

GAMIFICAÇÃO: UMA FERRAMENTA A SER EXPLORADA NO ENSINO DE FILOSOFIA

**GAMIFICATION: A TOOL TO BE EXPLORED IN THE TEACHING OF
PHILOSOPHY**

Ciências Humanas • 19/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787116930](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787116930)

Carlos Eduardo da Silva Farias dos Santos¹

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa objetivou investigar, com base em trabalhos acadêmicos, em que medida a gamificação pode contribuir positivamente para o ensino de filosofia, bem como apresentar possibilidades para o emprego da metodologia na transposição de conteúdos relativos a essa disciplina. O problema que deflagrou essa pesquisa é a pergunta: “a gamificação é uma metodologia ativa que pode contribuir positivamente no ensino de filosofia?”. Para tal empreitada utilizou-se da metodologia bibliográfica de abordagem qualitativa onde escolhemos 6 trabalhos científicos de orientação qualitativa que expressam uma relação da gamificação no ensino de filosofia e posteriormente apresentamos plataformas e aplicativos que possibilitam a gamificação de conteúdos educativos. A análise levou-nos a concluir que a gamificação, enquanto metodologia ativa, contribui positivamente no processo de ensino-aprendizagem de filosofia, uma vez que tem a capacidade de engajar e estimular uma postura mais participativa do aluno tornando-o agente de sua própria formação.

Palavras-chave: Metodologia ativa; gamificação; educação; ensino de filosofia.

ABSTRACT

The present research aimed to investigate, based on academic studies, the extent to which gamification can positively contribute to the teaching of philosophy, as well as to present possibilities for the use of this methodology in the didactic transposition of contents related to this field. The research problem that guided this study was the following question: “Is gamification an active methodology capable of positively contributing to the teaching of philosophy?” To address this issue, a qualitative bibliographic methodology was employed, in which six qualitative-oriented scientific studies that

establish a relationship between gamification and philosophy teaching were selected. Subsequently, educational platforms and applications that enable the gamification of teaching contents were presented. The analysis led to the conclusion that gamification, as an active methodology, contributes positively to the teaching-learning process of philosophy, as it has the potential to engage students, encourage a more participatory attitude, and make them active agents in their own learning process.

Keywords: Active methodology; gamification; education; philosophy teaching.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos desde a antiguidade fazem parte da vida social humana, seja em competições ou no lazer. Contudo, na atualidade os jogos computadorizados não só conquistaram jovens e adultos como também são um dos maiores mercados de investimentos (Apud, 2020). Segundo reportagem da coluna *E-Investidor*, do jornal Estadão, de setembro de 2020, Mateus Apud² (2020) afirma que esse nicho de mercado cresce em média 10% ao ano, tendo alcançado um faturamento de US\$ 148 bilhões em 2019. Segundo Alves e Carvalho (2011), desde a década de 1970 milhares de crianças, adolescentes e adultos praticam jogos de computador ou videogame. Logo, é um instrumento extraordinário na captação da atenção e interesse, por isso pode haver potencial nos jogos enquanto elemento educacional.

O conceito de gamificação foi definido, pela primeira vez, pelos pesquisadores Deterding, Dixon, Khaled e Nacke (2011) no artigo “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‘Gamification’”. Para os autores, a gamificação refere-se ao uso do

design, dos elementos e características dos jogos em contextos não relacionados ao jogo, independentemente das intenções de uso específicas, da situação ou dos meios de implementação.

A gamificação utiliza o pensamento e a mecânica de jogos para envolver os usuários e resolver problemas (Zichermann e Cunningham, 2011) e, quando empregada adequadamente, tem o poder de engajar, informar e educar (Kapp, 2012). Importante ressaltar que a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem precisa ser bem definida para atingir os objetivos pedagógicos.

Essa ferramenta que encara o jogo, independentemente da estrutura utilizada para veiculá-lo (eletrônicos, papel, garrafa, etc) é denominada de gamificação porque é uma tradução de “gamification”, que vem do inglês. A gamificação não se resume a apenas a criar jogos, mas sim em utilizar elementos dos jogos para gerar interesses e o engajamento em algumas áreas.

Na sua grande maioria os jogos que trazem conteúdo da Grécia Antiga, berço da Filosofia, abordam aspectos, personagens e narrativas da mitologia grega, mas quase nenhum jogo sobre Filosofia com a intencionalidade educativa de Ensino de Filosofia, com a exceção de alguns, a exemplo do “Filosofighters”³.

Esse jogo apresenta uma construção bem semelhante a jogos como “Street Fighter” e “Mortal Kombat”⁴, e traz nove filósofos emblemáticos da história, como Karl Marx, Jean-Paul Sartre e Nicolau Maquiavel, que duelam em uma luta que os idealizadores chamam de “batalha de ideias”. O mais interessante do conteúdo é que cada personagem tem dois golpes especiais, que remetem aos

conceitos trabalhados em seus estudos. Isso pode instigar a curiosidade do aluno e o engajar a buscar mais informações.

Nesse sentido, o ensino de filosofia por meio da gamificação pode melhorar as habilidades e competências dos alunos, por permitir ao professor inserir conteúdos didáticos em suas narrativas, e assim construir espaços virtuais e também físicos (presenciais) de saber e partilha. Essa nova ferramenta surgiu por anseios propiciados pela evolução tecnológica.

Pode-se dizer, segundo Souza, Rondini e Cavalcanti (2020), que a gamificação está intrinsecamente ligada ao que hoje denomina-se Educação 4.0, a qual tem como principal foco de seu desenvolvimento na tecnologia. A Educação 4.0 faz referência direta ao que Klaus Schwab (2019) nomeou como a Quarta Revolução Industrial⁵, cujo objetivo encontra-se na utilização e produção de novas tecnologias. A preocupação da Educação 4.0 está em trazer esses avanços tecnológicos para o dia a dia da gestão escolar, otimizando processos administrativos, e também para as salas de aula, com o auxílio de metodologias variadas.

A Educação 4.0, trata a gamificação como uma nova ferramenta pedagógica, oferecendo um método alternativo, instigante e interativo para despertar interesse e a curiosidade, facilitando o aprendizado tanto do aluno como do professor através de atividades lúdicas participativas (Paiva, 2016). Logo, a escola, lugar que menos se modificou desde sua criação, não conseguiu ficar alheia às inovações tecnológicas e, por conseguinte, a educação também tem que se adaptar.

Segundo Silva (2017) a apreensão de ferramentas lúdicas como: os jogos (games), a dramatização, o quiz e até mesmo os quadrinhos, na realidade do ensino de adolescentes, pode configurar interessante iniciativa para evidenciar que estudar Filosofia pode ser não só útil intelectualmente como também pode ser divertido; porém, a depender do jogo a ser utilizado, adaptado ou criado é importante ter bem claro e definido quais os objetivos e as estratégias educacionais não se percam, pois o propósito do jogo não é apenas o entretenimento ou a simples diversão, mas também o ensino-aprendizagem.

Nesse diapasão, a gamificação de algum conteúdo no ensino de filosofia pode auxiliar a autonomia, a motivação e a memorização dos educandos, proporcionando um espaço de discussões e diálogo mais democrático, permitindo que alunos possam interpretar determinados personagens e, nesse jogo representativo, sintam-se mais confortáveis para apresentarem seus pensamentos e argumentar sobre temas filosóficos (Kussler, 2017).

Portanto, o presente trabalho de pesquisa objetiva discutir, com base na análise de trabalhos acadêmicos, em que medida a gamificação pode contribuir positivamente para o ensino de filosofia, bem como apresentar possibilidades para o emprego da metodologia na transposição de conteúdos relativos à disciplina.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste trabalho está estruturada a partir de quatro eixos conceituais fundamentais: a compreensão da gamificação enquanto estratégia pedagógica; sua relação com as metodologias ativas de aprendizagem; os desafios contemporâneos

do ensino de Filosofia; e o levantamento das pesquisas acadêmicas que investigam a aplicação de recursos gamificados no ensino filosófico.

A revisão da literatura tem como finalidade apresentar o estado do conhecimento acerca da temática investigada, identificando os principais conceitos, autores e contribuições teóricas que sustentam a hipótese de que a gamificação pode constituir uma ferramenta metodológica capaz de favorecer o processo de ensino-aprendizagem da Filosofia.

Embora a utilização de jogos como recurso educativo não seja uma prática recente, o conceito de gamificação ganhou maior projeção acadêmica a partir da segunda década do século XXI. O termo foi sistematizado por Deterding, Dixon, Khaled e Nacke (2011), no artigo *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*, no qual os autores definem a gamificação como a utilização de elementos e características provenientes do design de jogos em contextos que não são propriamente jogos.

Dessa forma, a gamificação não deve ser compreendida simplesmente como a criação ou aplicação de jogos completos em ambientes educacionais, mas como a incorporação de elementos próprios da lógica dos jogos, tais como desafios, narrativas, recompensas, feedbacks, níveis de progressão, cooperação e competição, com o objetivo de promover maior envolvimento e motivação dos participantes.

Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação utiliza mecanismos presentes nos jogos para estimular comportamentos, solucionar problemas e promover maior interação dos indivíduos

com determinada atividade. Para os autores, os elementos lúdicos presentes nos jogos possuem potencial motivacional, pois despertam sentimentos relacionados à superação de desafios, reconhecimento e participação ativa.

Na perspectiva educacional, Kapp (2012) destaca que a gamificação pode contribuir para processos de aprendizagem mais significativos quando aplicada de maneira planejada e articulada aos objetivos pedagógicos. O autor ressalta que o valor educativo da gamificação não está no jogo em si, mas na capacidade de utilizar seus elementos estruturais para criar experiências de aprendizagem mais envolventes.

Nesse sentido, Alves (2016) afirma que a gamificação deve ser planejada considerando a experiência do aprendiz, suas necessidades e os objetivos educacionais pretendidos. Assim, sua utilização exige intencionalidade pedagógica, evitando que a atividade se reduza ao entretenimento sem relação efetiva com a construção do conhecimento.

A discussão sobre gamificação está diretamente relacionada ao movimento das chamadas metodologias ativas de aprendizagem, cuja principal característica consiste em deslocar o estudante da posição de receptor passivo de informações para uma condição de participação ativa na construção do conhecimento.

Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas constituem abordagens pedagógicas que colocam o estudante como centro do processo educativo, envolvendo-o em atividades de investigação, descoberta, resolução de problemas e tomada de decisões. Nesse modelo, o professor assume principalmente o papel de mediador,

criando condições para que o aluno desenvolva autonomia intelectual.

Essa concepção aproxima-se das ideias de Paulo Freire (2011), especialmente no que se refere à defesa de uma educação baseada na autonomia e na participação crítica do educando. Para Freire, o processo educativo não deve limitar-se à transmissão mecânica de conteúdos, mas possibilitar experiências capazes de estimular reflexão, criatividade e responsabilidade.

Entre as diversas possibilidades das metodologias ativas, a gamificação apresenta-se como uma estratégia capaz de integrar aspectos cognitivos, emocionais e sociais da aprendizagem. Moran (2017) destaca que os estudantes aprendem melhor quando envolvidos em atividades práticas, experiências significativas e desafios que dialogam com suas realidades.

