



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
CENTRO DE EDUCAÇÃO, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO ACADÊMICO EM EDUCAÇÃO

RENIS RAMOS SILVA

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA:
(IM)POSSIBILIDADES EM ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL

Rio Branco

2025

RENIS RAMOS SILVA

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA:
(IM)POSSIBILIDADES EM ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Acre para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de Concentração:

Linha de Pesquisa: Formação de professores e trabalho docente

Orientador: Prof. Dr. Nádson Araújo dos Santos

Rio Branco

2025

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFAC

S586g Silva, Renis Ramos, 1982 -

Gamificação no ensino de filosofia: (im)possibilidades em escolar de tempo integral / Renis Ramos Silva; orientador: Prof. Dr. Nádsen Araújo dos Santos. – 2025.
132 f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Acre, Programa de Pós-Graduação em Educação. Rio Branco, 2025.
Inclui referências bibliográfica, apêndice e anexo.

1. Gamificação. 2. Filosofia – Estudo e ensino. 3. Metodologias ativas. I. Santos, Nádsen Araújo dos (orientador). II. Título.

CDD: 370

Bibliotecária: Alanna Santos Figueiredo – CRB 11º/1003.

Renis Ramos Silva

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA: (im)possibilidades em escolas
de tempo integral**

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado em 23 de Abril de
2025, por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Nádson Araújo dos Santos
Orientador - UFAC

Profa. Dra. Grassinete Carioca de Albuquerque Oliveira
Examinadora Interna – UFAC

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Júnior
Examinador Externo – UFMA

Rio Branco
2025

Faça da Ciência sua espada da Razão cortando os problemas pela raiz, tais como a ignorância e a arrogância ainda presentes nas fileiras e coletivos educacionais.

Transforme as vidas fazendo valer seus esforços, dedicação, disciplina e Tempo.

Este trabalho é dedicado à minha Família que soube esperar, incentivar, investir e amar minha pessoa em todas as situações...
À Educação e a Filosofia que estudo e tento dividir com as demais pessoas para o Bem, para a transformação e a evolução.

AGRADECIMENTOS

A realização desta dissertação é resultado de uma jornada intensa de aprendizado e crescimento e não seria possível sem o apoio e a colaboração de diversas pessoas e instituições às quais expresso minha mais profunda gratidão. Primeiramente, agradeço ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Acre – PPGE/UFAC, cujas orientações e conhecimentos foram fundamentais para a conclusão deste trabalho e pela oportunidade de crescimento acadêmico e pessoal

Agradeço especialmente ao meu orientador, Dr. Nádson Araújo dos Santos, por sua paciência, sabedoria e dedicação ao longo deste percurso, sendo que suas contribuições foram indispensáveis para o desenvolvimento e aprimoramento desta pesquisa. Expresso também minha gratidão a banca examinadora representada pela Prof^a. Dra. Grassinete Carioca de Albuquerque Oliveira, membro da UFAC e o Prof. Dr. João Batista Bottentuit Júnior examinador externo da UFMA que aconselharam e apontaram melhorias significativas para uma pesquisa à altura do que pede um mestrado de educação.

À Universidade Federal do Acre (UFAC) o meu agradecimento por proporcionar como espaço público minha formação com a graduação, especialização e o mestrado, acolhimento e incentivo ao saber. Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio direto ou indireto, pelos inúmeros trabalhos lidos, analisados e utilizados para a parte escrita e de pesquisa.

Não posso deixar de expressar minha gratidão aos meus colegas e amigos da turma formanda. A troca de experiências, o apoio mútuo e a camaradagem foram fundamentais para ultrapassarmos os desafios desta jornada acadêmica, com apoio, incentivo, com retomada de ações adormecidas em um determinado instante, mas reascendida como potência n'Alma.

Finalmente, meu mais sincero agradecimento à minha esposa e filho o meu amor e minha eterna gratidão. As dificuldades e obstáculos superados, medos transformados em coragem, dores necessárias, importantes e inevitáveis superadas com amadurecimento que serão sempre indescritíveis e inenarráveis.

"A educação começa no lar e a escola deve ser uma extensão da casa."
Al-Farabi - Al-Madina al-Fadila (A Cidade Virtuosa)

A educação exige os maiores cuidados, porque influi sobre toda a vida.
Sêneca

RESUMO

Este estudo tem como objeto de investigação a gamificação no ensino de Filosofia e parte da seguinte problematização em que medida a metodologia ativa gamificação implica nas aprendizagens de filosofia a partir das narrativas de professores de filosofia que atuam no ensino médio em escolas de tempo integral de Rio Branco -AC? A partir disso, estabelece-se como objetivo analisar a compreensão que tem professores de filosofia sobre como a gamificação enquanto metodologia ativa de ensino e as estratégias adotadas pelas escolas públicas do ensino médio de tempo integral em Rio Branco-AC, considerando as possíveis contribuições da gamificação para o ensino de filosofia. Para atingir tal objetivo, são discutidas as seguintes categorias: Gamificação na Educação, Ensino de Filosofia e Gamificação no Ensino de Filosofia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com abordagem de estudo de caso (Yin, 2001). A investigação foi realizada na cidade de Rio Branco – AC e contou com a participação de nove, dos onze professores de Filosofia que atuavam em escolas de tempo integral no período da pesquisa. Para a coleta de dados e a construção do *corpus*, foram utilizados dois instrumentos: um questionário online e entrevistas semiestruturadas, organizadas em grupo focal. As narrativas foram analisadas com base na técnica de análise de conteúdo (Bardin, 1997). Os resultados da pesquisa demonstram que a utilização da gamificação como metodologia ativa nas aulas de Filosofia pode ampliar significativamente as possibilidades pedagógicas da disciplina como superar os desafios de retirar estigmas de conteúdos maçantes e densos, recompensas e narrativas interativas, a gamificação pode contribuir para tornar o ensino mais atrativo, dinâmico e significativo para os estudantes. Espera-se, com base na análise das narrativas dos professores, evidenciar as implicações do uso dessa metodologia no contexto das escolas de tempo integral em Rio Branco – AC, destacando tanto os desafios quanto as potencialidades da gamificação como ferramenta pedagógica no ensino de Filosofia.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Gamificação no Ensino de Filosofia, Ensino de Filosofia e Gamificação.

ABSTRACT

This study investigates gamification in the teaching of Philosophy and is based on the following problematization: what are the implications of gamification in the teaching of Philosophy based on the narratives of high school teachers working in full-time schools in Rio Branco - AC? From this, the objective is to analyze the implications of gamification in the teaching of Philosophy in full-time high schools, based on the experiences reported by the participating teachers. To achieve this objective, the following categories are discussed: Gamification in Education, Teaching of Philosophy and Gamification in the Teaching of Philosophy. This is a qualitative research, of an exploratory nature, with a case study approach (Yin, 2001). The investigation was carried out in the city of Rio Branco - AC and had the participation of nine of the eleven Philosophy teachers who worked in full-time schools during the research period. For data collection and construction of the corpus, two instruments were used: an online questionnaire and semi-structured interviews, organized in a focus group. The narratives were analyzed based on the content analysis technique (Bardin, 1997). The research results demonstrate that the use of gamification as an active methodology in Philosophy classes can significantly expand the pedagogical possibilities of the discipline, such as overcoming the challenges of removing stigmas from dull and dense content, rewards and interactive narratives; gamification can contribute to making teaching more attractive, dynamic and meaningful for students. Based on the analysis of the teachers' narratives, it is expected to highlight the implications of using this methodology in the context of full-time schools in Rio Branco - AC, highlighting both the challenges and the potential of gamification as a pedagogical tool in the teaching of Philosophy.

Keywords: Active Methodologies, Gamification in Philosophy Teaching, Philosophy Teaching and Gamification.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pirâmide de Desenvolvimento.....	33
Figura 2 – Tabuleiro de Gamão.....	53
Figura 3 – Jogo egípcio Senet.....	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Publicação sobre Gamificação no Google Acadêmico.....	31
Tabela 2 – Publicação no Banco de Dissertações do PPGE/UFAC.....	32
Tabela 3 – Publicação no Banco de Dissertações da CAPES.....	33
Tabela 4 – Publicação no Banco de Dissertações da BDTD.....	34
Tabela 5 – Lista de Escolas de Tempo Integral de Rio Branco.....	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD – Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento do Pessoal de Ensino Superior
EaD – Ensino à Distância
ENEM – Exame Nacional de Ensino Médio
GBL – Game Based Learning (metodologias de ensino baseadas em jogos)
LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MMONRPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
PCN – Parâmetro Curricular Nacional
PCNEN – Parâmetro Curricular Nacional de Ciências Humanas e suas Tecnologias
PIBIC – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica
PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
PIVIC – Programa Institucional Voluntário de Iniciação Científica
PPGE – Programa de Pós-Graduação em Educação
RPG – Role Playing Game
SEE/AC – Secretaria de Educação e Esporte do Estado do Acre
TDIC - tecnologias da informação e da comunicação
UFAC – Universidade Federal do Acre

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	26
1 GAMIFICAÇÃO	31
1.1 O QUE É A METODOLOGIA DA GAMIFICAÇÃO?.....	32
1.1.1 Diferenças Metodológicas entre Gamificação e Ensino baseado em jogos	36
1.1.2 Gamificação e o campo de ação educacional	40
1.2 Gamificação e o Currículo Educacional	42
2 ENSINO DE FILOSOFIA	48
2.1 Gamificação no ensino de filosofia	51
2.2 APENDIZAGEM DA Metodologia ativa da gamificação PARA o ensino de filosofia ...	55
3 DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA	60
3.1 Escolas de Tempo Integral: o lócus da pesquisa	62
3.1.1 Questionário on-line	65
3.1.2 Entrevista Semiestruturada	66
3.1.3 Técnica de Análise.....	68
4 Análise de Conteúdo e Categorização dos Dados	72
4.1 Gamificação no Ensino de Filosofia.....	73
4.1.1 Ensino de Filosofia.....	76
4.1.2 Contribuições sobre a gamificação no ensino de filosofia	79
4.1.3 Desafios para o ensino de filosofia com a metodologia gamificação.....	79
4.1.4 Jogos de Tabuleiro contemporâneos aplicáveis ao Ensino de Filosofia.....	88
4.1.5 Jogos Empresariais e Simuladores de Decisão	89
4.2 (Im)Possibilidades da Gamificação no ensino de filosofia e suas categorias	103
4.2.1 Experiência na Aplicação da Gamificação	106
4.2.2 Impacto da Gamificação na Aprendizagem Filosófica.....	109
4.2.3 Recursos Necessários para a Implementação	112
4.2.4 Percepções sobre o Potencial da Gamificação.....	114
4.3 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA: UM ESTUDO SOBRE AS (IM)POSSIBILIDADES	117

4.3.1	Definição dos objetivos da análise sobre a gamificação para o ensino de filosofia	118
4.3.2	Definições sobre a Gamificação na Educação sob a ótica de professores de filosofia	120
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....		122
REFERÊNCIAS		127
APÊNDICE A – Questionário.....		133
ANEXO A – Descrição		138

INTRODUÇÃO

Este estudo, intitulado “Gamificação no Ensino de Filosofia: (im)possibilidades em escolas de tempo integral”, refere-se à pesquisa desenvolvida no âmbito do curso de Mestrado em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Acre – PPGE/UFAC. Está inserido na linha de pesquisa Formação de Professores, Educação e Linguagens e no Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Linguagem - Gepel.

