



INICIAÇÃO FILOSÓFICA COM ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA E O RECURSO DE JOGOS

Melissa Lima de Oliveira ¹

Vitória Amábile Herartt ²

Francielly Giachini Barbosa Menim ³

Karen Franklin ⁴

RESUMO

O presente trabalho pretende apresentar novas formas de ensinar filosofia no ensino fundamental por meio de jogos filosóficos. Tais dinâmicas foram desenvolvidos no âmbito do subprojeto Filosofia e Pedagogia vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Ele ocorre semanalmente em uma escola da rede municipal de Curitiba - PR. Nosso objetivo é demonstrar a possibilidade de crianças desenvolverem a iniciação filosófica de forma lúdica. Para tanto, foram confeccionados dois jogos específicos que trataram de temáticas sobre a amizade, a estética, o belo, a deliberação e a justa-medida, temas caros à Filosofia. Um deles conformou-se num jogo de trajeto com tabuleiro, dados e pinos. As casas do trajeto traziam questões sobre temas filosóficos que permitiam avançar ou recuar nas casas. Outro jogo configurou-se em desafios de se encontrar a justa medida (meio termo) das coisas, com cartas que destacavam fenômenos em variados extremos. Se as cartas sorteadas fossem “quente” e “frio”, por exemplo, o ponto de equilíbrio seria encontrado na carta “morno”. O destaque para a fomentação do pensamento filosófico por meio de jogos permitiu nos estudantes o desenvolvimento de diferentes habilidades socioemocionais e cognitivas. A progressão na oralidade, expressividade, ampliação vocabular, argumentação e pensamento crítico foram alguns dos resultados alcançados com a metodologia abordada, o que demonstra que o encaminhamento escolhido se mostrou significativo na construção do conhecimento.

Palavras-chave: Filosofia, Jogos, PIBID.

¹ Graduanda do Curso de Filosofia da Universidade Federal do Paraná- UFPR, melissaoliveira2336@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Paraná- UFPR, vitoriaherartt@ufpr.br;

³ Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná- UFPR, franciellygiachini@gmail.com;

⁴ Professora titular da Universidade Federal do Paraná; Doutora em Filosofia pela PUCRS. Coordenadora de área do PIBID Interdisciplinar Filosofia e Pedagogia da UFPR, karenfranklin@ufpr.br.



INTRODUÇÃO

A iniciação filosófica com crianças é um campo que possui sua *sociogênese* na década de 1960 nos Estados Unidos. Norbert Elias nos lembra que a gênese de um fenômeno social não possui um único marco zero, mas é derivado, por sua vez, de inúmeros elementos que se relacionam de forma interdependente e fazem assim surgir algo novo (Elias, 1993, p. 230). No caso da Filosofia com crianças, sua origem deveu-se à preocupação do professor e filósofo Matthew Lipman (1923-2010) em relação ao pensamento crítico e ao posicionamento político de seus estudantes de nível superior na Universidade da Columbia. Frente à crise percebida na formação de seu alunado resolveu, em parceria com Ann Margareth Sharp (1942-2010), voltar seu olhar para o processo de formação ainda na Educação Básica. Os estudiosos suspeitavam que a falha na formação de indivíduos com dificuldades no desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, poderia estar já nos primeiros anos de formação (Franklin, 2023, p. 50).

Diante desse cenário, a dupla fundou, em 1974, o *Institute for Advancement of Philosophy for Children* (IAPC). Nesse instituto desenvolveu-se um programa de iniciação filosófica que atingiu todos os níveis da Educação Básica. A metodologia partia da leitura de novelas filosóficas e desembocava em diálogos profícuos inspirados em temas caros à Filosofia, por meio do método socrático. O objetivo das ações buscava desenvolver nos estudantes habilidades de raciocínio, formação de conceitos, investigação e tradução (SILVEIRA, 2003, p. 7-8).