Nesse contexto, a utilização dos elementos dos jogos no ambiente educacional pode favorecer a motivação, a colaboração e o engajamento dos estudantes. Segundo Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), a gamificação utiliza mecanismos próprios dos jogos, como sistemas de recompensa, desafios e progressão, para estimular maior participação dos indivíduos em atividades que originalmente não possuem natureza lúdica.

A relação entre gamificação e aprendizagem também dialoga com a ideia de aprendizagem experiencial. Conforme apontado por Dale (1946 apud Fujiwara e Marques, 2017), experiências participativas e práticas tendem a favorecer maior envolvimento e retenção do conhecimento quando comparadas a modelos exclusivamente baseados na exposição passiva de conteúdos.

Dessa maneira, a gamificação insere-se no campo das metodologias ativas por possibilitar que o estudante participe, experimente, tome decisões e construa conhecimentos de forma mais dinâmica.

O ensino de Filosofia apresenta desafios específicos dentro do contexto educacional contemporâneo. Embora a disciplina possua papel fundamental no desenvolvimento da reflexão crítica, da autonomia intelectual e da formação cidadã, frequentemente enfrenta dificuldades relacionadas à percepção de sua utilidade pelos estudantes.

Segundo Santos (2019), parte do desinteresse dos alunos pela Filosofia está relacionada à dificuldade de estabelecer relações entre os conteúdos filosóficos e suas experiências cotidianas. Muitas vezes, a disciplina é apresentada de maneira excessivamente histórica ou conceitual, afastando-se das questões concretas que fazem parte da realidade dos estudantes.

Nesse sentido, Aranha (2006) ressalta que a Filosofia possui como característica fundamental a problematização da realidade humana, podendo tomar como objeto de reflexão diferentes aspectos da existência, da sociedade, da política, da ética e do conhecimento.

A partir dessa perspectiva, o ensino filosófico não deve limitar-se à memorização de autores e conceitos, mas estimular o exercício do filosofar. Essa compreensão aproxima-se da concepção kantiana segundo a qual não se ensina Filosofia como um conjunto acabado de conhecimentos, mas possibilita-se ao indivíduo aprender a filosofar mediante o exercício crítico da razão (Kant, 1983).

Assim, metodologias que favoreçam participação, diálogo e reflexão podem contribuir para aproximar o estudante do pensamento

filosófico. Nesse cenário, a gamificação apresenta-se como uma possibilidade metodológica ao permitir que conteúdos filosóficos sejam trabalhados por meio de narrativas, desafios, tomada de decisões e resolução de problemas.

Além disso, considerando que grande parte dos estudantes contemporâneos cresceu em contato constante com tecnologias digitais, Prensky (2001) argumenta que essa geração apresenta familiaridade diferenciada com ambientes tecnológicos e interativos. Tal característica reforça a necessidade de buscar práticas pedagógicas capazes de dialogar com novas formas de interação e aprendizagem.

Dessa forma, a gamificação pode constituir uma alternativa para aproximar o ensino de Filosofia das experiências dos estudantes, sem abandonar o rigor conceitual próprio da disciplina.

3. ESTADO DA ARTE: PESQUISAS SOBRE GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO DE FILOSOFIA

Apesar do crescimento das pesquisas envolvendo gamificação na educação, estudos especificamente voltados à sua aplicação no ensino de Filosofia ainda apresentam relativa escassez. Conforme aponta Xavier (2020), embora existam diversos trabalhos relacionando jogos e aprendizagem, são reduzidas as investigações que analisam diretamente a utilização da gamificação como estratégia para o ensino filosófico.

Entre os estudos encontrados destacam-se pesquisas que apresentam diferentes possibilidades de utilização de jogos e elementos gamificados no ensino de Filosofia.

Kussler (2017) investigou o uso do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta para estimular uma aprendizagem filosófica mais interativa, defendendo práticas que possibilitem ao estudante maior participação na construção do conhecimento.

Garone e Nesteriuk (2019) desenvolveram uma proposta de gamificação de conteúdos filosóficos voltada à educação a distância, utilizando elementos do design de jogos para trabalhar conceitos relacionados ao pensamento socrático e à dialética.

Segal (2020), por meio do projeto FiloCraft, explorou a utilização do jogo Minecraft como espaço para construção de conceitos filosóficos, permitindo que os estudantes refletissem sobre questões políticas, éticas e sociais a partir da criação de mundos virtuais.

Dantas, Silva e Freire (2020) analisaram o RPG como ferramenta pedagógica para o ensino de Filosofia no ensino médio, destacando seu potencial para estimular criatividade, colaboração e argumentação.

Mezzomo e Kraemer (2020) apresentaram uma experiência baseada em metodologias ativas no ensino de Filosofia, utilizando a gamificação como estratégia para promover participação e trabalho coletivo entre estudantes.

Por fim, Dantas (2021) desenvolveu a proposta GAMEFILOSOFAR, utilizando a gamificação como recurso metodológico para favorecer habilidades cognitivas, argumentativas e autonomia dos estudantes.

A análise dessas pesquisas demonstra que a gamificação aplicada ao ensino de Filosofia ainda constitui um campo em desenvolvimento, mas apresenta resultados promissores quanto ao

estímulo da participação discente, desenvolvimento da autonomia e construção de aprendizagens mais significativas.

Portanto, a literatura revisada indica que a gamificação não substitui o papel do professor nem os fundamentos tradicionais do ensino filosófico, mas pode constituir uma ferramenta complementar capaz de ampliar as possibilidades metodológicas da disciplina, especialmente quando associada a objetivos pedagógicos claros e ao desenvolvimento do pensamento crítico.

4. METODOLOGIA

Tendo em vista o emergente interesse pelo assunto gamificação, buscou-se embasamento para este trabalho em uma pesquisa bibliográfica (Fonseca, 2002) de abordagem qualitativa (Godoy, 1995), principalmente em artigos, dissertações de doutorado e teses de mestrado, mas também em bibliografia recente de nomes hoje conceituados neste segmento.

Segundo Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. A pesquisa de abordagem qualitativa tem base no caráter subjetivo, usando narrativas escritas ou faladas, e tal perspectiva não procura enumerar e/ ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados. Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve (Godoy, 1995).

Ainda, a pesquisa tem caráter quantitativo, uma vez que fizemos o levantamento da quantidade de textos encontrados sobre o tema e quantos apresentam propostas didáticas envolvendo gamificação e filosofia. A pesquisa de abordagem quantitativa é marcada pela quantificação, tanto na coleta quanto no tratamento dos dados obtidos utilizando-se de técnicas estatísticas (Richardson, 1999).

Primeiramente foi realizado o levantamento e seleção do material bibliográfico a ser pesquisado, buscando a temática da gamificação associada a educação e, também, a gamificação aplicada ao ensino de filosofia. A busca por esses materiais foi realizada pelas seguintes plataformas de pesquisa acadêmica: *SciELO*, *Google Acadêmico*, *Periódicos* (Portal da CAPES) e a *Biblioteca Digital de Teses e Dissertações* (BDTD).

Para afunilar a busca por materiais que interessavam a este trabalho usamos alguns crivos que nos possibilitaram analisar e selecionar o material mais diretamente ligado ao objetivo dessa pesquisa. Os parâmetros utilizados nas plataformas supracitadas foram por ano e por termos. O lapso temporal optado foi de 2016 a 2021 porque este recorte se mostra atual para a proposta temática do presente trabalho e a restrição até 2021 se dá por conta do início de pesquisa e elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso. Além disso, outro filtro utilizado foi por meio dos termos ‘gamificação’ e ‘filosofia’, que nos possibilitassem encontrar um arcabouço teórico mais específico.

Com os filtros estipulados não encontramos resultados na plataforma SciELO, porém no Google Acadêmico apareceram 5.230, já na BDTD obtivemos 8 trabalhos, sendo 4 dissertações e 4 teses (4 da PUC/SP, 1 da UFRGS, 1 da UNIFAL, 1 da UNIFESP e 1 da USP) e, por fim, no Periódicos Capes apareceram 26 cômputos (25 artigos e 1

resenha). Vale ressaltar que apesar dessa quantidade relevante e expressiva, poucas foram as pesquisas encontradas que versavam acerca do filtro “gamificação e filosofia”, mesmo com os critérios os resultados ainda foram genéricos. Desse universo selecionamos 15 trabalhos entre teses, dissertações e artigos científicos que expressavam algum tipo de ligação entre gamificação e filosofia já no título e ulteriormente realizamos uma análise dos resumos dessas produções para verificarmos quais estavam alinhados com os objetivos desta pesquisa e chegamos a 6 trabalhos que consideramos serem adequados a uma análise crítica, pois esses trabalhos abordavam, efetivamente, propostas de jogos envolvendo a filosofia.

Em um segundo momento foi feita a leitura do material selecionado tendo em vista a compreensão do assunto pretendido. Na sequência foi realizado o fichamento do material para um melhor entendimento e absorção dos conceitos.

Em um terceiro momento foi realizada a escrita do trabalho, dividido em duas etapas. Na primeira etapa, apresentamos a relação entre gamificação e o Ensino de Filosofia a partir dos trabalhos acadêmicos selecionados sobre o tema. Essa relação foi construída com base no arcabouço teórico buscando evidenciar os elementos e características comuns a ambos. Já na segunda etapa, apresentamos sugestões de ferramentas (jogos e plataformas) para gamificar conteúdos de Filosofia. Contudo, essas plataformas não estão presentes e nem são citadas nos textos de análise, essas ferramentas são apresentadas para corroborar, a partir das leituras e análises, com os trabalhos que compõem o “corpus” de investigação e assim contribuir também, em certa medida, com um

conjunto de ferramentas para a gamificação de conteúdos filosóficos que possam favorecer positivamente o ensino de filosofia.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pandemia do COVID-19 demandou que a educação fizesse um esforço maciço no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), que forçaram uma transição de modelos tradicionais de educação para um modelo online, mais flexível. Nessa direção, vale ressaltar que Pérez e Tellería (2012) definem o uso das TIC's como meio de apoio no processo de ensino-aprendizagem.

Devido ao distanciamento social por causa da pandemia do COVID-19, disciplinas como Filosofia enfrentaram e ainda enfrentam um problema para teorizar em ambiente digital, razão pela qual é urgente o uso de tecnologias de informação e comunicação como solução. Romero e Araujo (2012) afirmam que na questão das tecnologias de informação e comunicação, certas limitações foram avaliadas dentro do contexto educacional. Entre as limitações está a falta de acesso a equipamentos tecnológicos ou a falta de capacitação dos docentes no seu uso correto.

Segundo Zepeda e Cantarero (2021) e Honduras, Moreno e Reyes (2015), os alunos demonstram certo desinteresse e preconceito com a aula de filosofia, pois não percebem qual a importância dessa disciplina em suas vidas privadas e menos ainda em suas futuras carreiras profissionais. Verifica-se ainda, que o desinteresse pelas aulas de filosofia no Ensino Médio, deriva em boa parte, da falta de compreensão dos conteúdos ou do fato, de que, muitas vezes, o estudante não consegue encontrar significação nesse conhecimento, por isso, o professor deve estar atento à prática de

ensino que adota para não favorecer ou alimentar o desinteresse e a indiferença pelas aulas de filosofia (Santos, 2019). Existe uma barreira em relação ao ensino-aprendizagem em filosofia por ter pouca ou quase nenhuma representatividade na sociedade, haja vista a relevância dada sobremaneira a áreas mais concretas e práticas do conhecimento (Zepeda; Cantarero, 2021).