A minha motivação e o interesse para a realização desta pesquisa sobre gamificação e o ensino de filosofia e as (im)possibilidades em escolas de tempo integral surgiu pelo fato de que trabalho como professor de filosofia e em minha atuação docente apliquei em algumas escolas alguns projetos educacionais direcionados a compreensão de conceitos filosóficos por meio das linguagens, símbolos e imagens relacionadas ao vocabulário da filosofia inscritos nos textos antigos e clássicos como os diálogos, analogias, poemas e textos mitológicos deixados pelos pensadores e pensadoras das escolas filosóficas do período clássico e, para diversificar minhas estratégias didáticas e/ou métodos para o ensino de filosofia, fazia-se o uso da metodologia ativa gamificação (sem muito fundamento naquele momento) quando adequada ao contexto da sala de aula.

Acredito que a gamificação se aproxima muito do que as escolas filosóficas já utilizavam em seu tempo de ensino por meio de labirintos, jogos e anagramas permitindo atingir os graus, níveis e estágios de compreensão e assimilação dos conteúdos filosóficos e de suas doutrinas. Assim como, a aplicação na vida (Ética) do iniciado por meio de um vocabulário filosófico utilizando linguagens, símbolos e imagens (Linguagem e Estética), aqui citadas, levou-me a um grande interesse por pesquisar sobre letramento e multiletramento para explicar sobre o uso mais adequado de um vocabulário filosófico por diversos elementos dentro da filosofia e, assim, da compreensão desse letramento filosófico.

Já o interesse em estudar mais sobre a gamificação estaria relacionado em como as escolas antigas da filosofia utilizavam de métodos muito semelhantes hoje com o da gamificação para o ensino sobre temas como a alma, jornadas heroicas para a compreensão do universo (*Cosmos*¹) e do corpo humano, da utilização de jogos verbais, poemas e jogos de

¹ O termo tem origem de duas palavras gregas: *cosmos*, que quer dizer universo, e *gignomai*, que remete a nascimento. Trata-se de um relato que explica a criação e a ordem do mundo e, ao mesmo tempo, o surgimento dos seres humanos.

tabuleiros para o ensinamento da política, da arte de governar e guerrear, além claro, da estética com símbolos de casas, esculturas onde movimentos e representações direcionam à compreensão sobre nosso estado de consciência. Devido a isso, o desejo em conhecer melhor sobre a gamificação, o letramento e multiletramento se fez necessário para a formação e qualificação como profissional e pesquisador, relacionado ao campo e ao ensino de Filosofia.

O alcance e conclusão de minha graduação em licenciatura em Filosofia, na Universidade Federal do Acre / UFAC (2012-2016), permitiu-me a iniciação científica no campo da filosofia e da educação, realizando estudos a respeito da “Educação na filosofia de Aristóteles” e sobre a “Educação da Alma nos estudos do filósofo Platão”, modelos que fundamentam até os dias atuais em vários aspectos o sistema de ensino (séries de ensino, idade, formação técnica e política, profissional, filosófica, metodológica científica, epistemológica, crítica, entre outros).

A participação como pesquisador na iniciação científica, trouxe-me benefícios e um certo aprofundamento com a leitura de textos renomados discutidos pela visão de comentadores e/ou das obras clássicas descritas pelos autores como *A República*², *Sofista*³, *Da Natureza*⁴, *A Política*⁵, *Ética a Nicomêco*⁶, *Discurso do Método*⁷, *Emílio*⁸, *A Nova Lei da Educação*⁹, realizando, em alguns casos, a pesquisa bibliográfica e métodos científicos descritivos e explicativos durante o programa institucional de iniciação científica – PIBIC, e logo após, como voluntário na iniciação científica – PIVIC, permitindo elaborar e executar aulas utilizando metodologias ativas, sem muito aprofundamento teórico-metodológico ainda, como as gamificadas, com o uso dos jogos, de letramentos e multiletramentos ainda em estágios iniciais.

Além disso, a participação no programa institucional de bolsa de iniciação à docência – PIBID, permitiu, entre outras coisas, elaborar e testar modelos de aula, projetos e oficinas relacionadas as pesquisas realizadas nos programas anteriores como por exemplo o laboratório educacional de *Games: desenvolvimento cognitivo e sensopercepção* e o de *DE.SA.FILO: Debates de Saberes Filosóficos*.

² Platão, *A República*. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. 1972.

³ Platão, *O Sofista*,

⁴ Parmênides, *Da Natureza*. Tradução do Dr. José Gabriel Trindade Santos. 2002

⁵ Aristóteles, *Política*. Trad. Mário da Gama. 1985

⁶ Aristóteles, *Da Ética a Nicomêco*. Trad. de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. Nova Cultura, 1991

⁷ Descartes, *Discurso do Método*. Col. Os Pensadores. 1979

⁸ J.Jaques-Rousseau, *Emílio ou Da Educação*. Tradução de Sergio Millietti. 1995

⁹ Dermeval Saviani, 1944. Coleção Educação Contemporânea, SP.

A gamificação e o multiletramento se mostraram uma grande área de pesquisa e interesse deste autor, sendo inicialmente, o tema da gamificação o mais propício a ser desenvolvido e para responder nossas dúvidas. Para essa pesquisa, nesta dissertação, problematizamos em que medida a metodologia ativa gamificação implica nas aprendizagens de filosofia a partir das narrativas de professores de filosofia que atuam no ensino médio em escolas de tempo integral de Rio Branco -AC?

A partir dessa questão, define-se por objetivo: analisar a compreensão que tem professores de filosofia sobre como a gamificação enquanto metodologia ativa de ensino e as estratégias adotadas pelas escolas públicas do ensino médio de tempo integral em Rio Branco-AC, considerando as possíveis contribuições da gamificação para o ensino de filosofia. Sendo realizada o convite para a participação de 11 (onze) professores de filosofia da rede pública de ensino que atuavam, há época da coleta de informações, em escolas de tempo integral, na cidade de Rio Branco-AC.

Sobre as escolas de tempo integral, o portal do Ministério da Educação – MEC¹⁰, define como um programa do governo federal para fomentar a criação de matrículas em tempo integral em todas as etapas e modalidades da educação básica, sendo elas: a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio. Para isso, o governo federal fornece assistência técnica e financeira considerando propostas pedagógicas alinhadas à Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2023).

Sobre a metodologia ativa gamificação, de acordo com Silva, Sales e Castro (2019) a concepção de que a gamificação contempla o uso de elementos de games em contextos fora dos games, para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção dos estudantes ou professores. Os elementos de games são: objetivos, regras claras, *feedback* imediato, recompensas, motivação intrínseca, inclusão do erro no processo, diversão, narrativa, níveis, abstração da realidade, competição, conflito, cooperação, voluntariedade, entre outros. É importante destacar que, embora a gamificação utilize os mesmos elementos do game ou jogo, esta diverge dos games de entretenimento, porque não contempla a jogabilidade. Ademais, outra característica importante sobre a gamificação é que, embora a maioria das pesquisas atuais sobre gamificação aplicada à educação inclua o uso de tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC)

¹⁰ Fonte: Ministério da Educação e Cultura: Escola em Tempo Integral. Disponível em: www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral Acesso em: 25 fev. 2025.

em suas práticas, o uso delas não é uma condição necessária para implementar uma estratégia que se constitua como gamificação da sala de aula

Esta dissertação se desdobrou com o desenvolvimento de seções que discorrem sobre: Gamificação, Ensino de Filosofia, Gamificação no Ensino de Filosofia, o Desenho Metodológico da Pesquisa e a Análise a partir da entrevista com os docentes. Organizada desta maneira, cada uma das seções será abordando aspectos fundamentais para a compreensão da gamificação como metodologia ativa para o ensino de filosofia.

Sendo que na primeira seção, “Gamificação”, apresentamos os conceitos fundamentais da gamificação, destacando suas origens, princípios e aplicações no contexto educacional. Exploramos como essa metodologia ativa pode ser utilizada para incentivar os estudantes, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e participativa. Além disso, anunciamos brevemente a diferença entre gamificação e aprendizagem baseada em jogos, esclarecendo equívocos comuns sobre as duas metodologias.

A segunda seção, "Ensino de Filosofia", abordamos a importância de diferenciar o ensino da filosofia da prática de ensinar a filosofar. Nesta parte, discutimos os desafios pedagógicos inerentes à disciplina, bem como as abordagens metodológicas que buscam estimular o pensamento crítico, a argumentação e a reflexão filosófica nos estudantes.