Com inspiração na experiência de Lipman e Sharp, Karen Franklin, orientadora do subprojeto do PIBID “Filosofia e Pedagogia” tem proporcionado a diversos estudantes da Rede Municipal de Ensino de Curitiba, o contato com o mundo da Filosofia. Suas ações pretendem despertar nos estudantes da Educação Básica, de forma lúdica e interativa, o interesse pela iniciação filosófica e científica. Franklin é autora também de uma saga filosófica, com três obras já lançadas: “Uma viagem pela Filosofia: O Encontro” (2021), “Uma viagem pela Filosofia: Felicidade” (2023) e “Uma viagem pela Filosofia: Amizade” (2024). O quarto livro que fecha a saga “Uma viagem pela Filosofia: Justiça” encontra-se no prelo. Dessa forma, a leitura episódica das novelas filosóficas ocorre semanalmente com os





estudantes inseridos no projeto. No entanto, tais leituras e discussões são intercaladas com atividades práticas e interativas que resgatam os temas levantados nas etapas de apreciação do enredo das novelas filosóficas. Nesse ensejo, os jogos foram uma alternativa acertada em relação aos objetivos propostos pelo projeto.

As ações aqui relatadas ocorreram, efetivamente, na Escola Municipal Castro, localizada no bairro Xaxim, no município de Curitiba-PR. A escola está situada numa região mesclada por moradias e comércio. Trata-se de uma instituição pequena que atende apenas seis turmas, que envolvem o Pré II na Educação Infantil e as séries iniciais do Ensino Fundamental I. No entanto, o relato aqui proposto contempla a experiência realizada especificamente na turma do 3º ano vespertino. Esse grupo recebe, semanalmente, uma equipe do PIBID composta por duas bolsistas e uma supervisora.

Dessa forma, o objetivo desse relato é demonstrar como o recurso de jogos didáticos, aliados à Iniciação Filosófica, pode incentivar nos estudantes da Educação Básico o apreço pelo “bem pensar” (Lipman, 1994) e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais necessárias para a formação humana.

METODOLOGIA

Os recursos utilizados para a coleta de informações presentes neste texto pautaram-se nos pressupostos da pesquisa-ação (Thiollent, 1986, p.7-8). Tal metodologia explora uma forma de ação que seja previamente planejada pelos seus idealizadores, a partir de um diagnóstico da realidade local. Observações do docente da turma, alertaram que a produção textual e a oralidade dos estudantes careciam de um pensamento lógico e crítico, na maioria das vezes. Dessa forma, um dos objetivos foi transformar a realidade onde o projeto é aplicado, pois a metodologia da pesquisa-ação propõe soluções para problemas cotidianos. Enfim, formulou-se que o desenvolvimento da iniciação filosóficas, de forma lúdica, poderia ser um caminho para desenvolver as habilidades que estavam ausentes nos estudantes.





Outra metodologia utilizada na efetivação do trabalho foi o método socrático também conhecido como maiêutica. Nesse encaminhamento, os estudantes desenvolvem as discussões filosóficas por meio de questões colocadas pelos participantes. O objetivo nesse

encaminhamento é que os estudantes aprendam a ouvir e a fazer boas perguntas que suscitem respostas bem argumentadas e cada vez mais próximas do acerto.

REFERENCIAL TEÓRICO

Durante os encontros semanais na escola, as bolsistas do PIBID intercalaram a leitura de um episódio do livro, seguida por uma roda de questionamentos, na qual todas as crianças dialogam abertamente, com momentos lúdicos, voltados para jogos relacionados com as questões filosóficas levantadas a partir da literatura.

Para tanto, introduziram a filosofia com as crianças tendo como base a saga filosófica escrita por Karen Franklin. Somaram-se às obras, trechos de literaturas que, de forma indireta, também possuem algum teor filosófico em sua essência e dialogavam com os temas abordados, como amizade, ética, felicidade e moral, sendo “Alice no país das maravilhas” (1998), “O Pequeno Príncipe” (2009) e “Meu amigo robô” (2023) alguns deles.