Em um estudo sobre o estado atual do ensino de filosofia no ensino médio de Honduras, Moreno e Reyes (2015), afirmam que a filosofia não está reservada apenas a alunos que queiram especializar-se nesta disciplina ou que pretendam futuramente fazer dela uma atividade profissional. Na tradição hondurenha, a aula de filosofia, mesmo na universidade, é de vocação generalista; ou seja, visa atingir todos os alunos do ensino médio e vai além do quadro estritamente universitário no nível do ensino superior.

No Brasil, após quase 40 anos, as disciplinas de filosofia e sociologia foram novamente incorporadas ao currículo do ensino médio com a entrada em vigor da Lei nº 11.684 de junho de 2008. A medida tornou obrigatório o ensino das duas disciplinas nas três séries do ensino médio. Elas haviam sido banidas do currículo em 1971 e substituídas pela disciplina de educação moral e cívica.

De acordo com a ex-presidente do Conselho Nacional de Educação, Clélia Brandão Alvarenga Craveiro, os conteúdos ensinados na disciplina de filosofia são de extrema importância, pois dão a visão de desenvolvimento, das relações entre as pessoas. Segundo Clélia Brandão⁶, para construir a cidadania, o cidadão precisa estar preparado para enfrentar a complexidade deste mundo. Uma das exigências é que ele tenha capacidade de selecionar informações e refletir sobre o que acontece no mundo.

Como podemos constatar, a Filosofia é uma disciplina que exerce uma relevância não só no exercício da cidadania e na construção de uma sociedade mais tolerante e plural, mas contribui na própria formação integral do ser humano. O ensino dessa matéria precisa ser repensado buscando atingir de modo mais efetivo o público ao qual se destina, alunos do ensino médio. Logo, é preciso levar em consideração dois aspectos: primeiro, que a atual geração de estudantes nasceram inseridos em um mundo digital, cheio de tecnologias, por isso são chamados de “nativos digitais” (Prensky, 2001)⁷ e; segundo, que o cenário pandêmico ocasionado pelo COVID-19 problematizou o paradigma da educação tradicional, forçando tanto docentes quanto discentes a refletirem e talvez ressignificarem as relações pessoais e interpessoais, mas para além disso o próprio processo de ensino aprendizagem.

Esses dois fatores alavancaram as pesquisas, estudos, práticas e experiências envolvendo metodologias ativas. Pois, segundo Moran (2017), aprendemos melhor através de práticas, atividades, jogos, projetos relevantes do que da forma convencional, combinando colaboração (aprender juntos) e personalização (incentivar e gerenciar os percursos individuais). Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação), estão cada vez mais presentes no cotidiano da educação e são importantes ferramentas de aprendizagens para os alunos, nativos digitais.

Segundo pesquisa realizada pelo professor Edgar Dale, já em 1946, provou que as metodologias ativas são mais eficazes na construção e retenção do conhecimento. A partir dessa pesquisa surgiu a “Pirâmide da Aprendizagem” que mostra que os níveis de retenção de conteúdo mudam muito dependendo do método aplicado. O trabalho desenvolvido chegou à conclusão de que um ensino mais

dinâmico e interativo com experiência simulada chega a atingir índices que variam de 50% a 90% (Fujiwara e Marques, 2017).

Bacich e Moran (2018) tratam da gamificação enquanto uma das expressões de Metodologias Ativas. Eles afirmam que as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas (Bacich e Moran, 2018).

É nesse sentido que Lago, Araújo e Pessoa (2019) dizem que a gamificação, enquanto metodologia ativa, tem o objetivo de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais estimulante ao aprendiz, engajando-o e tornando-o autor e agente de sua própria formação educacional. O que Paulo Freire (2011) já apontava na *Pedagogia da Autonomia*, em que o aluno tem que ser protagonista do seu próprio processo de ensino-aprendizado. Por isso, a teoria relacionada a prática e vivência do aluno tornam o aprendizado mais significativo para este. Sobre isso, em retomada às investigações de Dale (1946), salienta-se que foi constatado que a experiência e a prática (vivência) proporcionam maior aprendizado, mas isso não significa necessariamente que a educação deva ser baseada unicamente em metodologias ativas.

Tal pesquisa empreendida por Dale e seus resultados corroboram com a ideia de que a gamificação enquanto uma metodologia ativa pode proporcionar uma melhor absorção de aprendizado uma vez que motiva, prende a atenção e engaja o aluno. Os atuais estudantes do ensino médio são em sua maioria “nativos digitais” e tanto estes jovens e quanto muitos adultos podem buscar nos games uma forma de entretenimento.

Fato esse constatável por meio da pesquisa realizada pela 7ª Edição da Pesquisa Game Brasil (PGB)⁸ que revelou que 2020 foi o ano em que o Brasil possuiu mais números de jogadores de videogames, alcançando 73,4% da população, sendo as mulheres 53,8% dos jogadores. Ainda segundo reportagem de Nathália Larghi (2021), do Valor Investe, afirma que de acordo com estudos realizados pela bandeira de cartões Visa mostrou que, em meio à pandemia e ao isolamento social trazido pelo coronavírus, os brasileiros optaram por jogos eletrônicos. Prova disso é que as transações financeiras feitas nas principais plataformas e consoles de jogo cresceram 140% em 2020 ante 2019.

Esses dados refletem uma expressividade do consumo dos videogames no Brasil por parte dos jovens e adultos, o viés abordado é o entretenimento, mas são os elementos presentes nos jogos que motivam o interesse desse público. Os elementos presentes nos videogames são tão interessantes e atrativos que o mercado de jogos nos últimos anos se tornou o maior mercado de entretenimento, os alunos podem jogar fora da escola em diversos dispositivos, então porque não aproveitar a dinâmica e os princípios dos jogos para motivar e engajar? (Colombo, 2017).

Angélica Antonechen Colombo (2017) sugere não só que pode existir um potencial educativo nos jogos como também chama a atenção para que os professores explorem essa ferramenta. Nesse diapasão, os dados de consumo de games nos levam a conjecturar se os jogos podem ser usados na educação com igual sucesso. Logo, segundo Bacich e Moran (2018), para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Jogos individuais ou para muitos jogadores, de competição, colaboração ou de estratégia, com etapas

e habilidades bem definidas, tornam-se cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino.

Assim como Dale, Octávio Henrique de Oliveira Pavan, da Universidade de Campinas (Unicamp), acredita que a interação, a experiência e o lúdico podem tornar a aprendizagem mais efetiva e significativa, ideia essa apresentada no artigo *Primeira Rodada* de 2006. Segundo Pavan (2005)⁹ o lúdico muda tudo, aumenta o interesse, a auto-estima e, principalmente, a pró-atividade. O jogo atrai o aluno, usa o conhecimento como moeda. Ao ser “seduzido” pelo jogo, ele entra em contato com o conhecimento, que passa a ter um valor intrínseco. Esse é o efeito, transformar o conhecimento e o estudar em algo prazeroso e tirar a conotação de sofrimento e castigo associada à escola.

Nesse diapasão, surge a gamificação que une elementos dos jogos (games) ao ensino de alguma disciplina ou conteúdo específico cujo objetivo é favorecer o aprendizado. A gamificação é uma ferramenta que pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem, pois busca renovar a maneira tradicional de ensinar. Segundo Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), a gamificação pode ser entendida como a utilização de elementos que compõem os jogos, porém fora desse contexto de simples distração, diversão e entretenimento; ou seja, são elementos utilizados da vida real, no processo de ensino-aprendizagem.

O uso de elementos como narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc, visa aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando. Esses elementos que compõem os jogos podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem, em um planejamento pensado na

experiência de quem aprende e no que esta pessoa precisa fazer com este aprendizado (Alves, 2016), facilitando e acolhendo, assim, as carências dos discentes em relação às suas metas (meio) e objetivos (fim) de aprendizagem.

De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), os elementos que compõem os jogos atuam como um propulsor motivacional do indivíduo, auxiliando o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes. Em certa medida a gamificação única o lúdico e a diversão ao aprendizado, mas é preciso ter objetivos bem definidos para que essa ferramenta não se torne apenas mais um jogo de entretenimento.

A título de exemplificação e pensando neste possível potencial da gamificação que o Ministério da Educação (MEC) lançou em novembro de 2020 um jogo chamado “GraphoGame”, que ajuda na alfabetização de crianças na faixa etária de 4 à 9 anos de idade. Claro que o jogo não substitui a presença do professor, mas é mais um mecanismo a serviço do ensino-aprendizagem. Um elemento interessante é que após ser feito o *download* é possível jogar no modo *off-line*, ou seja sem ter acesso à internet.

Segundo Carlos Francisco de Paula Nadalim (2020), Secretário de Alfabetização do MEC, o GraphoGame promove por meio de atividades lúdicas a aquisição dessas habilidades que são os primeiros passos que as crianças precisam dar para depois conseguirem ler com fluência e compreensão. É claro que a aprendizagem da leitura não se limita a esses dois componentes, mas eles são centrais no início desse processo.

Essa Ferramenta já rendeu mais de 18 teses de doutorado, mais de 100 dissertações de mestrado e 91 *papers*. Apenas em 2020, 14 *papers* foram publicados mundialmente a respeito dos benefícios da utilização desse aplicativo (idem). Podemos perceber com isso que a gamificação vem ganhando cada vez mais espaço dentro da Educação e seus resultados já se mostram bem concretos.

Para além do GraphoGame, que é um jogo cujo objetivo é a alfabetização de crianças entre 4 e 9 anos de idade, existem inúmeros outros jogos digitais disponíveis no mercado brasileiro. A nível de exemplificação é possível referenciar alguns jogos como: “Cabanagem”, “Estrada Real”, “Viacorpo”, “Quimgame”, “Tríade,” “O que é o que é”, os quais veiculam conteúdos escolares/curriculares em suas performances, além de muitos outros.

Constatamos com os vários exemplos de pesquisas e desenvolvimentos de jogos, a exemplo dos citados acima, voltados para a educação que o aprendizado baseado em jogos é uma metodologia ativa envolvente e interativa que permite que informações complexas sejam aprendidas e praticadas por meio de frequência, reforço e ancoragem. O aprendizado baseado em jogos bem projetado pode permitir que os alunos desenvolvam conhecimentos e habilidades por meio de histórias de casos que se tornam progressivamente mais difíceis.

Podemos concluir de todo o exposto até aqui que, primeiro, a gamificação é uma metodologia ativa e que, segundo, ela pode ser uma ferramenta importante no contexto educacional propiciando no processo de ensino-aprendizado dos estudantes. Agora, após evidenciar o potencial educativo da gamificação, resta verificarmos se a gamificação é uma ferramenta a ser usada no ensino de

filosofia. Para tal, recorreremos à análise de trabalhos e pesquisas acadêmicas sobre o assunto os quais serão tratados no tópico seguinte.