A terceira seção, "Gamificação no Ensino de Filosofia", apresenta uma análise sobre as possibilidades e desafios da implementação da gamificação especificamente no ensino de filosofia. Aqui, discutimos experiências práticas, percepções de professores e estudantes, além de estratégias para tornar essa metodologia mais eficaz dentro do contexto filosófico.

A quarta seção, Desenho da Metodologia da Pesquisa, descreve a estrutura metodológica adotada para o desenvolvimento deste estudo. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, descritiva-correlacional (Sampiere; Collado; Lúcio, 2013), com abordagem de estudo de caso (Yin, 2001). A pesquisa foi realizada em escolas de tempo integral de ensino médio da cidade de Rio Branco – AC, contando com a participação de professores de Filosofia. Foram utilizados dois instrumentos para a coleta de dados: um questionário online e entrevistas semiestruturadas organizadas com as pessoas que concordaram participar. A descrição do processo de construção do corpus, dos critérios de escolha dos participantes e dos procedimentos éticos adotados também compõe essa seção.

A quinta seção, Análise dos Dados, apresenta o tratamento e a interpretação dos dados coletados a partir da análise de conteúdo proposta por Bardin (2011). As narrativas dos professores foram organizadas em categorias de análise previamente definidas, tais como

concepções sobre gamificação, experiências práticas, desafios encontrados e sugestões para o aprimoramento da metodologia no ensino de Filosofia. A análise busca compreender, a partir da perspectiva dos docentes, como a gamificação pode ser implementada de forma crítica e eficaz, considerando as especificidades do ensino filosófico e o contexto escolar de tempo integral.

Essa estrutura permite uma compreensão progressiva do tema, partindo da conceituação geral da gamificação na educação, passando pela especificidade do ensino de filosofia e culminando na aplicação da gamificação dentro dessa área do conhecimento. Os teóricos utilizados na pesquisa para fundamentar no que trata e debatem sobre a gamificação na educação (Alves, 2008; Carvalho, 2016; Santos, 2020), o ensino de Filosofia (Kohan, 2006; Cerletti, 2009; Gallo, 2012); e a gamificação no ensino de filosofia (Teixeira, 2017). Por se tratar de uma pesquisa de natureza qualitativa, descritiva-correlacional (Sampiere; Collado; Lúcio, 2013) de abordagem de estudo de caso (Yin, 2001).

1 GAMIFICAÇÃO

“A alegria que se tem em pensar e aprender faz-nos pensar e aprender ainda mais.”
Aristóteles

A gamificação é uma metodologia importante para desenvolver habilidades pessoais, sociais e comunicativas, promovendo uma aprendizagem omnilateral, pedagógica e filosófica. Conforme Passerino (2010) ao explorar conteúdos de forma multidisciplinar, a gamificação permite que os alunos sejam protagonistas na busca ativa por soluções, fortalecendo o aprendizado prático e colaborativo.

A gamificação como metodologia ativa, possibilita na educação e, neste caso, para o ensino de filosofia, a prática com simulações, diálogos, debates e interpretações do que está sendo ensinada pelo docente, partindo da teoria para a prática oferecendo um envolvimento com os estudantes e com o conteúdo na leitura, criatividade, absorção e aplicação sobre o que é ministrado. Além disso, permite a reflexão, a análise, prática, a correção e a aplicação de conceitos no ensino de filosofia com a participação dos outros, ainda mais se o docente utilizar exemplos que estejam relacionados a dificuldades e obstáculos próximos a realidade dos estudantes. O envolvimento assim, poderá ser maior devido a situação experimentada ser com exemplos da vida dos estudantes.

A gamificação possui o uso em setores financeiros e empresariais com os sistemas na utilização de elementos de jogos em situação de não-jogo, servindo com a aplicação de técnicas para a compreensão de termos e linguagens, com o alcance de qualidades pessoais e do ensino-aprendizagem. Sobre as aplicações técnicas, Vianna et al. (2013) com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se com novas tecnologias, a agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas.

A gamificação propõe um foco no estudante para uma relação consigo e com o mundo, distanciando de conceitos, conteúdo e metodologias de ensino antiquadas. Um exemplo com a metodologia gamificação que podemos trazer para uma melhor absorção e aplicação sobre o conteúdo ministrado é a plataforma digital Duolingo que utiliza elementos da gamificação para

o aprendizado de línguas. O duolingo utiliza de um sistema de estágios e níveis que orientam o progresso do estudante, tornando o percurso de aprendizagem mais envolvente. Essa lógica de avanço por metas e desafios gamificados conduz a assimilação gradual do conhecimento, com *feedbacks* constantes e recompensas simbólicas.

Segundo Vianna et al. (2013), a plataforma combina o ensino gratuito de idiomas com um serviço de tradução baseado em *crowdsourcing* ¹¹. Enquanto os estudantes aprendem um novo idioma por meio de atividades interativas e gamificadas, eles também contribuem, de forma indireta, para a tradução de sites e documentos online.

No entanto, faz-se necessário, anunciar qual a concepção de gamificação assumimos neste estudo, esclarecendo, portanto, o que é a gamificação e como pode ser aplicada de fato ao cenário educacional e relacionada ao ensino de filosofia.

1.1 O QUE É A METODOLOGIA DA GAMIFICAÇÃO?

A gamificação é uma metodologia ativa utilizada como uma estratégia pedagógica, especialmente em contextos educacionais que buscam maior engajamento e participação dos estudantes. Seu conceito baseia-se na aplicação de elementos típicos dos jogos em situações da vida real e não-jogo, como o ambiente escolar. Esse recurso metodológico propõe transformar experiências de aprendizagem em atividades mais dinâmicas, motivadoras e interativas.

Murr e Ferrarri (2020) afirmam que “a gamificação, tradução do termo em inglês “*gamification*”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativas, *feedback*, cooperação, pontuações etc., – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando” (Murr e Ferrari, 2020, p.7).

Segundo Faria (2021 *apud* Kodaira e Tanaka, 2017, p.12-13) “a técnica de gamificação começou há muito tempo com esquemas de marketing, onde ao comprar você acumula pontos para trocar por recompensas”. Segundo Alves (2015), em 2002 o programador e game designer Nick Pelling realmente criou o termo gamificação, contudo, foi em 2003 que esse termo foi

¹¹ Colaboração coletiva ou *crowdsourcing* é uma prática que ganhou impulso com o avanço da internet e tem sido usada por empresas, governos e organizações sem fins lucrativos para projetos diversos. *Crowdsourcing* é um modelo de terceirização aberto e compartilhado, cujo propósito é reunir diferentes pessoas em torno da realização de uma tarefa ou da solução de um problema

entregue ao público. E, sobre o termo gamificação, continua Faria (2021 *apud* Alves 2015, p. 200), foi apenas em 2010 que a gamificação ganhou popularidade. Essa popularidade para Kodaira e Tanaka (2017) se deu por conta da também popularidade dos *smartphones*, pelo simples fato de que as pessoas podem se deslocar com seus *smartphones*, por causa da facilidade de compartilhar informações.

Segundo Carvalho (2016) a gamificação é o uso de metodologias e recursos de jogos que são usados para engajar pessoas, resolução de problemas e promover uma maior facilidade de aprender alguma coisa, portanto, gamificação é usar as mecânicas de jogos para estimular uma pessoa a alcançar um objetivo. De acordo com Faria (2021), ao citar Carvalho (2016, p. 11), a gamificação contribui significativamente para o processo de aprendizagem ao promover o fortalecimento da autoconfiança dos participantes. Nas palavras de Carvalho (2016) “a gamificação ajuda ainda aos usuários a ganharem confiança, conforme eles aprendem como ter uma experiência de aprendizagem vencedora”. Essa perspectiva ressalta o potencial motivacional da gamificação, ao transformar o ambiente educacional em um espaço mais estimulante e desafiador, no qual o erro não é penalizado de forma negativa, mas compreendido como parte do percurso de aprendizagem.

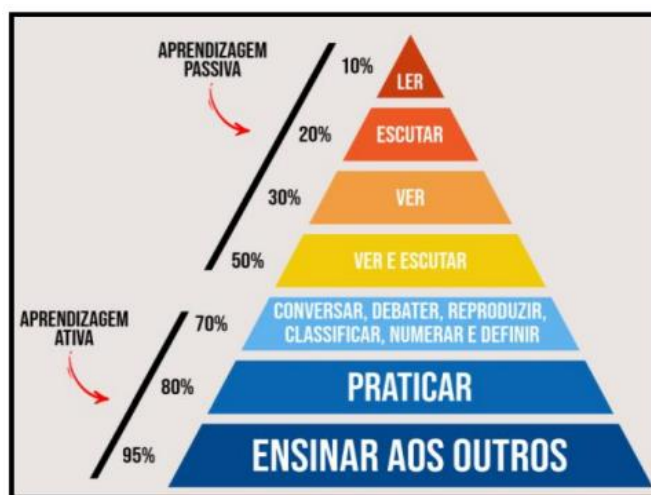
Oliveira (2015) descreve que a gamificação pode ser compreendida como a utilização de lógicas, estética e mecânicas de jogos, em cenários que não são de jogos, com o objetivo de promover o engajamento, motivação e mudança de comportamento (Detterding et al 2011; Fardo, 2013; Martins et al, 2014). Ganhando mais espaço tem sido metodologicamente incorporada à educação, ao ensino e as práticas em sala de aula.

Para Faria (2021) a gamificação se torna uma ferramenta muito poderosa e interessante para professores usarem como método de ensino-aprendizagem. Willian Glasser foi um psiquiatra norte americano que estudava saúde mental, ele foi o criador da pirâmide da aprendizagem, com essa pirâmide, Willian Glasser nos apresentou um novo método para adquirir um conhecimento, os alunos não devem apenas memorizar, o aluno deve fazer, ter estímulo de ação, e não apenas ver ou escutar. Isso faz com que o aluno tenha um conhecimento efetivo. A Figura 1 mostra como funciona a pirâmide da aprendizagem.