Ademais, partindo da perspectiva de que a aprendizagem se dá na interação, presente na psicologia histórico-cultural de Vygotsky, era prioridade das bolsistas, assim como do subprojeto, proporcionarem momentos em que as crianças pudessem interagir, dialogar, refletir, questionar e deliberar, entre outras coisas - os jogos se mostraram grandes aliados neste processo. De acordo com Stival, Moro e Martins, “por meio da atividade lúdica, a criança expressa os recursos e ferramentas de que dispõe para internalizar as situações reais, para assimilá-las e, a partir daí, conviver com elas” (2011, p.41), ou seja, através do brincar a criança entende o mundo.

Existe também a conduta do jogo ser um fator de socialização, onde as crianças se relacionam e dependem umas das outras para executar suas ações. As questões relacionadas à cooperação, competição, observação a regras também são habilidades necessárias no jogo. No jogo, a criança vai desenvolvendo aos poucos que essa atividade não precisa sempre estar voltada à questão de jogar contra os outros, pelo contrário, pode ser um momento de prazer e diversão com os outros. Nas situações de ganhar ou perder, o jogo pode ser um gatilho para





que as mais diversas emoções sejam despertadas, identificadas e entendidas. Enfim, uma aprendizagem brincante pode tirar o processo do patamar da monotomia e elevá-lo ao patamar

da diversão, sem perder, na essência, o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (CHARLES, 1975).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho efetivo com jogos ocorreu em dois momentos que dialogaram com todas as demais etapas dos encaminhamentos já descritos. O primeiro jogo foi confeccionado com a participação dos estudantes. Tratava-se de um jogo de tabuleiro onde todo o trajeto era composto de casas que proporcionavam avanços e recuos e o objetivo era alcançar o final do percurso. Os jogadores participavam, um de cada vez, por meio de pinos e dados numéricos que demonstravam quantas casas poderiam avançar. Os avanços eram efetivados se os estudantes acertassem as questões propostas nas casas. E recuavam caso não conseguissem efetivar as propostas das casas. Enfim, esse jogo desenvolveu nos estudantes o estímulo à memória, pois tinham que lembrar questões discutidas em aulas anteriores. Mas, além disso, também tiveram que desenvolver a paciência para esperar sua vez de jogada. Além de desenvolver habilidades para melhor lidar com seus sentimentos nos momentos de erros e acertos.

O segundo jogo, semelhante a um jogo mais comum conhecido como “Quem sou eu?” colocava três estudantes numa situação de descoberta por meio de pistas. Num trio, por exemplo, um estudante recebia um cartão com a insígnia “quente”, o outro estudante com a insígnia “frio” e o último, por sua vez, com a insígnia “morno”. No entanto, eles tinham que colar seus cartões na testa sem ler o seu próprio escrito. Cada estudante só podia ler o que estava escrito na testa dos outros dois colegas. Dessa forma, utilizando o conceito de “justa medida” baseada nos escritos de Aristóteles, cada aluno precisava, por dedução, descobrir qual era o nome escrito em seu próprio cartão. Neste jogo, os estudantes puderam desenvolver habilidades de raciocínio lógico, inferência e dedução. Habilidades relacionadas aos



sentimentos de ganho ou frustração, caso não descobrissem suas palavras também foram evocadas nessa brincadeira.

Observou-se, tanto nos momentos de jogo quanto ao longo das aulas desenvolvidas, que os processos de interação se tornaram mais significativos, ampliando, inclusive, as trocas

entre meninos e meninas, que costumavam não se misturar muito ao formar grupos no início do projeto. Ocorreu um avanço importante dentro do processo de comunicação dos alunos e alunas do terceiro ano do fundamental, aumentando e melhorando significativamente, ampliando trocas de ideias, opiniões e discussões relativas às temáticas dos encontros.

Ademais, foi analisado os avanços das escritas dos alunos, tendo como referência as atividades escritas pedidas ao longo das aulas. Observou-se uma melhora importante nesse tópico, principalmente, entendendo como a escrita por meio do desenho tornou-se uma escrita em caixa alta pela criança, com pequenos erros pontuados pelos professores na hora da avaliação, por exemplo, na atividade que era necessário a criança escrever o que era felicidade para ela.