6. GAMIFICAÇÃO E FILOSOFIA EM TRABALHOS ACADÊMICOS

Neste tópico passaremos à análise das pesquisas e trabalhos selecionados conforme os parâmetros apontados na seção de materiais e métodos. Tais textos são apresentados na Tabela 1 a seguir. Temos como objetivo desta seção identificar, por meio da análise, se a gamificação, enquanto uma metodologia ativa, é uma ferramenta que pode favorecer positivamente o ensino de filosofia.

Tabela 1. Trabalhos Acadêmico Analisados

Autor	Título	Ano
Leonardo Marques Kussler	<i>Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: filosofar com Role-Playing Game (RPG).</i>	2017
Priscilla Maria Cardoso Garone e Sérgio Nesteriuk	<i>Design e Gamificação de um Conteúdo da Filosofia para a Educação a Distância.</i>	2019
Robert Segal	<i>FILOCRAFT: ensino de filosofia e gamificação na escola.</i>	2020
Andreza Dantas, Antunes Ferreira Silva e Antônio Garcia Freire	<i>Role playing game: uma ferramenta pedagógica para ensinar e aprender filosofia no ensino médio.</i>	2020
Ricardo José Mezzomo e Celso Kraemer	<i>Ensino de Filosofia e Metodologias Ativas.</i>	2020

Andreza Magda da Silva Dantas	<i>GAMEFILOSOFAR: uma proposta metodológica mediada pela gamificação como recurso facilitador no processo da aprendizagem para os estudantes de filosofia no ensino médio.</i>	2021
-------------------------------	--	------

Fonte: Resultados originais da pesquisa

Nota: A tabela acima apresenta em ordem cronológica de publicação os nomes dos autores e os títulos dos textos que compõem o “corpus teórico” desta pesquisa e que foram analisados

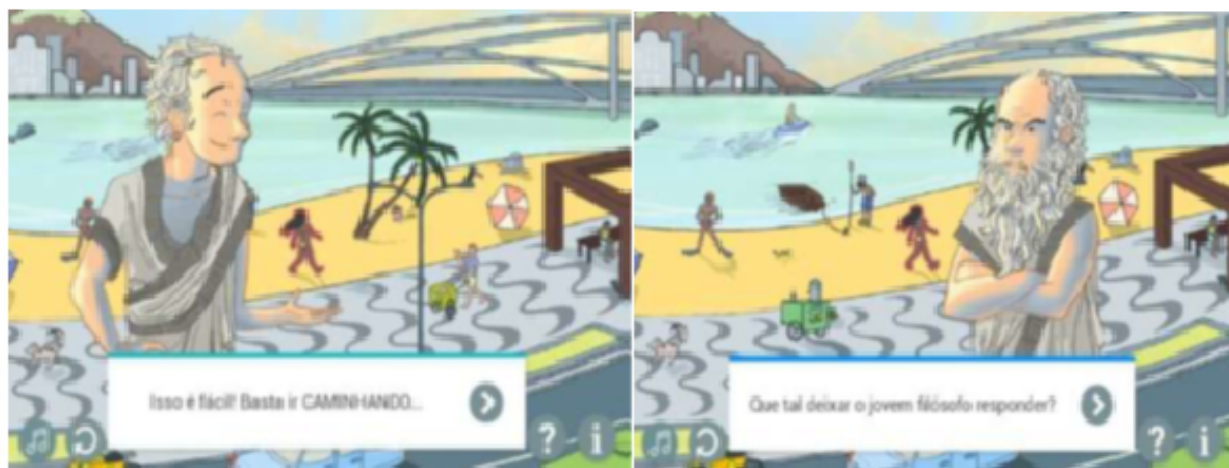
Existem jogos dos mais variados tipos que podem ser utilizados, adaptados e até mesmo criados para as mais diversas áreas do conhecimento. Segundo Mateus Geraldo Xavier (2020), existe uma escassez sobre gamificação e filosofia. Ele cita em seu artigo: *Games e gamificação como estratégia de aprendizagem filosófica*, o trabalho de Borges et al. (2014), afirmando que este último realizou um mapeamento sistemático sobre o assunto com base em 357 estudos¹⁰, do qual resultou nos seguintes dados: destes, 48 se relacionavam à educação. Constaram que 46% dos estudos se aplicam ao ensino superior, 23% sem definição clara a determinado público, 8% ao ensino fundamental. A respeito da filosofia no ensino médio, as pesquisas de gamificação ainda são escassas (Xavier, 2020).

Apesar da carência de jogos digitais que favoreçam o ensino de Filosofia é possível, ainda assim, que os professores gamifiquem os conteúdos dessa disciplina através de plataformas e aplicativos disponíveis no mercado pago¹¹ ou de forma gratuita. As plataformas e aplicativos por vezes não se mostram tão acessíveis financeiramente, por isso uma ótima opção são os gratuitos.

Os pesquisadores da Universidade Anhembi Morumbi, Priscilla Maria Cardoso Garone e Sérgio Nesteriuk, em artigo intitulado *Design e Gamificação de um Conteúdo da Filosofia para a Educação a Distância* (2019) abordam a descrição, desenvolvimento, aplicação e validação de uma solução de gamificação de um conteúdo de Filosofia para a Educação a Distância. O assunto escolhido pela equipe do projeto, cuja demanda partiu do curso de licenciatura em Filosofia da Universidade Federal do Espírito Santo, consiste no contraste entre os dois modos de discurso: diálogo e retórica, a partir das tentativas de Górgias de definir a retórica e as críticas de Sócrates. Em outras palavras o conteúdo abordado diz respeito a dialética socrática presente na obra *Górgias*, de Platão.

Segundo os autores o projeto foi desenvolvido por meio da estrutura de Design de Games referida como MDA (“mechanic, dynamics, aesthetics”) e o gênero do jogo foi definido como de “apontar” e “clicar”, com foco na navegação por um cenário, em busca de elementos que sirvam como resposta para determinada questão. O jogador se depara com uma conversa entre Sócrates e Górgias e a partir disso interage com o cenário através do *mouse* ou da tela de toque. O diálogo acontece em um ambiente litorâneo, conforme ilustrado na imagem a seguir.

Figura 1. Imagem que retrata o cenário onde os personagens (Sócrates e Górgias) do RPG interagirão



Fonte: Priscilla Maria Cardoso Garone e Sérgio Nesteriuk, 2019.

Após a aplicação do jogo os pesquisadores, por meio de entrevista semiestruturada e questionário misto, concluíram que os resultados obtidos demonstraram que a gamificação de conteúdos pode contribuir para a construção do pensamento reflexivo e corroborar para o exercício de filosofar. Essa proposta pode contribuir para que o aluno entenda e compreenda como funcionava a dialética socrática e o processo “maiêutico” desenvolvido por Sócrates e que é usado até hoje, principalmente no contexto das metodologias ativas (Prates, Miranda e Finelli, 2016). Além de ter contato com uma obra clássica da filosofia o jogo também fornece ao estudante a capacidade de identificar o discurso retórico como ferramenta usada no cenário político.

Outro contributo para o fomento da gamificação no ensino de filosofia partiu do professor Robert Segal que implementou essa metodologia ativa nas aulas de filosofia com alunos do Centro de Enriquecimento de Talentos e Altas Habilidades, na Escola Solange Dreux, localizada em Niterói/RJ. Tal experiência é apresentada no artigo *FILOCRAFT: ensino de filosofia e gamificação na escola* (2020). Segal apresenta o projeto do “Filocraft” como inserido em um projeto mais amplo de ensino-aprendizagem de filosofia chamado

“Philosophy Maker”, que encontra-se alinhado com o Projeto Político Pedagógico da referida escola.

O docente narra em seu artigo que antes de aplicar o jogo se apresentou aos alunos dizendo quais eram suas preferências musicais, alimentares, de lazer etc. e na sequência os alunos fizeram o mesmo, possibilitando com que Robert constataste a predileção dos estudantes pelo jogo “Minecraft”. A partir desse jogo o professor reformulou o ensino de filosofia implementando o projeto “filocraft” que consiste, inicialmente, em um faz-de-conta, em que os alunos são convidados a realizar uma expedição marítima em que são cientistas marinhos até descobrirem uma ilha onde se deparam com diversas experiências cotidianas.

Segundo Segal (2020), ao construir uma cidade ideal no jogo “Minecraft”, os alunos são convidados a refletir sobre cada experiência e elemento que se agrega a esta mesma cidade. Nesse sentido, o jogo “filocraft” possibilita que os alunos, ao construírem um mundo novo e ideal com elementos e informações já fornecidas, reflitam e construam conceitos de maneira filosófica, problematizando, repensando e ressignificando pré-conceitos. A filosofia surgiu na Grécia como proposta de pensar e repensar todos os aspectos da vida humana, na verdade, a filosofia pode ter por objeto de reflexão qualquer tema (Aranha, 2006).

Também vai ao encontro desse pensamento o artigo *Role playing game: uma ferramenta pedagógica para ensinar e aprender filosofia no ensino médio* (2020), de autoria de Andreza Dantas, Antunes Ferreira Silva e Antônio Garcia Freire. É um trabalho que analisa e pensa o uso do “Role Playing Game” (RPG) no ensino de filosofia. O “Role Playing Game” é uma modalidade de jogo que engaja os

estudantes na medida em que estes assumem um papel ativo dentro do jogo por meio de um personagem. Os alunos-jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente

Os autores apresentam o RPG como uma estratégia possível para a prática didática do ensino de filosofia, tendo em vista que o componente lúdico dos jogos pode contribuir para aumentar a motivação dos estudantes. Os pesquisadores não apresentam no artigo uma proposta de conteúdo de filosofia gamificado pelo RPG, mas afirmam o potencial educativo se aplicado no ensino da disciplina.

Esse artigo indiretamente chama a atenção para aspectos importantes da educação e que propostas gamificadas podem ajudar a estimular como a ludicidade, o uso da imaginação e o trabalho em equipe, aproveitando outros pontos de vistas que surgem da colaboração dos colegas. Ao criar narrativas de forma colaborativa é possível incentivar a discussão e construção de algo novo, isso também é um processo dialético. Por isso que filosofar é assumir posicionamentos de forma dialógica, fundamentando criticamente as próprias opiniões e ultrapassando os limites de um mero achismo, característico do senso comum (Vasconcelos, 2017).

Neste mesmo sentido, Leonardo Marques Kussler apresenta no artigo *Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: filosofar com Role-Playing Game (RPG)* (2017) a relevância de ensinar Filosofia por intermédio de jogos narrativos. O autor se vale da educação finlandesa enquanto referência no estudo e aplicação de formas alternativas e diferentes de se ensinar, incluindo, práticas educacionais com RPG. Após tecer algumas críticas ao ensino

tradicional de filosofia e de verificar vantagens na implementação do RPG na educação finlandesa o autor narra que ensinou conteúdos de filosofia com o RPG já em 2010 quando estava em meio aos estágios de docência realizados em uma escola pública estadual do município de Montenegro/RS.