A abordagem de William Glasser, por meio da pirâmide da aprendizagem, reforça a ideia de que os alunos aprendem de forma mais eficaz quando fazem, praticam e participam ativamente do processo. Essa perspectiva contribui diretamente para a defesa do uso da gamificação no ensino de Filosofia, pois essa metodologia ativa estimula o envolvimento dos

estudantes por meio de desafios, tomadas de decisão, resolução de problemas e construção coletiva de conhecimento.

Figura 1 – Pirâmide de Aprendizagem



Fonte: <https://www.cesdcampinas.org.br/a-piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser>

De acordo com Busarello (2016) a gamificação usa estruturas e métodos de um jogo para aplicar em um problema real. Para Alves (2015) usar métodos de jogos significa pensar em como resolver problemas ou atividades do dia a dia usando elementos dos jogos. Ainda para Alves (2015) a diversão não pode ser deixada de lado, pois a diversão é que mantem as pessoas engajadas e interessadas na atividade gamificada.

A gamificação dentro da educação tem sido amplamente discutida como uma estratégia para engajar os estudantes no processo de aprendizagem. Segundo Burke (2015), a gamificação cria uma nova perspectiva para a participação ativa em uma atividade, permitindo que os indivíduos alcancem objetivos que, inicialmente, podem parecer inatingíveis. Essa abordagem se baseia na utilização de elementos de jogos para motivar e estimular a resolução de problemas de forma dinâmica e interativa.

Sobre a utilização de elementos de jogos em situação de não-jogo, Carvalho (2016) define gamificação como o uso de metodologias e recursos inspirados nos jogos, aplicados a contextos não lúdicos, com o propósito de engajar pessoas, facilitar o aprendizado e promover maior envolvimento no processo educativo. Ao incorporar mecânicas de jogos, como desafios, recompensas e progressão de níveis, a gamificação estimula os estudantes a perseguirem metas e a se manterem motivados ao longo do percurso de aprendizagem.

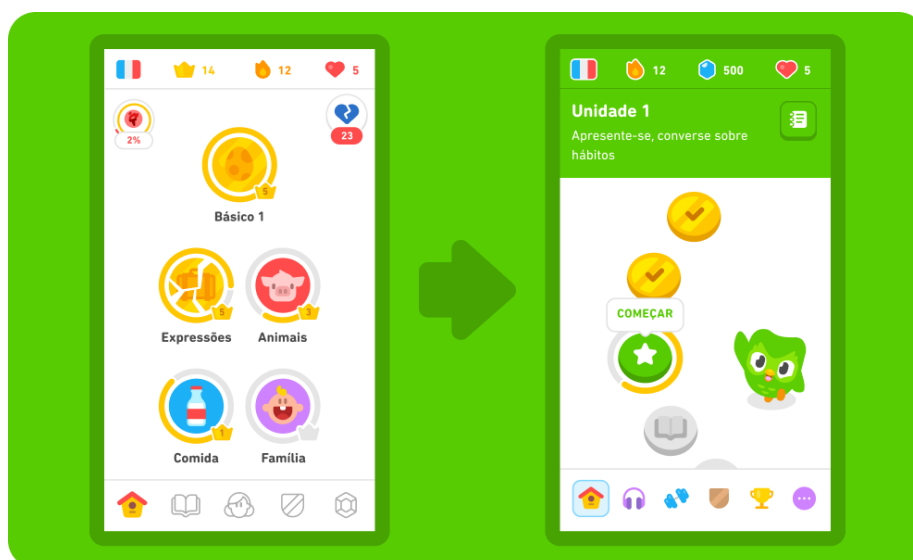
Sobre a contribuição metodológica no ensino-aprendizagem Carvalho (2016), a gamificação também contribui para o desenvolvimento da confiança dos aprendizes, pois, à medida que compreendem a lógica do jogo e superam desafios, experimentam uma sensação de progresso e conquista. Esse fator é essencial para a construção de uma experiência educacional positiva e significativa, na qual o estudante se sente incentivado a persistir e aprimorar suas habilidades.

O trabalho "Gamificação na Educação" de Faria (2022) destaca como a aplicação dessa metodologia pode transformar a maneira como os estudantes interagem com o conhecimento. Ao utilizar elementos típicos dos jogos, a gamificação não apenas torna o aprendizado mais envolvente, mas também estimula habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração. Dessa forma, essa abordagem se mostra uma ferramenta eficaz para potencializar o ensino e tornar o ambiente educacional mais dinâmico e interativo.

A gamificação ou a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos tem sido uma metodologia ativa utilizada em diversas áreas, incluindo educação, marketing, saúde etc. Quando aplicada aos estudos e a educação a gamificação pode proporcionar uma abordagem mais dinâmica e interativa para a compreensão desses conceitos, que muitas vezes são abstratos e complexos.

No exemplo apresentado inicialmente sobre Duolingo (Figura 2), Vianna et al.(2013) a plataforma utiliza trilhas de ensino que permitem pontuação e um acompanhamento na progressão do usuário da plataforma no decorrer de sua relação com a língua apreendida. No blog da Duolingo é explicado que “a nova trilha guia você pelo conteúdo do curso de forma estratégica, e os nossos especialistas fizeram de tudo para garantir que esse caminho se baseasse na ciência da aprendizagem!”. Munson, Yu, Rajgarhia, Noh (2022)

Figura 2 – Aplicativo Duolingo e o sistema gamificado de ensino



Fonte: <https://blog.duolingo.com/pt/nova-pagina-inicial-duolingo/> visitado dia 06/01/2025

Os estágios e os níveis que configuram na plataforma Duolingo são exemplos gamificados da busca de compreensão da nova língua com elementos de jogos em uma situação de não-jogo. Existem sistemas de recompensa, estágios a serem alcançados, elementos de jogos para a situação de não-jogo, que se trata da assimilação, aplicação e entendimento da nova língua.

A gamificação é utilizada como uma atividade da vida real, como elemento envolvente, com estética e mecânicas de jogos aplicadas em cenários que não são, originalmente, de jogos, conforme anunciado anteriormente. É importante reforçar essa distinção, devido à possível confusão com a metodologia de ensino baseada em jogos, na qual o jogo completo é utilizado para o ensino ou reforço de determinado conteúdo.

Na gamificação, os personagens principais no contexto educacional são os professores e os estudantes. A gamificação, como estudada pela doutora Rojo (2012), é uma abordagem que se baseia na aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de engajar e motivar os alunos. Esses elementos incluem recompensas, desafios, narrativas, *rankings* e outros componentes típicos da lógica dos jogos.

1.1.1 Diferenças Metodológicas entre Gamificação e Ensino baseado em jogos

Consideramos necessário esclarecer, desde já, as diferenças entre a metodologia gamificação e a metodologia de ensino baseada em jogos. Em alguns textos, a gamificação é

associada ao uso do termo 'games' como conceito, produto, tecnologia, recurso ou meio de ensino, o que pode gerar equívocos na compreensão. Por isso, é importante distinguir claramente as concepções entre a Gamificação e o *Game Based Learning* (GBL), pois, apesar de apresentarem pontos em comum, possuem fundamentos e aplicações distintas.

Sobre gamificação e a metodologia de ensino baseada em jogos é apresentado a diferença no portal Raleduc (2022) em que a gamificação é mais holística, incentiva o aluno e acompanha o seu progresso. Por outro lado, a aprendizagem baseada em jogos [*games*] utiliza jogos para reforçar o conhecimento, desenvolver habilidades e testar a proficiência do aluno.

Ainda sobre a gamificação é explicitado por Kapp (2012) que a gamificação é uma metodologia ativa que aplica elementos e mecânicas de jogos em situações de não-jogo, com o objetivo de tornar atividades cotidianas mais motivadoras. Em contextos como a educação, saúde, empresarial e até em campanhas sociais, a gamificação utiliza princípios típicos de jogos – como desafios, recompensas, níveis, *rankings* e *feedbacks* – para envolver as pessoas e incentivá-las a alcançar metas, resolver problemas ou aprender de maneira mais divertida e estimulante. Por exemplo, em um ambiente educacional, um professor pode aplicar a gamificação ao criar um sistema de pontos para tarefas e missões semanais, onde os alunos avançam de “nível” conforme demonstram seu aprendizado.

É importante ressaltar que a aplicação da gamificação por Murr e Ferrarri (2020) cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se “pensa” estar fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato. Tem-se a impressão de que está jogando, mas, na verdade, está estudando um conceito, fazendo um trabalho, comprando produtos, lembrando-se de uma marca. Não se trata de ser ludibriado, mas de deixar-se levar pela motivação do jogo para, de forma lúdica, resolver questões da vida real.

A gamificação precisa envolver algo da vida real e aplicar elementos de jogos a essa atividade. Esses elementos, no entanto, não precisam ser utilizados todos de uma vez só, e a ênfase dada a cada um pode ser diferente, como pontuações, bases, estágios conquistados, códigos secretos, chaves de acesso, mapas etc. Os elementos demonstram uma evolução pela compreensão ou pelo domínio pessoal na utilização da metodologia gamificada.

Existe a possibilidade da confusão entre as metodologias devido os jogos completos (*games*) serem utilizados para o ensino-aprendizagem durante as partidas. Ao desvelar a crônica ou na mecânica de jogo o jogador dará atenção as narrativas, aos enredos, símbolos, planos de

fundo e ao conhecimento do universo e suas mitologias (*Lore*¹²) devido carregarem valores conceituais, uma moral, princípios éticos e tradições que conduzem os jogadores a se envolverem, refletirem, consumirem e utilizarem no decorrer do jogo completo para seu avanço e finalização. Esse último, principalmente em jogos (*games*) imersivos.

Devido a gamificação se referir à incorporação de elementos típicos de jogos (como pontos, *rankings*, desafios, recompensas) em ambientes que não são originalmente voltados para jogos pode ocorrer a confusão, em alguns casos, devido a palavra ‘gamificação’ ser utilizada também para designar **a ação de jogo**¹³ para o ensino-aprendizagem e, já a metodologia da gamificação utiliza recursos de jogos para ações e situações de não-jogo.