Por fim, o último tópico foi o do comportamento, tópico analisado e observado tendo como intuito a relação da criança durante as aulas de argumentações e nas relações das crianças com os próprios colegas de sala. No início do primeiro semestre, poucas crianças tinham iniciativa em se expressar, por vergonha ou medo de “errar”, muitas acabavam repetindo pensamentos anteriores de algum colega, e, em contrapartida, no segundo semestre, passamos a observar como eles querem falar - diferença manifestada inclusive na postura que assumem diante da turma, assim como na entonação da voz; além disso, os alunos têm elaborado pensamentos próprios, questionando ideias de colegas, deliberando. Portanto, nessa parte as crianças apresentaram uma mudança comportamental de suma relevância e notoriedade, uma vez que se observou crianças mais tímidas e quietas no começo do ano, tendo uma fala solta e sem medo durante os debates e na relação com os jogos, ou seja, apropriando-se de argumentos

e auxiliando os colegas durante os jogos proporcionados, mostrando como é possível construir um ambiente seguro para dialogar e construir coletivamente o conhecimento. A tabela a seguir permite mapear, de forma mais consisa, os resultados alcançados com a prática:





Tabela 1: Resultados

	COMUNICAÇÃO	ESCRITA	COMPORTAMENTO
INÍCIO	pouca	bastante dificuldade	timidez
DURANTE	intermediária	em avanço	processo de compartilhar
FIM	boa, repleta de opiniões e argumentos	mais bem desenvolvida	Vontade de falar

Fonte: Os autores (2025)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de encaminhamentos didáticos que lançam mão da ludicidade já é uma prática recorrente e necessária na educação. Muitos docentes utilizam-se de brincadeiras e jogos para desenvolver habilidades cognitivas em seus estudantes, nos mais diversos componentes curriculares. Trazer esse modelo para as dinâmicas de Iniciação Filosófica demonstrou ser uma tentativa acertada. A partir do relato apresentado no texto, pudemos perceber que, a partir da prática de jogos, o engajamento e o desenvolvimento dos estudantes alcançou e superou os resultados pretendidos. Percebeu-se ao longo das aplicações que o alunado foi, de forma processual, apropriando-se de uma linguagem nova, tiveram seu vocabulário ampliado, desenvolveram estratégias de lógica e argumentação mais assertiva, além de aumentarem seus repertórios em relação à temáticas relacionadas ao próprio campo da Filosofia. Enfim, a prática de jogos nos encaminhamentos de Iniciação Filosófica com crianças demonstrou ser um modelo eficaz de encaminhamentos metodológicos.





REFERÊNCIAS

- CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Porto Alegre: L&PM, 1998.
- CHARLES, C. M. **Piaget ao alcance dos professores**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1975.
- ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: Formação do Estado e Civilização**. v. 2. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993.
- FRANKLIN, Karen. **A Filosofia no Ensino Fundamental**. Curitiba: Intersaberes, 2016.
- FRANKLIN, Karen. **Uma viagem pela Filosofia: O Encontro**” (2021).
- FRANKLIN, Karen. **Uma viagem pela Filosofia: Felicidade**. Florianópolis: Editora Nepios & Ephebos, 2023.
- FRANKLIN, Karen. **Uma viagem pela Filosofia: Amizade**. Florianópolis: Editora Nepios & Ephebos, 2024.
- LIPMAN, M./OSCANYAN, F./SHARP, A.M. **Filosofia na sala de aula**. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.
- NICOLELIS, Giselda Laporta. **Meu amigo robô**, S/L: Kidsbook – Itau, 2023.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O pequeno príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 2009.
- SILVEIRA, R. J. T. **Matthew Lipman e a filosofia para crianças: três polêmicas**. Campinas: Autores Associados, 2003.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.
- STIVAL, Simone; Moro, Catarina;
- MARTINS, Joseth Jardim. **Ludicidade e aprendizagem na Educação Infantil e Anos iniciais do Ensino Fundamental**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2011.
- .