Entretanto, o filósofo não detalhou como foi o desenvolvimento do assunto filosófico abordado por meio do RPG. Mas deixou claro que seu objetivo ao final da pesquisa era de contribuir para uma reflexão acerca da necessidade de um ensino mais interativo e construtivo, em que os educandos tivessem mais voz ativa no processo de compreensão e instauração de sentido no próprio aprendizado.

Interessante pensar no exercício do filosofar através do RPG, pois o aluno se insere na narrativa, o seu “eu” se confunde com a personagem, isso pode deixar a experiência mais vívida. Parece que Kussler, ao criticar a educação tradicional no ensino de filosofia, concorda com Kant, pois pensar que o ensino de filosofia não pode ser apenas “conteudista”, mas proporcionar o próprio filosofar. Kant (1983), na conhecida “Crítica da Razão Pura” nos diz que só é possível aprender a filosofar, ou seja, exercitar o talento da razão, fazendo-a seguir seus princípios universais em certas tentativas filosóficas já existentes, mas sempre reservando à razão o direito de investigar aqueles princípios até mesmo em suas fontes, confirmando-os ou rejeitando-os.

Ricardo José Mezzomo e Celso Kraemer trazem no artigo *Ensino de Filosofia e Metodologias Ativas* (2020) uma experiência de gamificação no ensino de filosofia. O educador Mezzomo afirma que há anos utiliza a estratégia gamificação no que ele chamou de

Maratona de Filosofia (MF) cujo público presente no estudo em tela são alunos do Quinto Ano do Ensino Fundamental.

O professor ao apresentar a MF aos alunos já de início destaca orientações gerais sobre o jogo. Um dos elementos centrais é a formação das equipes por meio de sorteio. O sorteio dos membros do grupo é importante para estimulá-los a trabalharem em equipe, com respeito às diferenças e solidariedade. Na sequência há a formulação e discussões concernentes às regras, onde foram criadas 15 orientações para a MF, desde a quantidade de membros até de quanto seria a pontuação nos desafios.

Os nomes das equipes eram de livre escolha desde que tivessem relação com a filosofia e as atividades variavam entre 50 e 500 pontos. O professor Ricardo José Mezzomo desenvolveu vários desafios como: pesquisas, enigmas filosóficos, mapa mental/conceitual, caça-palavras, palavras cruzadas, apresentação de trabalhos, entre outros. Contudo, foram aplicadas sanções para aqueles alunos e/ou grupo que desrespeitaram as regras. Os estudantes que não seguissem as diretrizes do jogo perdiam pontos. Logo, o jogo atribuía “bônus” e “ônus”. O educador conclui o artigo dizendo que apesar da educação ainda ser “bancária”, a experiência com a Maratona Filosófica e com a gamificação dos conteúdos de filosofia mostrou que as práticas pedagógicas tradicionais são insuficientes para motivar o estudante.

Andreza Magda da Silva Dantas também trata do ensino de filosofia por meio da gamificação em sua dissertação de mestrado intitulada *GAMEFILOSOFAR: uma proposta metodológica mediada pela gamificação como recurso facilitador no processo da aprendizagem para os estudantes de filosofia no ensino médio* (2021). Esse trabalho

surgiu da parceria entre Dantas e Antunes Ferreira da Silva, professor efetivo da Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (ETSC).

A pesquisadora desenvolveu seu trabalho da seguinte forma: os alunos que decidiram aceitar o convite teriam que participar das aulas e atividades online, que ocorreriam pelo “Google Meet”. Em seguida realizariam um teste de conhecimento por meio de um texto dissertativo e, por fim, participariam de entrevistas semiestruturadas para avaliar sua aprendizagem ao final da pesquisa.

Dentre os objetivos da pesquisa Dantas queria conduzir intervenções didático-pedagógicas através do RPG, utilizando textos filosóficos como fundamentação das ações de jogos e dos personagens, possibilitando aos alunos-jogadores refletir e decidir criticamente sobre situações éticas, de modo que tais decisões se reflitam em experiências de aprendizagem voltadas para o aprimoramento de suas habilidades cognitivas, argumentativas e autônomas.

A proposta desenvolvida por Dantas vai ao encontro de uma educação emancipadora e libertária, conforme apresentado por Paulo Freire (2011), haja vista o protagonismo do aluno. Conforme visto na análise do texto “Gamefilosofar”, o RPG é um tipo de jogo que contribui bastante com a experiência e vivência de situações em que o jogador tem que tomar decisões mais assertivas e se responsabilizar por essas decisões. Então, pensar a ética é considerar o processo dialético para analisar experiências sociais ou individuais, um processo de reflexão e análise dos meios em que estamos inseridos (Camoleze, 2018). Dantas parece ter pensado no fato de

não conseguirmos pensar a ética separada do conceito de experiência, o que torna o jogo uma ótima ferramenta.

Todos esses trabalhos científicos ratificam a importância do papel ativo do discente no seu próprio processo de ensino-aprendizagem o que é preponderante nas metodologias ativas e também o que Edgar Dale já apontava desde meados da década de 40. Ou seja, o ensino quanto mais participativo (ativo) mais significativo, por isso nossa insistência no potencial educativo da gamificação no ensino de filosofia. Mas cabe ao professor enquanto mediador do processo de ensino-aprendizado repensar sua prática didático-pedagógica podendo usar games pagos, gratuitos ou criar seus próprios jogos individualmente e/ou conjuntamente com seus alunos, o que parece convergir mais adequadamente com a noção de metodologias ativas.

Para corroborar com uma compreensão mais facilitada das informações presentes nesses textos é apresentado na Tabela 2, a baixo, uma breve síntese dos recursos apontados pelos autores das obras e a descrição das jogabilidades/objetivos, ou seja os recurso de gamificação.

Tabela 2. Síntese dos Resultados Apresentados

Jogo	Recursos de gamificação
RPG: GÓRGIAS E SÓCRATES	O jogo leva o aluno refletir sobre as próprias escolhas. A mecânica foi pensada para estimular os seguintes comportamentos no estudante: ler o conteúdo dos diálogos, que é uma adaptação do trecho do texto Górgias; procurar e selecionar itens que se adequem ao desafio proposto; responder questões, com reflexão sobre as escolhas.

FILOCRAFT	O jogo busca estimular a imaginação dos alunos, a reflexão acerca das experiências e elementos de uma cidade ideal, a desconstrução e construção de conceitos, pensar e repensar questões políticas, econômicas e éticas ao encontrarem nativos na ilha.
MARATONA DE FILOSOFIA (MF)	Os jogos da Maratona objetivaram despertar no aluno o trabalho em grupo e assim se perceberem “animais sociais”, o estimular a investigação e pesquisa, ter e manter uma postura ética e moral, responsabilização pelas ações (punições).
GAMEFILOSOFAR	A proposta deste jogo é favorecer o desenvolvimento da criatividade, a (re)construção de conceitos, despertar a autonomia e o diálogo entre os pares.

Fonte: Resultados originais da pesquisa

Nota: A tabela acima apresenta uma breve síntese dos recursos apontados pelos autores das obras analisadas e a descrição dos recursos de gaminificação.

Os trabalhos e pesquisas analisados apresentam inúmeras formas de gamificar um conteúdo de filosofia seja por meio de RPG, cartas, dinâmicas em sala, ou mesmo maratona buscando atingir o objetivo final de ensinar filosofia e no percurso estimular a reflexão, o filosofar.

A gamificação como exposto nesses trabalhos busca ensinar um conteúdo, no nosso caso de filosofia, por meio de jogos, pois este tem a capacidade de engajar, estimular e incentivar o aluno no seu próprio processo de ensino-aprendizado. Nesse sentido é possível se pensar em um ensino baseado no “aprender fazendo”, no “aprender brincando”, o que pode explicitar conteúdos mais significados e divertidos para o estudante.

Para além dos jogos prontos e disponíveis no mercado existem várias plataformas que ofertam modelos de jogos que podem ser usados com os discentes a partir da inserção dos conteúdos a serem trabalhados pelo professor naquela disciplina determinada. Trataremos de tais plataformas no tópico a seguir. Vale ressaltar que essas plataformas e jogos não encontram-se nos textos analisados, mas são apresentados na seção a seguir enquanto contribuição nossa, a partir da leitura e análise desses trabalhos.

PLATAFORMAS PARA GAMIFICAR CONTEÚDOS DE FILOSOFIA

Um bom exemplo de game desenvolvido com o conteúdo da disciplina de filosofia é o “Filosofighters”. Este jogo eletrônico foi criado por Raoni Madalena juntamente com um grupo de amigos. Os amigos apresentaram a ideia do jogo, luta entre filósofos, à Fred Di Giacomo¹², que na época produzia muitos “newsgames” para o site da Superinteressante¹³. Giacomo ficou encarregado da edição e game design enquanto os demais pensavam em quais filósofos selecionar, quais seus poderes e como seriam as fases do jogo.

Figura 2. Imagem apresentada na abertura do jogo “Filosofighters”



Fonte: Revista superinteressante

Nota: * são apresentados 9 filósofos desde a antiguidade grega até a contemporaneidade (Platão, Agostinho, Maquiavel, Rousseau, Descartes, Marx, Nietzsche, e o casal Sartre e Beauvoir).

O jogo é um misto entre jogos de luta como “Street Fighter”, que expressa uma certa semelhança com o nome do jogo da Superinteressante, e “Mortal Kombat”, dentre outros. Os personagens do “Filosofighters” são: Platão, Santo Agostinho, Nicolau Maquiavel, Jean Jacques Rousseau, René Descartes, Karl Marx, Friedrich W. Nietzsche, Jean Paul Sartre e Simone de Beauvoir. A exemplos dos games de luta citados acima este confronto entre pensadores da filosofia apresentam golpes comuns como: chutes, socos, rasteiras e defesa. Para além desses ataques ordinários existem também os especiais. Estes sim são importantes do ponto de vista do ensino de filosofia, pois expõem os pensamentos e teorias desses filósofos.

Meramente a nível de exemplificação segue na Tabela 3 a apresentação do golpe especial e a imagem com o comando do

ataque do lutador-filósofo Jean Jaques Rousseau, pensador moderno e representante da teoria denominada de contratualismo, ele é tido como um dos expoentes da Revolução Francesa e inspirador do ideário da Revolução expresso no lema: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

Tabela 3. Imagem do filósofo/lutador Rousseau e seus golpes especiais.

LUTADOR	GOLPE ESPECIAL	IMAGEM e COMANDO
Rousseau	“Homem natural” Em “Do Contrato social”, Rousseau diz que “o homem é bom por natureza; é a sociedade que o corrompe”. O filósofo também disse que a sociedade é a origem da desigualdade, já que o homem natural não é competitivo. Rousseau retorna ao seu estado natural e ataca o “impostor”.	IMAGEM e COMANDO 
	“Liberté!” A base da obra “Do Contrato social”, que serviu de inspiração para a Revolução Francesa, é o estudo da liberdade como direito do homem. Rousseau liberta pombas brancas que atacam o adversário.	