Os *games* na metodologia baseada em jogos envolvem o uso de jogos completos como ferramenta de ensino. Isso significa que o próprio jogo é o meio pelo qual o conteúdo educacional é apresentado. Jogos educativos são desenvolvidos com o objetivo de ensinar conceitos específicos ou de promover habilidades como a resolução de problemas e a criatividade, que Alves (2016) destaca como um dos benefícios dos jogos no processo de aprendizado. Neste caso, os jogos são utilizados como uma plataforma de ensino, onde o aprendizado ocorre de forma imersiva, dentro da própria narrativa e mecânica do jogo.

A gamificação na educação, se aproxima do que se define sobre *games*, sendo explicado por José (2015)¹⁴ que pressupõe a tomada de decisões, muitas vezes em momentos de tensão e emoção, o que é corriqueiro em nossa vida cotidiana, tendo assim uma conexão direta com ela.

Na gamificação, em vez das decisões serem tomadas por personagens dentro do jogo – que ocorre com o ensino baseado em jogos –, propõe-se que os próprios estudantes, em sala de aula, criem situações e as interpretem por meio de debates, rodas de conversa ou atividades de interpretação de conceitos e palavras, por exemplo. Dessa forma, é possível que cheguem a conclusões por si mesmos, tornando o aprendizado aplicável e prático pela própria pessoa, e não por um personagem. Isso evidencia a evolução individual ou coletiva, utilizando-se um sistema de pontuação que reconheça quem alcançou maior compreensão sobre o uso dos conceitos e das palavras.

¹² A *Lore* é, resumidamente, o folclore de um local ou o conhecimento da narrativa do universo de um jogo. A *Lore* é o conjunto de tradições, conhecimentos, idiomas, lendas, povos e geografia de um universo ficcional. Dessa forma, podemos até dizer que a *Lore* tem pedaços de História de Fundo de um local. É utilizado como gíria por jogadores para determinar quem sabe ou não sobre o universo que estão imersos.

¹³ Destaque do autor.

¹⁴ Gamificação e EaD: Recursos Gamificados como aporte para uma Educação Inclusiva com Foco no Aluno. Alexandre Botelho José, 2015.

Alguns autores descrevem a gamificação e os jogos como práticas que caminham juntas, entre eles, o caso de Carvalho (2012), que define a gamificação como “o uso de metodologias e recursos de jogos que são usados para engajar pessoas”. Essa definição abre espaço para interpretações que permitem incluir na gamificação elementos como encenações, simulações, diálogos e debates — atividades que se aproximam dos jogos de interpretação, como os *role-playing games* (RPG). Tais práticas favorecem o desenvolvimento da lógica, do controle emocional, da capacidade de resolver problemas de forma rápida e do trabalho coletivo ou individual. Além disso, a gamificação pode manter uma narrativa principal ou uma narrativa de fundo que serve de base para o desenvolvimento das ações propostas.

Embora gamificação e *games* estejam relacionados, é importante destacar que são práticas distintas. Segundo José (2015), o processamento afetivo que ocorre nos momentos de decisão durante essas experiências contribui para preparar os jovens para a vida real, tornando-os mais aptos a tomar decisões e a desenvolver estratégias, criatividade, autonomia, habilidades, valores e atitudes. A aprendizagem baseada em gamificação e games tem se tornado cada vez mais popular, pois proporciona um tipo de engajamento que desperta motivação e o desejo de aprender, especialmente entre as novas gerações. Tanto a gamificação quanto os jogos, de maneira geral, podem contribuir para um ensino mais intuitivo, dinâmico e prazeroso.

Em textos de outros pesquisadores, é possível encontrar os *games* sendo apresentados diretamente em sua função lúdica. Alves (2015) demonstra como a gamificação pode ser aplicada na educação ao afirmar que ela pode “...produzir experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprenderem algo que impacte positivamente a sua performance.” A pesquisadora ainda complementa: “...em termos de aprendizagem, um dos maiores benefícios é o fato de que os games diminuem sensivelmente o tempo necessário para o aprendizado de um conceito...”. O engajamento e a essência no processo de aprendizagem estabelecem uma conexão direta com o ensino da filosofia, que também busca despertar o interesse, a reflexão crítica e o desenvolvimento do pensamento.

A experiência pelo visual permite carregar valores e conceitos que se relacionam com a narrativa, campo favorável do ensino-aprendizagem utilizadas na metodologia com base em jogos. Para Alves (2015) usar métodos de jogos significa pensar em como resolver problemas ou atividades do dia a dia usando elementos dos jogos. A diversão não pode ser deixada de lado, pois a diversão é que mantém as pessoas engajadas e interessadas na atividade gamificada. E, de acordo com Alves (2016) usar *games* na aprendizagem pode despertar a curiosidade e criatividade para resolução de problemas.

Na gamificação como menciona Alves (2015), a gamificação visa criar experiências de aprendizado que mantêm os alunos focados em adquirir habilidades e conhecimentos de forma significativa. Esse foco é alcançado por meio da adaptação de mecânicas de jogo que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico, mas sem exigir que os alunos joguem um jogo completo.

1.1.2 Gamificação e o campo de ação educacional

Com a utilização da gamificação no campo educacional os personagens principais, professor e estudante, estão em um campo de ação – a sala de aula – onde os dois aprenderão juntos. Este termo “campo” possui uma grande linha de pesquisa e conteúdo escrito. E poderia pender para outro problema de pesquisa. Para não correr esse risco delimitamos aqui que o ‘campo de ação’ ocorre dentro da escola e da sala de aula para os personagens citados. E, utilizaremos a explicação de Pierre Bourdieu sobre campo.

Bourdieu (2004) descreve em *Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico* que, os campos são os lugares de relações de forças que implicam tendências imanentes e probabilidades objetivas.

“Um campo não se orienta totalmente ao acaso. Nem tudo nele é igualmente possível e impossível em cada momento. Entre as vantagens sociais daqueles que nasceram num campo, está precisamente o fato de ter, por uma espécie de ciência infusa, o domínio das leis imanentes do campo, leis não escritas que são inscritas na realidade em estado de tendências e de ter o que se chama em rugby, mas também na Bolsa, o *sentido de jogo*. Por exemplo, numerosos estudos o confirmam, as estratégias de reconversão que os cientistas praticam e que os conduzem a passar de um domínio ou de um tema a outro são muito desigualmente prováveis de acordo com os agentes, o capital de que dispõem, e segundo a relação com o capital adquirido mediante sua própria maneira de adquirir esse capital.” (Bourdieu, p.27, 2004).

A relação entre a gamificação e a teoria de Bourdieu, especialmente no que se refere ao conceito de *campo*, permite compreender de forma mais aprofundada as dinâmicas presentes na sala de aula. Segundo Bourdieu (2004), os campos são espaços estruturados de relações de força, onde há regularidades, tendências e disputas, e nos quais os agentes ocupam posições desiguais com base no capital que possuem.

No contexto escolar, a sala de aula pode ser compreendida como um campo específico, em que o professor e os estudantes ocupam posições distintas. O professor, por deter maior

capital simbólico e institucional (conhecimento, autoridade pedagógica e domínio das regras escolares), atua como aquele que define, em grande parte, os objetivos a serem alcançados — como as notas, o domínio dos conteúdos e o cumprimento das metas educacionais estabelecidas pelo sistema de ensino. Ele opera dentro de um campo estruturado, do qual já conhece as regras, estratégias e limites, desenvolvendo um "sentido de jogo" que orienta suas práticas pedagógicas.

Por outro lado, os estudantes também estão inseridos nesse campo, mas sua perspectiva é diferente. Para eles, o campo da sala de aula é atravessado por outros interesses e formas de capital — como o reconhecimento pelos colegas, a construção da identidade, o desejo de pertencimento e de autonomia. Seus investimentos no campo escolar nem sempre coincidem com os objetivos formais propostos pela instituição. Eles negociam constantemente sua posição nesse espaço, buscando formas de afirmação pessoal e social.

Nesse sentido, a gamificação pode funcionar como um ponto de convergência entre esses dois campos. Ao introduzir elementos lúdicos e estratégias motivacionais típicas dos jogos, ela aproxima os interesses dos estudantes dos objetivos pedagógicos dos professores. A gamificação reconfigura as regras do campo educacional, tornando-o mais acessível, estimulante e participativo para os alunos, ao mesmo tempo em que mantém a estrutura e os fins do processo educativo.

Portanto, aplicar o conceito de *campo* ao ambiente escolar nos permite compreender a complexidade das relações entre professores e estudantes, e identificar como práticas metodológicas como a gamificação podem atuar como mediadoras entre diferentes formas de capital, expectativas e estratégias dentro do espaço escolar.

As práticas pedagógicas relacionadas a metodologia da gamificação servirão aos dois, professor e aluno, sendo que, os resultados serão particulares e subjetivos. Mas, a formação do docente permitirá encontrar linguagens e conteúdo que expliquem os avanços dos desenvolvimentos dos alunos em áreas como o da psicologia e outras mais como: português, matemática, história, filosofia etc. Ter a narrativa do docente nesse processo é importante para a relação segura do processo, onde a gamificação terá um fundamento claro sendo ensinado e diante disso a vivência ocorrendo em sala pelo estudante.

Na filosofia, existe o conceito de "possibilidade futura" que se refere à perspectiva de um potencial projetado a frente, na busca de realizar algo. Esse conceito, aplicado em sala ocorre quando o professor identifica nos estudantes suas habilidades, a capacidade de resolver problemas e a criatividade, o professor pode orientar esses talentos para novas áreas ou

diferentes disciplinas, reconhecendo onde eles podem prosperar. Esse processo permite que o professor valorize as capacidades individuais dos jovens e como eles lidam com desafios, o que pode ser fundamental para o desenvolvimento de suas habilidades motoras e cognitivas.

A gamificação oferece um olhar amplo para poder identificar essas habilidades e capacidades nos alunos com as diversidades de situações propostas em relação ao conteúdo ou aos temas ensinados. Esse desenvolvimento depende diretamente da metodologia adotada, do conteúdo ensinado e do ambiente de aprendizado. A visão do professor sobre as competências, habilidades e qualidades dos estudantes torna-se essencial para promover uma formação que aproveite ao máximo o potencial de cada um, contribuindo para uma construção sólida de suas capacidades futuras.

1.2 GAMIFICAÇÃO E O CURRÍCULO EDUCACIONAL

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) é o documento oficial que determina as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação básica – Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Portanto, para o ensino de Filosofia é este documento que deve ser seguido. É descrito no documento da BNCC o seguinte

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN). (BNCC, p. 07, 2018)

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) foi homologada pelo Ministério da Educação (MEC) em sua terceira versão no dia 20 de dezembro de 2017, para as etapas da Educação Infantil e Ensino Fundamental. Em 14 de dezembro de 2018, o documento foi homologado também para o Ensino Médio. Assim, a BNCC da Educação Infantil, Ensino

Fundamental e Ensino Médio formam um único documento, conhecido como BNCC da Educação Básica. O prazo para a BNCC do Ensino Médio entrar em vigor foi estabelecido para 2020, mas as mudanças afetaram todas as séries dessa etapa apenas a partir de 2022.

Bem como a busca por novas produções educacionais e de metodologias assertivas no/do ensino que ofereçam um desenvolvimento mais amplo, com espaço e estrutura para o profissional educador utilizar é sempre bem-vinda e necessária junto a estes documentos, como a BNCC, e as competências gerais e específicas solicitadas. O interesse como pesquisa sobre essas produções educacionais relacionadas a este documento é de grande importância para obter alinhamento e bom uso de metodologias como, por exemplo, a gamificação, sala invertida, jogos digitais, eletrônicos, de tabuleiros, imersão virtual, realidade aumentada, os filmes, músicas, *podcasts*, clubes etc., que estão direcionadas as aplicações atualizadas no ensino-aprendizagem do uso docente nas atividades sugeridas nos conteúdos descritos para cada área de ensino.

No documento da BNCC (2018), é possível identificar termos e conteúdo que favorecem o exercício docente com o uso de jogos, imagens e símbolos — relacionados nesta pesquisa com os presentes elementos encontrados nos estudos da semiótica, da estética e da linguagem pela filosofia em alguns autores como Espinoza¹⁵, Umberto Eco¹⁶, Ludwig Wittgenstein¹⁷. Por exemplo é dito que

A exploração dessas questões sob uma perspectiva mais complexa torna-se possível no Ensino Médio dada a maior capacidade cognitiva dos jovens, que lhes permite ampliar seu repertório conceitual e sua capacidade de articular informações e conhecimentos. O desenvolvimento das capacidades de observação, memória e abstração permite percepções mais acuradas da realidade e raciocínios mais complexos – com base em um número maior de variáveis –, além de um domínio maior sobre diferentes linguagens, o que favorece os processos de **simbolização** e **de abstração**. (BNCC, p. 561)

No entanto, não há nenhuma menção direta à disciplina de Filosofia ou ao seu ensino quando se trata da aplicação da metodologia da gamificação, mas sim a recursos digitais e tecnológicos, como aparece no texto

¹⁵ Espinoza. *Ética*, tradução e notas de Tomaz Tadeu. Autêntica Editora, 2013

¹⁶ Eco, Umberto. *Estética: Apocalípticos e Integrados*, Editora Perspectiva, 2001

¹⁷ Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus lógico-Philosophicus*. Companhia Editora Nacional, 1968

É necessário, ainda, que a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas favoreça o protagonismo juvenil investindo para que os estudantes sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens (textuais, imagéticas, artísticas, gestuais, **digitais**, **tecnológicas**, gráficas, cartográficas etc.), valorizar os trabalhos de campo (entrevistas, observações, consultas a acervos históricos etc.), recorrer a diferentes formas de registros e engajar-se em práticas cooperativas, para a formulação e resolução de problemas. (BNCC, p. 562)

Frisamos e chamamos a atenção para os dois pontos em destaque – simbolização, abstração e uso das tecnologias digitais da informação e comunicação – devido os elementos gamificados estarem associados e relacionados com elementos filosóficos descritos ou dialogados em obras filosóficas. As simulações e as representações citadas em capítulo anterior, possuem destes elementos quando trabalhados no ensino da filosofia junto a gamificação.

Embora a gamificação tenha sido anteriormente apontada como um recurso capaz de contribuir para a formação da identidade do estudante — especialmente quando associada ao ensino de Filosofia, por estimular o pensamento crítico, o desenvolvimento pessoal e social, e a busca por autonomia no ambiente escolar —, as referências presentes na BNCC aparecem dispersas entre diferentes áreas do conhecimento, sem que haja um vínculo claro com os fundamentos filosóficos.

Essa ausência revela uma lacuna: a Filosofia, enquanto disciplina essencial para a formação reflexiva dos estudantes, deveria ter maior respaldo no que se refere à utilização de metodologias como a gamificação, especialmente considerando que os temas abordados — como estética, linguagem e signos — são inerentes à tradição filosófica. É necessário, portanto, ampliar o espaço de discussão sobre o papel da Filosofia nesses contextos, para que sua contribuição não permaneça apenas implícita ou marginalizada nas diretrizes educacionais.

A preocupação com a construção da identidade dos estudantes, por exemplo, é tratada no campo das Linguagens, conforme descrito na BNCC (2018). Esse documento aponta que, durante o Ensino Médio, os jovens desenvolvem maior autonomia e capacidade de abstração e reflexão sobre o mundo, ampliando suas formas de participação na vida pública e na produção cultural. Esse processo ocorre por meio da autoria de diversas produções culturais juvenis, como músicas, danças, manifestações corporais, vídeos, moda, rádios comunitárias, redes de mídia na internet, gírias e outras práticas socioculturais que combinam diferentes linguagens e formas de interação social (BNCC Ensino Médio, p. 473).

Além disso, a formação dos estudantes a partir dessas produções culturais é explicitamente atribuída a áreas específicas do conhecimento. No Ensino Médio, a área de

Linguagens e suas Tecnologias é responsável por proporcionar oportunidades para a consolidação e ampliação das habilidades de uso e reflexão sobre as diversas formas de linguagem – artísticas, corporais e verbais (oral, escrita e visual-motora, como Libras) –, sendo esse um campo de estudo ligado a disciplinas como Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa (BNCC Ensino Médio, p. 474).

No que diz respeito à semiótica e à multissemiótica, a BNCC enfatiza a necessidade de expandir os repertórios linguísticos e culturais dos estudantes, promovendo uma reflexão crítica sobre as funções e usos da língua inglesa na sociedade contemporânea. Nesse contexto, os estudantes são incentivados a reconhecer a fluidez e a dinamicidade dessa língua, bem como as marcas identitárias e culturais de seus usuários, ampliando sua compreensão sobre diferentes formas de organizar, expressar e valorizar o mundo (BNCC Ensino Médio, p. 476).

A abordagem da visão de mundo e da interpretação crítica da realidade também se encontra no campo de Linguagens e suas Tecnologias. As Competências Específicas dessa área incluem, por exemplo, a habilidade de analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos midiáticos, ampliando as possibilidades de interpretação crítica da realidade (EM13LGG102) (BNCC Ensino Médio, p. 483).

Dessa forma, percebe-se que as referências que poderiam justificar a relação entre gamificação e Filosofia estão dispersas em áreas distintas, especialmente no campo das Linguagens, sem estabelecer um vínculo direto com os objetivos e conteúdos próprios da Filosofia no Ensino Médio.

O documento da BNCC - Ensino Médio destaca cinco campos de atuação social que estruturam a área de Linguagens e suas Tecnologias (BNCC Ensino Médio). Esses campos podem ser analisados sob a perspectiva da Filosofia, que contribuiria para o aprofundamento das discussões e aplicações educacionais.

O campo da vida pessoal busca possibilitar uma reflexão sobre as condições da vida contemporânea e a condição juvenil, promovendo a construção da identidade e dos projetos de vida dos estudantes. A Filosofia Existencialista poderia ser aplicada nesse contexto, ao abordar temas como identidade, liberdade, angústia e autenticidade, elementos centrais no pensamento de Sartre e Kierkegaard.

O campo das práticas de estudo e pesquisa está voltado à produção e análise de discursos acadêmicos e científicos, fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem e da construção do conhecimento. A Filosofia da Ciência e a Teoria Científica oferecem subsídios

para compreender a formação do conhecimento, os paradigmas científicos e a relação entre fato e interpretação, conforme explorado por pensadores como Kuhn, Popper e Bachelard.

O campo jornalístico-midiático trata da circulação de discursos informativos e publicitários, promovendo a consciência crítica e seletiva na produção e consumo de informações. A Filosofia da Linguagem e a Ética podem ser empregadas para analisar os mecanismos de construção da verdade, o impacto da comunicação na sociedade e as questões morais envolvidas na manipulação da informação, conforme discutido por Wittgenstein, Foucault e Habermas.

O campo de atuação na vida pública envolve discursos normativos e políticos, possibilitando a reflexão sobre a convivência social, a legislação e a participação cidadã. A Filosofia Política é essencial nesse campo, pois permite a discussão sobre justiça, direitos e deveres, democracia e participação cidadã, com base em autores como Aristóteles, Maquiavel e Rousseau.

O campo artístico diz respeito à circulação e produção de manifestações artísticas, promovendo a valorização da estética e da sensibilidade. A Estética Filosófica contribui para essa discussão, ao examinar a natureza da arte, a relação entre forma e conteúdo, e o papel da experiência estética na formação do indivíduo, a partir de teóricos como Kant, Nietzsche e Benjamin.

Apesar de a Filosofia poder contribuir significativamente para esses campos, a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na BNCC, que inclui Filosofia, Geografia, História e Sociologia, enfatiza outros aspectos, como temporalidade, espacialidade e diversidade, além das relações sociais, econômicas e políticas. O documento destaca que, no Ensino Médio, a capacidade cognitiva dos estudantes se amplia, permitindo raciocínios mais complexos e um maior domínio de linguagens e processos de abstração, favorecendo assim o desenvolvimento de uma compreensão mais crítica da realidade.