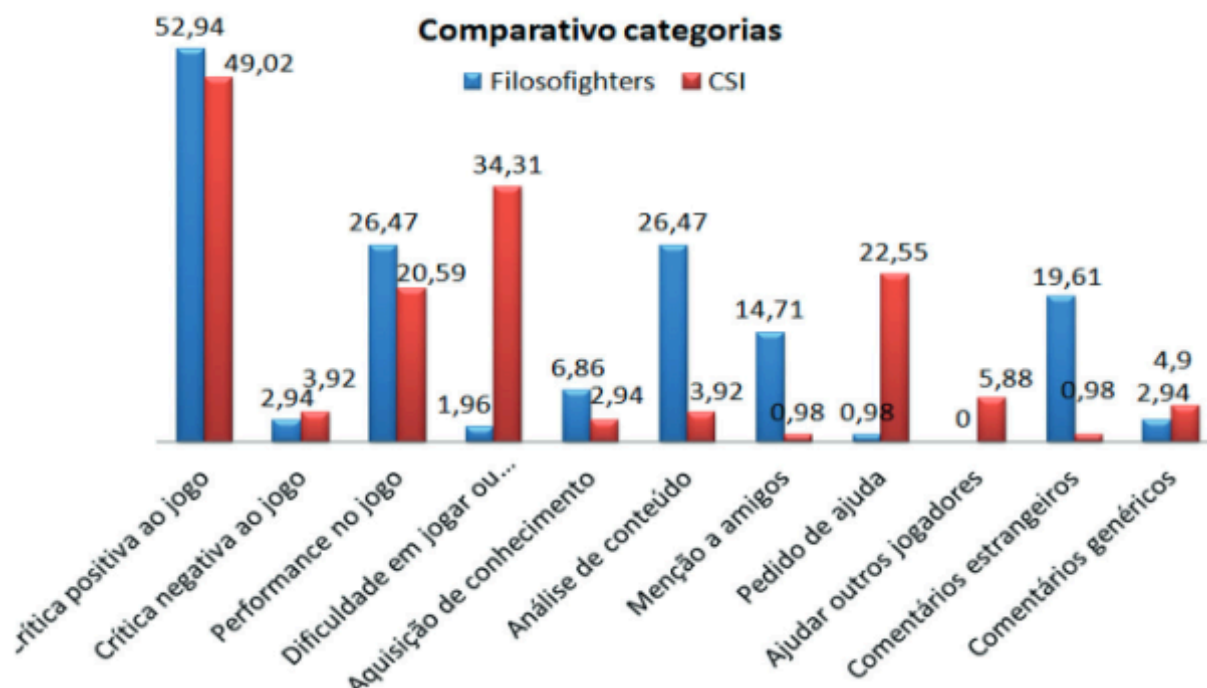
Fonte: Revista Super Interessante (2011)

Nota: * Podemos perceber que ao aplicar o golpe especial é explicitado ao jogador noções sucintas da filosofia do pensador.

Apenas a nível de exemplificação passaremos agora a fazer uma breve análise da receptividade entre o “Filosofighters”, um jogo com conteúdo de filosofia, e outro jogo nomeado de “CSI – Ciência Contra o Crime”, um jogo com elementos policiais e investigação. Essa

análise tem o objetivo de mostrar que um jogo nos moldes de “Mortal Kombat” e “Street Fighter”, mas com conteúdo de filosofia, pode ter uma aceitação ampla e ainda atingir uma finalidade educativa. Rodrigo Oliveira de Oliveira e Aline Bernardi Acadrolli, a partir da análise de 204 comentários publicados na internet no mês de novembro de 2015 a respeito do “Filosofighters” e do jogo “CSI – Ciência Contra o Crime”, da página multimídia da Revista online Superinteressante, do Grupo Abril, construíram um gráfico de comentários com base nas seguintes categorias: 1) Crítica positiva ao jogo, 2) Crítica negativa ao jogo, 3) Performance no jogo, 4) Dificuldade em jogar ou com o conteúdo, 5) Aquisição de conhecimento, 6) Análise de conteúdo, 7) Menção a amigos, 8) Pedido de ajuda, 9) Ajudar outros jogadores, 10) Comentários estrangeiros e 11) comentários genéricos, que resultou no gráfico a seguir:

Figura 3. Gráfico de análise da pesquisa de receptividade e avaliação dos games “Filosofighters” e “CSI – Ciência Contra o Crime” por meio dos comentários dos jogadores



Fonte: Rodrigo Oliveira de Oliveira e Aline Bernardi Acadrolli, 2016.

Nota: *pesquisa realizada em novembro de 2015.

Podemos identificar no gráfico acima que o jogo “Filosofighters” conquistou 6 das 9 categorias estipuladas. Obteve 52,94% de críticas positivas contra 2,94 nas negativas; quanto à performance, o jogo foi bem avaliado, atingindo 26,47%; já na aquisição de conhecimento alcançou 6,86% apesar de ser quantitativamente pequeno ainda superou o CSI; no requisito de análise de conteúdo ficou bem colocado com 26,47% de aceitação; na menção a amigos auferiu 14,71% e; na categoria não menos importante, pelo contrário, que mostra o impacto do game em outros países, obteve na categoria comentários estrangeiros 19,61%. Podemos concluir de todo o exposto a respeito do “Filosofighters” que foi uma iniciativa importante e que adquiriu uma enorme aceitação do público nacional e internacional chegando a ganhar o Prêmio Abril de Jornalismo na categoria Uso de Redes Sociais, em 2016.

Nesse diapasão, podemos constatar a partir da análise dos dados que o “Filosofighters”, um jogo que tem por base elementos e informações da disciplina de Filosofia, obteve uma receptividade

maior que a do “CSI”, que é um jogo de investigação policial. Com isso queremos elucidar que um jogo que tenha por baluarte principal o conteúdo de filosofia pode ser bem recebido pelos alunos, bem como pelo público em geral como foi constatado, e que pode estimular e engajá-los a pesquisar mais sobre um assunto e até se interessarem mais pela disciplina.

O “newgame” supracitado foi produzido com especialistas em programação e com um certo nível de investimento pecuniário fornecido pela Revista. Mas é de conhecimento geral que os professores da rede pública não têm muito ou nenhum conhecimento em programação e designer de games, o que os impede de criar jogos digitais conforme queiram. Para além dessa dificuldade técnico-especializada e também financeira existem aplicativos e jogos que podem ser utilizados para gamificar os conteúdos de Filosofia. Alguns dos quais passaremos a tratar a seguir.

Existe a plataforma chamada Educaplay (<https://es.educaplay.com/>) que serve para criação de atividades educativas que foi criada pela AD Formación em 2010, uma empresa de formação online de La Rioja, em Espanha. Ela tem a modalidade paga que apresenta muitas possibilidades, mas também apresenta a modalidade gratuita bastando apenas realizar o cadastro na plataforma. O Educaplay é fornecido em 3 idiomas: inglês, francês e espanhol, o que talvez possa gerar uma certa dificuldade para os não iniciados nessas línguas.

Essa plataforma educativa, em sua modalidade gratuita, fornece vários tipos de jogos que possibilitam gamificar inúmeros conteúdos no Ensino de Filosofia como: “Saltos de Sapo” (os jogadores devem

ajudar Froggy Jumps a chegar à costa com segurança, escolhendo os quadrados corretos); “Palavras cruzadas” (o jogador deve encontrar as palavras através de um texto ou definição multimídia); “Sopa de letras” (o jogador deve digitar palavras para encontrar na sopa de letrinhas); “Roda de palavras” (o jogador deve definir palavras com as letras do alfabeto através de arquivos de texto ou multimídia para adivinhar) e; “Relacionar mosaico” (o jogador deve criar pares de texto ou multimídia para relacioná-los) etc.

O modelo de jogo do “Saltos de Sapo” pode ser usado com frases, palavras e imagens que devem corresponder à pergunta feita no enunciado. O professor de filosofia pode apresentar o nome de um filósofo e perguntar qual imagem corresponde ao filósofo em questões, igual à imagem a seguir:

Figura 4. Imagem da atividade gamificada intitulada de “sapinho filosófico”¹⁴ criado pela plataforma Educaplay no modelo “saltos de sapo”



Fonte: Resultados originais da pesquisa

Outra plataforma muito interessante para gamificar conteúdos é a “Word Wall” (<https://wordwall.net/pt>). É uma ferramenta projetada

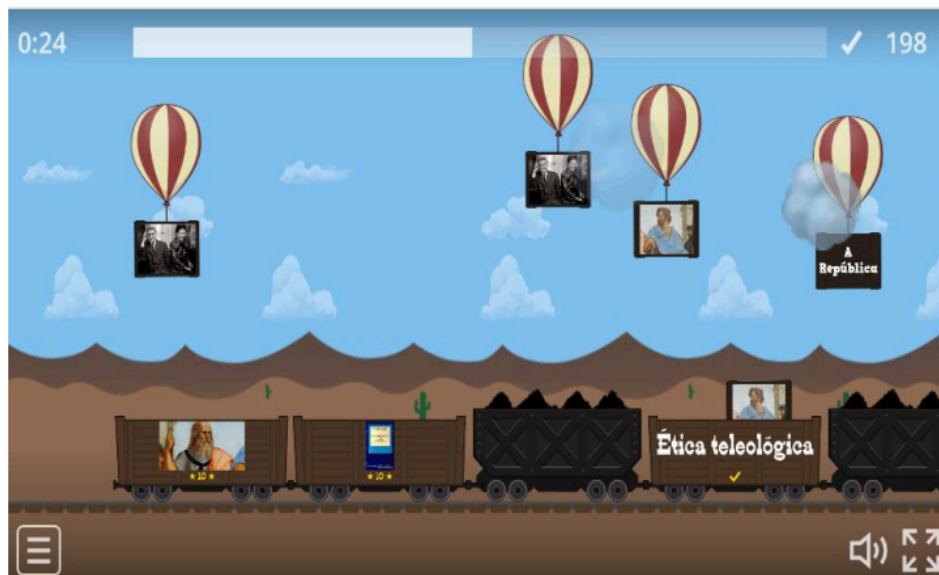
para a criação de atividades personalizadas para as aulas presenciais ou remotas. Assim como o “Educaplay” ela é ofertada de forma gratuita e paga. Os valores dos planos pagos são bem acessíveis. Um valor que o professor pode pagar, caso tenha interesse. Na versão gratuita pode-se criar até 5 atividades distintas. Mas, as atividades são editáveis, ou seja, isso permite a criação de várias outras versões e modelos.

O “Word Wall” tem um banco de acervo de atividades já criadas que podem servir de modelo ou usadas pelo professor. Outra vantagem é a possibilidade de transformar a atividade (jogo) em pdf e imprimi-lo para aplicar na sala de aula. Vale ressaltar que usado digitalmente por qualquer meio eletrônico o jogador/aluno se depara com design e efeitos típicos nos jogos de vídeo-games.