No que tange à gamificação, a BNCC apresenta uma diretriz aberta para sua incorporação em sala de aula, indicando que as tecnologias digitais e diferentes gêneros textuais podem ser usados de forma crítica e significativa nas práticas sociais e educacionais. Isso sugere uma possibilidade de integração da Filosofia com metodologias ativas, utilizando elementos da gamificação para estimular o pensamento filosófico e o protagonismo estudantil na construção do conhecimento.

A metodologia da gamificação utilizada junto ao ensino de filosofia é uma possibilidade a mais de experiência ao estudante como resolução de situações reais, controle emocional e foco. Relacionada aos itens que indicam ou sugere a BNCC quanto a construção crítica, descoberta e aprendizagem de novas linguagens digitais, tecnológicas, simbólicas, cartográficas etc. Dependendo, a gamificação possibilitaria atribuir informações e conhecimentos de conteúdos de outras áreas científicas permitindo aos estudantes tomadas de decisões e resoluções lógicas, o trabalho em equipe, a utilização da ética, política e conhecimentos matemáticos que se aplicam a vida e as vicissitudes diárias. E todas essas situações correspondem ao uso do exercício filosófico.

2 ENSINO DE FILOSOFIA

*A educação exige os maiores cuidados,
porque influi sobre toda a vida.*
Sêneca

O ensino de filosofia está entre o ensinar filosofia e o ensino sobre o filosofar da Filosofia que seria, portanto, uma forma de problematização trazido pelo filósofo alemão Immanuel Kant. Silva (2013) descreve melhor isso em seu artigo *A história da filosofia e o filosofar: um olhar a partir de Kant*, explicando a relação entre a história da filosofia e o filosofar sendo um dos alicerces no qual se assenta o ensino da filosofia, é feita a pergunta buscando saber se a tradição filosófica seria condição suficiente ou necessária para alguém se tornar filósofo? Devido uma certa influência da concepção de filosofia defendida pelo método estruturalista de leitura e interpretação de textos, ponderam, supostamente aludindo a Kant, que “não se ensina filosofia, se ensina a filosofar”.

Ensinar filosofia ou ensinar a filosofar está intrinsecamente relacionado às problemáticas da educação, pois se alinha com os princípios de crítica, liberdade e emancipação presentes nas obras de outros pensadores, sejam da filosofia ou da educação. Por exemplo, dentro de uma filosofia da libertação, temos o filósofo e educador Paulo Freire, um dos principais pensadores sobre a questão da problematização na educação. Em obras como *Pedagogia do Oprimido* (1970), ele discute a importância da educação problematizadora, que busca levar os alunos a refletirem criticamente sobre a realidade, questionando e compreendendo suas condições. O filósofo Michel Foucault aborda o conceito de problematização em uma perspectiva mais ampla, relacionada à análise das práticas discursivas e às formas de pensar que constituem a subjetividade humana. Em obras como *A Hermenêutica do Sujeito*, Foucault (1982), discute como a problematização é um processo pelo qual os indivíduos começam a questionar e refletir sobre suas próprias práticas e modos de ser.

Em *O que é Filosofia?* de Deleuze e Guattari (1991), eles discutem o ato de filosofar como a criação de conceitos, o que implica uma abordagem problematizadora do conhecimento. Para eles, a filosofia não consiste em simplesmente repetir conceitos estabelecidos, mas em questioná-los e criar novos. A prática do "filosofar", segundo esses autores, é um processo criativo de enfrentamento de problemas que surgem no pensamento. Essa abordagem é relevante para o ensino de Filosofia, a figura do docente incentiva os alunos a se envolverem

diretamente na construção de seu próprio entendimento, através do questionamento e da exploração de novas ideias.

Kohan (2007), especialmente em sua obra *Infância, Filosofia e Educação*, explora a ideia de que o ensino de Filosofia deve promover um espaço onde as perguntas sejam mais importantes que as respostas. Ele defende que o "filosofar" é um ato que deve ser vivido na experiência educativa, e não apenas ensinado como um conteúdo estático. Kohan (2007) acredita que a problematização é um método essencial para que os estudantes possam encontrar sentido em sua experiência de vida e em seu aprendizado, enfatizando que a filosofia deve ser uma prática viva de questionamento.

Por mais que estejamos falando do ensino de filosofia, da educação e de formação de professores a ação do ensinar filosofia não se limita aos conteúdos prescritos ou regulados pelo estado em seus documentos oficiais e, apenas aos professores e estudantes em sala de aula, indo muito além disso ficando registrado que esse seria impossível ensinar ou descrevê-los aqui, devido estar ligada a vida de cada pessoa, com suas escolhas para cada uma das situações que ela possa se envolver.

Silva (2013) destaca que a leitura da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) foi aprofundada por meio da análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) [que não são os documentos normativos atualmente em vigor] e das Orientações Curriculares Nacionais (OCNs) para o ensino de Filosofia. Este último documento orienta o trabalho do professor a partir de uma concepção de ensino em que a história da filosofia ocupa um lugar central. De acordo com as OCNs, o ensino de Filosofia não deve desconsiderar a trajetória histórica do pensamento filosófico, uma vez que os textos filosóficos fornecem grande parte das ferramentas e competências necessárias à prática docente. Por isso, é recomendável que a história da filosofia e o estudo dos textos filosóficos desempenhem um papel central no processo de ensino, mesmo que a abordagem adotada pelo professor seja temática (OCN, 2006, p. 27). Asserção, esta, que é amparada por uma citação de Milton Nascimento e René Trentin Silveira:

[...] não é possível fazer Filosofia sem recorrer a sua própria história. Dizer que se pode ensinar filosofia apenas pedindo que os alunos pensem e reflitam sobre os problemas que os afligem ou que mais preocupam o homem moderno seria como pedir que descubram a teoria da gravidade sem consultar as contribuições de Newton. (OCN, 2006, p. 27).

Silva (2013) também analisa os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), ressaltando que, embora não sejam os documentos normativos atualmente em vigor — papel que pertence à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) —, os PCNs ainda servem como referência histórica e comparativa para a compreensão das diretrizes educacionais. No caso do ensino de Filosofia, os PCNs fundamentam suas propostas a partir de uma citação atribuída a Kant: “Relembrando o mote kantiano de que ‘não se ensina Filosofia, ensina-se a filosofar’” (PCN, 1999, p. 50). No entanto, Silva (2013) chama atenção para o fato de que essa frase não se encontra nas obras do filósofo alemão¹⁸, podendo ser considerada uma interpretação imprecisa ou até interpretação incoerente com seu pensamento¹⁹ kantiano.

Sobre o ensino de filosofia é descrito o seguinte por Cerletti (2009) que desde o seu início, a atividade de ensino ou transmissão da filosofia esteve estreitamente ligada ao seu desenvolvimento. Ensinar ou transmitir uma filosofia foi o objetivo originário de diversas escolas filosóficas e uma ocupação de muitos filósofos. A partir da modernidade e das diversas formas de institucionalização do ensino de filosofia, a questão começa a adquirir uma fisionomia distinta.

A reflexão nos conduz a construção e desconstrução da realidade, isto é, do que se conhece até o momento, algo como um quadro conceitual que através deste examina a vida, como diz Matos (2015) onde precisamos da Filosofia para alcançar uma análise mais profunda de tudo o que ocorre conosco e com a sociedade que participamos. Afirma Nascimento (2021 *apud* Saviani, 1996, p. 49) [...] quanto mais adequado for o nosso conhecimento da realidade, tanto mais adequado serão os meios de que dispomos para agir sobre ela.

Todas essas análises ampliam nossa visão de mundo, onde, possivelmente, beberemos de novas versões e visões de mundo no decorrer de nossa jornada, seremos críticos severos, moderados ou brandos para diversas situações. Sabendo que participamos dos muitos eventos ou acontecimentos na vida, a questão é sabermos ler e compreender o que nos é apresentado diante da ocasião.

¹⁸ Grifo nosso

¹⁹ A asserção “não se ensina filosofia, se ensina a filosofar”, atribuída a Kant, foi extremamente difundida – aparece já no artigo “O ensino da filosofia: suas diretrizes”, de Jean Maugué, publicado em 1955 – e não seria errado dizer que serviu de norte para a reflexão sobre o ensino de filosofia no Brasil, a ponto de nomear o Grupo de Trabalho “Filosofar e Ensinar a Filosofar” da Associação Nacional de Pós-Graduação em Filosofia (Anpof). Citação de Silva (2013) no seu artigo sobre Kant.

2.1 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA

A educação junto à filosofia já possuía o propósito de aplicar a vida do novo estudante à descoberta de mundo, as técnicas, as ciências e desenvolvimento filosófico ao seu propósito de vida. Assim, a educação e o ensino filosófico viriam com exemplos e/ou representações que todos estes campos permitem (des)escrever formas filosóficas da realidade.

A gamificação quando relacionada para o ensino de filosofia pode ser associada a este modelo clássico no que diz respeito aos níveis ou graus de conhecimento alcançado, na subida gradativa no conhecimento pelo iniciado, colocando-se em situações em que sua prática busca por respostas, questionamentos e críticas e, assim, sejam testados obtendo com as descobertas das respostas, agora, claras e satisfatórias para si e possam ser aplicadas e vivenciadas de fato.

A gamificação pressupõe atender requisitos educacionais, dinâmicos, intelectuais, de estratégicos, éticos e morais corroborando com a filosofia e seu ensino. Devido a isso, é de grande importância que o professor/educador tenha uma boa formação sobre o uso de metodologias ativas como a gamificação.

No campo educacional algumas abordagens que geralmente são consideradas menos favoráveis ou desatualizadas no uso para o ensino ainda permanecem sendo aplicadas, possuindo contribuições tanto positivas como negativas como afirma Perkins (1992) em sua obra "*A Nova Educação*", e que podem ser apontadas aqui:

(i) Aulas expositivas passivas onde o professor fala sozinho e os alunos apenas ouvem, limitando a participação ativa dos alunos. (ii) Avaliações baseadas apenas em testes padronizados, estes testes podem não fornecer uma visão completa do progresso e das habilidades do estudante, como, também, não abrange necessariamente as capacidades práticas, o pensamento crítico ou a resolução de problemas do mundo real. (iii) Ênfase excessiva na memorização de fatos e informações, sem promover a compreensão profunda e a aplicação prática do conhecimento. (iv) Aulas descontextualizadas onde *os conteúdos não relacionam com as situações da vida real* ou não mostram aplicação prática. (v) Ausência de individualização com metodologias ou abordagens que não levam em consideração as necessidades individuais e, (vi) a falta de interatividade e participação ativa dos estudantes com a aula e conteúdo.