Qualquer atividade criada pode ser publicada. Isso permite que compartilhe o “link” da página da atividade pelas mídias sociais. Isto também permite que outros professores encontrem a atividade nos resultados de busca da comunidade da plataforma. Ao concluir a criação da atividade, o professor deve clicar em compartilhar. Neste espaço, ele poderá definir se a atividade será pública ou compartilhada com os alunos, e monitorada por ele (professor). No modo público, outros usuários da plataforma poderão jogar e alterar a atividade, bem como escolher outro modelo para jogar. Já no modo compartilhado com os alunos, é possível definir se o aluno deverá informar seu nome para jogar, se haverá prazo para a conclusão da atividade, ou se o aluno poderá jogar novamente e ainda escolher o grau de dificuldade.

Figura 5. Imagem da atividade gamificada intitulada de “trem filosófico”¹⁵ criado pela plataforma Word Wall no modelo “estouro de

balões”



Fonte: Resultados originais da pesquisa

A imagem acima representa uma atividade gamificada com conteúdo de filosofia denominado pelo site de “Estouro de balões”. A atividade consiste em conseguir estourar cada balão ao vagão correspondente, para tal o aluno precisa ter não só um conhecimento das teorias filosóficas como também de livros e da aparência dos filósofos.

O “Kahoot” (<https://kahoot.com/schools-u/>) é uma outra plataforma global e colaborativa de jogos educativos de diversas categorias, fundada em 2012, que pode ser acessada de qualquer dispositivo com internet. O “Kahoot” apresenta possibilidades de construir quizzes, desafios e outros jogos personalizados e interativos. Ele, assim como os anteriores, é disponibilizado tanto na modalidade paga quanto gratuita. Os recursos do “Kahoot” pago incluem ferramentas de colaboração remota, um recurso de aulas interativas, análises avançadas e relatórios combinados para a sustentação de avaliações, tipos de perguntas adicionais, ferramentas de integração para professores, controles administrativos e muito mais.

O professor que esteja trabalhando com algum conteúdo de ética com seus alunos pode dividir a sala em grupos (de preferência mais de 4 grupos para ficar mais divertido, competitivo e gerar um ranking mais expressivo) e trabalhar uma competição por meio de quiz montado no “Kahoot”, por exemplo, se trabalhar a ética kantiana, que é uma ética deontológica (autonomia, liberdade, heteronomia, boa vontade, imperativo categórico, agir por dever e conforme o dever, moral, lei etc), é possível criar um jogo que estimule e engaje os estudantes.

O “Socrative” (<https://www.socrative.com/>) é um aplicativo parecida com o “kahoot”, mas com a adição de algumas funcionalidades diferentes. O “Socrative” permite a criação de questionários com perguntas de escolha múltipla, verdadeiro ou falso e de resposta aberta, e a posteriori a sua dinamização na sala de aula com os alunos. Logo, assim como as anteriores é uma ferramenta que propicia a gamificação de qualquer conteúdo educacional de qualquer disciplina, inclusive Filosofia.

Com essa ferramenta o docente pode criar, por exemplo, uma atividade gamificada do tipo “verdadeiro ou falso”. O professor ao ensinar a matéria de estética na disciplina de Filosofia pode se valer dessa modalidade de jogo para averiguar se o aluno entendeu e assimilou determinado conceito ou teoria. Pode elaborar questões sobre o “gosto”, a arte, a técnica etc.

Diferente dos jogos já citados existe o “Philodéfi” um jogo de cartas desenhado por Stéphane Marcireau, professor de filosofia do ensino médio há 20 anos, na França. O jogo de cartas é composto por 12 filósofos e 84 noções filosóficas. “Philodéfi” é baseado no princípio do mapa mental, em uma imagem está resumido o pensamento de

um filósofo e nesta imagem estão integrados 7 grandes conceitos ou citações do autor. Os doze filósofos são: Sócrates, Platão, Aristóteles, Descartes, Pascal, Rousseau, Kant, Hegel, Marx, Nietzsche, Freud e Bergson.

O professor Stéphane Marcireau fornece aos colegas docentes de Filosofia não só um conteúdo de filosofia gamificado, mas algo mais importante que é a inspiração para criar um jogo físico para ensinar filosofia. A versão material do jogo pode ser comprada no www.philodefi.fr. Também existe a versão digital do jogo que pode ser feito o *download* no aplicativo do “Play Store”.

Essas plataformas que são ferramentas que servem para gamificar conteúdos educacionais podem ser usadas também no ensino de filosofia. Apesar das possibilidades citadas nessa seção, a nível de exemplificação, o potencial dessas ferramentas podem ser exploradas de inúmeras maneiras para além das referidas anteriormente. Para facilitar a captação dessas plataformas condençamos suas descrições e “link’s” na Tabela 4. Tal tabela trata-se de uma síntese das plataformas e funcionalidades, de modo que fique evidente ao leitor que tal utilização pode funcionar não apenas para gamificar recursos de filosofia, mas também de outros componentes curriculares (à exceção do Philodéfi, evidentemente).

Tabela 4. Aplicativos e Plataformas para Gamificação.

PLATAFORMA	DESCRIÇÃO	LINK DA PÁGINA
Educaplay	É um Portal para criar atividades educativas online em diferentes idiomas. Permite criar sopa de letras, palavras cruzadas, completar textos, diálogos, ditados, relacionar, etc. Ele	https://es.educaplay.com

	também tem um repositório de atividades realizadas por outras pessoas e que podem ser usadas e compartilhadas.	
Wordwall	É uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para sua sala de aula de forma presencial ou remota. Pode criar jogos, questionários, competições, jogos de palavras e muito mais. Uma maneira bem fácil de criar seus próprios recursos didáticos.	https://wordwall.net/pt
Kahoot	É uma plataforma de aprendizado baseada em jogos educativos de forma colaborativa de diversas categorias. É possível criar quiz de múltipla escolha, de “verdadeiro e falso”, de resposta curta e mista.	https://kahoot.com/schools-u
Socrative	É um aplicativo direcionado para a educação onde o professor pode gamificar conteúdos da disciplina que ministra, conciliando diversão e aprendizado. Assim como o Kahoot é possível criar quiz de múltipla escolha, de “verdadeiro e falso”, de resposta curta e mista.	https://www.socrative.com
Philodéfi	É originalmente um jogo de cartões personalizados, mas é possível encontrar sua versão digital no aplicativo do “Play Store”. O jogo consiste em 12 cartas cada uma correspondendo a um filósofo, com sua imagem na parte da frente e perguntas no verso.	www.philodéfi.fr

Diante de todo o exposto é possível inferir que a gamificação, enquanto uma metodologia ativa, é uma ferramenta que pode beneficiar o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos de todas as disciplinas e, como se constatou neste trabalho, pode ser explorada no ensino de filosofia. Como foi analisado, a gamificação independente da sua apresentação (digital ou física) pode estimular,

motivar e engajar o discente tornando-o ator de sua própria formação, haja vista a promoção da autonomia propiciada pelo jogo tanto jogando quanto criando.

Por isso buscamos abordar neste trabalho a gamificação a partir de experiências já sistematizadas em trabalhos e a participação de propostas a serem executadas. Nesse sentido, nosso intuito foi de expor um panorama a respeito da relação entre gamificação e o ensino de filosofia, além de apontar possibilidades para outras perspectivas que podem fomentar reflexões diversas que emergem dessas constatações sobre metodologias ativas e ensino de componentes curriculares mais “teóricos”, por assim dizer, como é o caso da Filosofia.

A ideia central de metodologia ativa tem por base a participação do estudante, de forma ativa, na construção de seu próprio conhecimento por isso a experiência e a vivência tem grande peso nesse processo. Segundo Paulo Freire (2011), ninguém é autônomo primeiro para depois decidir. A autonomia vai se construindo na experiência de várias, inúmeras decisões que vão sendo tomadas. A autonomia, enquanto amadurecimento do *ser para si*, é processo, é vir a ser. É nesse sentido que uma pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitosas da liberdade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste estudo observou-se que a gamificação, enquanto uma metodologia ativa, apresenta potencial para favorecer positivamente o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de

Filosofia. A gamificação contribui na medida em que utiliza elementos próprios dos jogos, tais como desafios, narrativas, recompensas, interação e resolução de problemas, para ensinar conteúdos educativos tanto no âmbito da educação formal quanto não formal. Essa ferramenta possibilita que o estudante assuma uma postura mais participativa em sua própria formação intelectual, pois, como ficou evidenciado ao longo desta pesquisa, os jogos (games), independentemente da forma como se apresentam, possuem capacidade de estimular a atenção, despertar a curiosidade e, principalmente, promover maior engajamento dos alunos.

Nesse sentido, este estudo teve como objetivo investigar, a partir da análise de trabalhos acadêmicos, em que medida a gamificação poderia contribuir positivamente para o ensino de Filosofia, bem como apresentar possibilidades para o emprego dessa ferramenta na transposição de conteúdos filosóficos. Para tanto, foram analisadas pesquisas que evidenciam experiências envolvendo jogos, RPG, plataformas digitais e outras estratégias gamificadas aplicadas ao ensino filosófico. Além disso, foram apresentadas algumas plataformas e aplicativos que podem auxiliar professores na criação de atividades gamificadas, não apenas como recursos prontos para utilização, mas também como exemplos e inspirações para a elaboração de novas práticas pedagógicas.

A análise realizada permitiu compreender que a gamificação não deve ser entendida como uma simples utilização de jogos em sala de aula ou como uma substituição das metodologias tradicionais de ensino, mas como uma ferramenta complementar que, quando aplicada de forma planejada e articulada aos objetivos educacionais, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem. O elemento

central da gamificação não está no entretenimento em si, mas na capacidade de utilizar a lógica dos jogos para criar experiências mais interativas, participativas e significativas.

No ensino de Filosofia, essa perspectiva apresenta especial relevância, uma vez que a disciplina possui como finalidade não apenas a transmissão de conteúdos históricos e conceituais, mas o desenvolvimento do pensamento crítico, da argumentação, da autonomia intelectual e do próprio exercício do filosofar. Nesse contexto, propostas gamificadas podem contribuir para aproximar os estudantes dos problemas filosóficos, permitindo que eles participem de experiências reflexivas, tomem decisões, argumentem e construam sentidos a partir dos conteúdos trabalhados.

O professor, ao aplicar um conteúdo gamificado em sua disciplina, contribui para a construção de um ambiente no qual o aluno assume um papel mais ativo em sua própria formação, tornando-se, conseqüentemente, sujeito mais autônomo e participativo na construção do conhecimento. O processo de ensino-aprendizagem torna-se mais efetivo e significativo quando o estudante deixa de ser apenas receptor de informações e passa a participar ativamente desse percurso formativo.

Portanto, a gamificação constitui-se como uma possibilidade metodológica promissora para o ensino de Filosofia, especialmente por dialogar com os princípios das metodologias ativas e com uma concepção de educação voltada à autonomia e à emancipação dos sujeitos. Contudo, é importante ressaltar que a gamificação não representa uma solução isolada para todos os desafios educacionais, mas sim mais uma ferramenta à disposição do professor, cuja

eficácia depende da intencionalidade pedagógica, do planejamento e da capacidade de relacionar os elementos lúdicos aos objetivos formativos da disciplina.

Assim, conclui-se que a gamificação pode contribuir positivamente para o ensino de Filosofia ao favorecer uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa, possibilitando que o estudante não apenas conheça conceitos filosóficos, mas também seja estimulado a refletir, questionar e filosofar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADROLI, A. B.; OLIVEIRA, R. O. Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos. Estudos em Jornalismo e Mídia, Florianópolis, v. 13, n. 1, jan./jul. 2016. Disponível em: <https://shre.ink/mrA>. Acesso em: 13 nov. 2021.

ALVES, F. Design de aprendizagem com uso de Canvas. São Paulo: DVS Editora, 2016.

ALVES, L.; CARVALHO, A. M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 16, n. 2, p. 251–258, abr./jun. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/TrzgDxHKQfwXKfBQdLC7XXQ/?lang=pt>. Acesso em: 8 nov. 2021.

APUD, M. Mercado de games dispara: saiba como aproveitar boa fase nos seus investimentos. E-Investidor Estadão, 2020. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/mercado/crescimento-mercado-games-investimentos>. Acesso em: 25 out. 2021.

ARANHA, M. L. A. Filosofia da educação. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

ARAUJO, M. P.; LIMA, C. A. R.; PESSOA, R. C. Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2019, Fortaleza. Anais... Fortaleza: CONEDU, 2019. Disponível em: <https://shre.ink/mU6>. Acesso em: 7 jan. 2022.

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRANDÃO, C. Filosofia e sociologia no ensino médio. Disponível em: <https://encurtador.com.br/bjwLY>. Acesso em: 28 dez. 2021.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 11-37.

DANTAS, A. M. S. GAMEFILOSOFAR: uma proposta metodológica mediada pela gamificação como recurso facilitador no processo de aprendizagem para estudantes de Filosofia no ensino médio. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Filosofia) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Caicó, 2021.

DANTAS, A. M.; SILVA, A. F.; FREIRE, A. G. Role Playing Game: uma ferramenta pedagógica para ensinar e aprender Filosofia no ensino médio. REFilo – Revista Digital de Ensino de Filosofia, Santa Maria,

2020. Disponível em: <https://encurtador.com.br/zCFN2>. Acesso em: 31 out. 2021.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. Proceedings... Tampere: ACM, 2011. p. 9–15. Disponível em: <https://shre.ink/mUK>. Acesso em: 27 set. 2021.

FELDENS, M. G. F. Os propósitos da revisão de literatura e o desenvolvimento da pesquisa educacional. *Ciência e Cultura*, São Paulo, v. 33, n. 9, p. 1197–1199, 1981.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FUJIWARA, R. I.; MARQUES, R. N. O potencial formativo do jogo no ensino de engenharia agrônoma e florestal. *Boletim Técnico do SENAC*, Rio de Janeiro, v. 43, n. 3, p. 86–103, 2017. Disponível em: <https://shre.ink/mU5>. Acesso em: 7 jan. 2022.

GARONE, Paula Maria Cardoso; NESTERIUK, Sérgio. Design e gamificação de um conteúdo de filosofia para a educação a distância. In: CONGRESSO INTERNACIONAL ABED DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 25., 2019. Anais [...]. São Paulo: Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED), 2019. Disponível em: <https://www.abed.org.br/congresso2019/>. Acesso em: 13 jun. 2021.

GODOY, Arilda Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, mar./abr. 1995. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0034-75901995000200008>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/wf9CgwXVjpLFVgpwNkCgnnC/>. Acesso em: 8 nov. 2021.

KANT, Immanuel. Crítica da razão pura. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Pensadores).

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KRAEMER, Celso; MEZZOMO, Rodrigo José. Ensino de filosofia e metodologias ativas. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, v. 14, n. 4, p. 73-90, 2020. Disponível em: <https://rica.unibes.com.br/index.php/rica/article/view/>. Acesso em: 31 out. 2021.

KUSSLER, Leandro M. Tradição e crítica da metodologia de ensino de Filosofia: filosofar com Role-Playing Game (RPG). In: SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE MÚSICA, FILOSOFIA E EDUCAÇÃO (SEFIM), 3., 2017. Anais [...] Curitiba, 2017. v. 3, n. 6. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/>. Acesso em: 26 out. 2021.

LARGHI, Nathália. Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo. CNN Brasil Business, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/>. Acesso em: 23 dez. 2021.

MORAN, José. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, Solange et al. (org.). Novas tecnologias digitais: reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: CRV, 2017. p. 23-35.

NADALIM, Carlos Francisco de Paula. Jogo eletrônico ajuda na alfabetização de crianças. Gazeta do Povo, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/>. Acesso em: 3 nov. 2021.

PAIVA, Ana Carolina. A gamificação como ferramenta pedagógica no ensino superior. Barueri, 2016.

PÉREZ DE A., María del Carmen; TELLERIA, María B. Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, Mérida, n. 18, p. 83-112, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/652/65226271002.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2021.

PRATES, Aline Esteves; MIRANDA, Sandra Eliza de Oliveira; FINELLI, Leonardo Augusto Couto. Visão discente acerca da metodologia ativa Problem Based Learning (PBL). Humanidades, Brasília, v. 5, n. 2, p. 1-9, jun. 2016. Disponível em: https://www.revistahumanidades.com.br/arquivos_up/artigos/a103.pdf. Acesso em: 13 dez. 2021.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

RICHARDSON, Roberto Jarry. Pesquisa social: métodos e técnicas. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SANTOS, Fernando Rodrigues Moreira dos. Ensino de Filosofia: desafios e possibilidades da docência no ensino médio na contemporaneidade. REFilosofia – Revista Digital de Ensino de Filosofia, Santa Maria, v. 5, n. 2, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5902/2448065736204>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/refilo>. Acesso em: 8 nov. 2021.

SANTOS, Ricardo Rodrigues dos. Panorama do mercado de jogos educativos no Brasil. Fasci-Tech – Periódico Eletrônico da FATEC São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, v. 1, n. 3, p. 126-138, 2010. Disponível em: <https://www.fatecsaocaetano.edu.br/fascitech/index.php/fascitech/article/view/32>. Acesso em: 10 out. 2021.

SCHWAB, Klaus. A quarta revolução industrial. São Paulo: Edipro, 2019.

SEGAL, Raphael. FILOCRAFT: ensino de filosofia e gamificação na escola. Educação sem Distância – Revista Eletrônica da Faculdade Unyleya, Brasília, v. 1, n. 1, 2020. Disponível em: <https://educacaosemdistancia.unyleya.edu.br/esd/article/view/17>. Acesso em: 13 jun. 2021.

SILVA, Rodrigo. Estratégias lúdicas aplicadas à filosofia no ensino médio. COMFILOTEC – Revista de Filosofia e Tecnologia, São Paulo, v. 6, 2017. Disponível em: <https://www.fapcom.edu.br/revista/index.php/revista-comfilotec/article/view/289>. Acesso em: 25 out. 2021.

SOUZA, Willian; RONDINI, Carina Alexandra; CAVALCANTI, Luciano Rodrigues. Gamificação no ensino como prática motivacional na Educação 4.0. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E

TECNOLOGIAS (CIET): ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EnPED), 2020. Anais [...] São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2020. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1264>. Acesso em: 8 nov. 2021.

VASCONCELOS, José Antônio. Fundamentos filosóficos da educação. 2. ed. Curitiba: InterSaberes, 2017.

ZEPEDA, José Carlos; CANTARERO, María Alejandra. The gamification of philosophy for meaningful learning in higher education. *Innovare: Revista de Ciencia y Tecnología*, Tegucigalpa, v. 10, n. 3, p. 162-171, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5377/innovare.v10i3.12986>. Disponível em: <https://camjol.info/index.php/INNOVARE/article/view/12986>. Acesso em: 7 jan. 2022.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.

¹ Discente da pós-graduação lato sensu em Gestão Pública Municipal da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Gestor Público, advogado e professor de Filosofia.

² Mateus Apud é jornalista formado pela ESPM e com especialização em economia pela FGV. Atualmente como Editor do CNN Money. Antes, como Editor de Economia do GloboNews Em Ponto e repórter do E-Investidor, do Estadão. Vencedor do Prêmio Os +Admirados da Imprensa de Economia, Negócios e Finanças 2020.

³ Esse jogo foi criado pela Revista Superinteressante e será abordado mais adiante no trabalho.

⁴ Street Fighter é uma franquia games de combate direto que pertencem à Capcom (desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos sediada em Osaka). Mortal Kombat é uma série de jogos de luta direta criados pelo estúdio de Chicago da Midway Games.

⁵ Em suma, a quarta revolução industrial é realizada pela combinação de inúmeras inovações tecnológicas físicas e digitais, entre elas: 1) Sistemas ciber-físicos, 2) Inteligência artificial, 3) Manufatura aditiva, 4) Internet das Coisas (IoT), 5) Nuvem informática, 6) Robótica adaptativa, 7) Realidade aumentada.

⁶ Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/filosofia-e-sociologia-no-ensino-medio>. Acesso em: 28/12/2021.

⁷ “Os nativos digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas.” (Presnky, 2001, p. 2).

⁸ Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/sbt-pesquisa-revela-que-mais-de-70-dosbrasileiros-jogam-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

⁹ Esse apontamento feito por Pavan encontra-se em um artigo publicado no jornal Folha de São Paulo de 27 de setembro de 2005, intitulado “Primeira rodada”, na seção Educação. A colaboração para a Folha foi feita por Evanildo da Silveira. Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/sinapse/sa2709200503.htm>. Acesso em: 10 out. 2021.

¹⁰ Apesar do mapeamento e dos dados coletados serem de quase sete anos atrás, podemos ter uma vaga, porém importante, ideia da preocupação em relacionar os jogos ao processo de ensino aprendizagem.

¹¹ Mercado pago deve ser entendido enquanto o espaço de interação entre pessoas que ofertam um bem ou serviço (vendedores) e outra que quer adquirir esses bens ou serviços (compradores), ocorrendo, assim, a transferência de propriedade da mercadoria através de operações de compra e venda.

¹² Giacomo escreveu em 2011 um artigo jornalístico para a Revista Superinteressante onde apresentou uma lista sobre “newgames”, lista cujo objetivo era ser usada em suas aulas na pós-graduação da PUC-RS. Disponível em:

<https://super.abril.com.br/coluna/newsgames/10-jogos-para-entender-os-newsgames-no-mundo/>. Acesso em: 07 out. 2021.

¹³ No Brasil, a revista eletrônica Superinteressante, teve as primeiras experiências com a produção de “newsgames” em 2007, que foram realizadas através do Núcleo Jovem da Editora Abril. Ao todo, a revista produziu 13 jogos jornalísticos.

¹⁴ O jogo “sapinho filosófico” aborda questões pertinentes à Filosofia Antiga, mais especificamente Sócrates, Platão e Aristóteles, bem como elementos e conteúdos de estética, ética e política presentes nesses pensadores.

¹⁵ O jogo “Trem dos Filósofos” trabalha com vários filósofos e suas obras e teorias desde os pré-socráticos até a filosofia contemporânea. Na imagem do jogo é possível identificar um quadro de Aristóteles caindo dentro do vagão correspondente à ética teleológica e computando ponto. Do mesmo modo é possível notar a imagem de Sartre e Simone de Beauvoir e no vagão o livro “O existencialismo é um Humanismo” indicando a correspondência entre Filósofo e sua teoria.