O item IV do parágrafo anterior, em especial, deve ser frisado, por tratar das abordagens consideradas menos aplicáveis ou funcionais, que mostram na educação segue uma tradição da repetição que deixa de lado abordagens e possibilidades que se adequam, sendo muito melhores

ao se movimentarem de maneira mais fluida com o instante e, por não conduzir conteúdos que não se relacionam com as situações da vida real. Além disso, destacamos aqui que a metodologia da gamificação é benéfica, portanto oposta a crítica devido manter uma relação com situações da vida real em uma relação de não-jogo.

A filosofia, frequentemente vista como uma disciplina abstrata e complexa, pode beneficiar os docentes com o uso de elementos lúdicos por meio da gamificação e encontrar linguagens educacionais que resgatem a vontade de descobrir o novo em si pelos estudantes, o seu propósito pessoal e sua realização dentro do campo educacional. Ao criar simulações de eventos, personagens e dilemas éticos ou estéticos, ao explorar temas políticos e com crônicas os estudantes são desafiados postos em experiências que tornam o conteúdo filosófico mais acessível e envolvente. Dessa maneira a gamificação contribui para um ensino de filosofia que motiva e engaja os alunos, facilitando o trabalho dos professores em tornar a disciplina atrativa e compreensível.

Podemos dizer que já era utilizado algo semelhante nas escolas filosóficas para passar adiante saberes sobre as diversas áreas científicas e as técnicas (*tecknê*) para a formação desses estudantes. Os iniciados dessas escolas possuíam professores que dominavam conteúdos filosóficos e compreendiam um léxico filosófico com o uso das imagens e símbolos (Escola Pitagórica, Academia Platônica) com as diversas linguagens e tradições. Sendo utilizados, também, alguns jogos ou dinâmicas com metáforas – interpretado como possibilidade nesta pesquisa como uma ação gamificada – para a aplicação dos ensinamentos dos conteúdos citados acima. Jogos verbais (pela poética²⁰, escrita ou diálogos²¹), estratégias de guerra, habilidades e desenvolvimento motor, resistência, força física e entre outros desafios já eram elementos utilizados nos níveis, séries ou graus dentro das escolas que mantinham um esquema de trilha filosófica nesses processos de iniciações.

Um exemplo era a utilização do jogo de gamão (Figura 01) ou a dama/xadrez²²²³ já descrito na *República*²⁴, do filósofo Platão. A utilização desses jogos como algo representativo servia para a formação dos estudantes como filósofos e regentes justos de uma cidade após a conclusão.

²⁰ Parmênides, Da Natureza;

²¹ Platão, Teeteto;

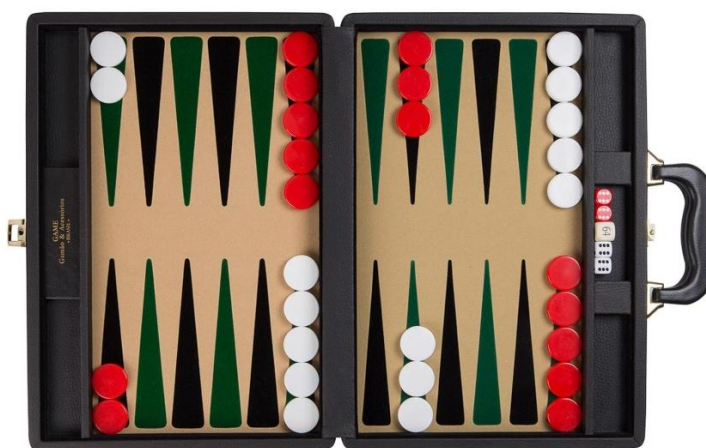
²² Dependendo da edição da *República* pode surgir o nome do jogo ‘dama’ ou ‘xadrez’.

²³ Platão, *A República*, 333a a 333b;

²⁴ Platão, *A República*, 456a a 457b; 487a a 488a

O jogo do gamão consistia que em uma partida com dois adversários, cada um precisava conduzir suas peças de baixo, no seu campo do tabuleiro, para cima (lado oposto do adversário) utilizando jogadas de dados, onde os números com resultados possuíam significados e valores morais e/ou éticos, representando na partida o aspecto de um pensamento de origem densa (*Doxa*) ou ignorante seguindo e elevando-se para um estado mais leve, superior e imanente, o intelecto com sabedoria (*Logos*). O jogo possuía graus e níveis para cada jogada, que mantinha um diálogo entre os adversários.

Figura 1 – Tabuleiro de Gamão



Fonte: <https://historiadogamao.wordpress.com/regras-do-gamao/>

A gamificação, neste exemplo platônico, ocorre na ação de colocar cada pessoa para pensar sobre os diversos conceitos da filosofia na busca de ser uma pessoa justa, sendo virtuosa ao se relacionar com as virtudes cardinais (Coragem, Moderação, Sabedoria e Justiça) e as *Formas* de pensamento (Opinião, Crenças, Linguagem, Entendimento, Repouso e Movimento) durante a partida.

As peças, os dados, as cores possuem, como dito antes, valores conceituais que proporcionam o exercício crítico, analítico e aplicado da filosofia na vida da pessoa. Ter os conceitos estudados e aplicá-los por si não estão ligados necessariamente ao jogo, mas sim, no envolvimento do não-jogo, com a vida e postura da pessoa diante de suas escolhas e descobertas pessoais. O adversário é o Outro, aquele quem ajuda a mostrar os possíveis erros de decisões para que o EU, primeiro jogador, possa evoluir e se aperfeiçoar.

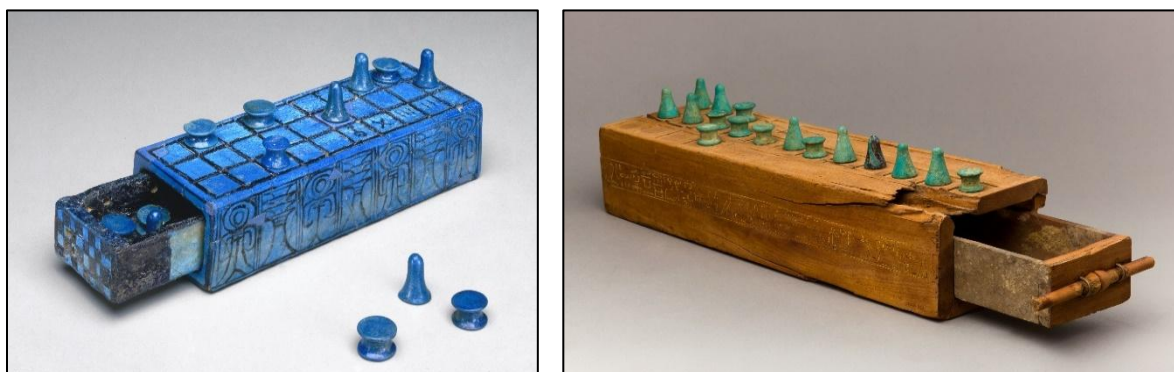
Existem na história outras modalidades e diversidades de recursos gamificados, que serviam no campo da educação e autoconhecimento, como tarot, labirintos, enigmas etc., que

possuem cores, formas, símbolos, imagens, roteiros que ensinam regras. Entendemos que ajudam a descreverem o universo e suas características tanto pela narrativa como dos valores de personagens quando possuem estes para serem utilizados.

Os jogos de tabuleiros já eram utilizados nas civilizações como no Antigo Egito (Kemet) o jogo *senet*²⁵ (Figura 2), na Grécia e na China, por exemplo, o gamão (Figura 1) e o xadrez, para, justamente, o desenvolvimento intelectual filosófico na busca de liderança e governança através de atividades e desenvolvimento físico-intelectual e, isso ocorria como simulação de situações tensas e que exigiriam tomadas de decisões rápidas e precisas. Os três jogos simulavam guerras, situações políticas ou desenvolvimento de estratégias.

A simulação e interpretação de possíveis guerras e batalhas utilizando os jogos de xadrez, gamão e o *senet* preparavam as pessoas para determinadas áreas, como ocorre também na educação aplicado hoje pela gamificação, que, trazem elementos de jogos para situações de não-jogo, mas apontando dificuldades e desafios maiores a frente durante a evolução pessoal.

Figura 2 – Jogo egípcio, Senet



Fonte: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/passatempos-de-3-milenios-atras-os-jogos-de-tabuleiro-do-antigo-egito.shtml>

Temos outro exemplo, mais para o período moderno, que é explorado pelo campo da Filosofia da Mente com o interesse de utilizar situações gamificadas para a reflexão e o entendimento de conceitos e aplicação destes.

Por exemplo, temos o "Xadrez Turco" (também conhecido como "Turco Mecânico" ou "*The Turk*") um autômato de xadrez construído em 1770 por Wolfgang von Kempelen. Embora

²⁵ Jogo muito popular no Antigo Egito é considerado o precursor do Gamão, tendo como referência mais antiga datada de 5.500 anos. O jogo simbolizava a luta da alma do jogador contra o mal, que vaga no Nada. Os desenhos no tabuleiro teriam utilidades para os mortos em seu caminho para o outro plano. Museu de Matemática da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG.

parecesse uma máquina de xadrez que podia jogar automaticamente, na verdade, havia um humano escondido dentro, manipulando as peças para enganar o público. O "Xadrez Turco" é um exemplo de um autômato que simulava inteligência, mas sem realmente possuir capacidade cognitiva, pois dependia de um operador humano para realizar suas jogadas.

Na filosofia da mente, o "Xadrez Turco" é frequentemente usado como um experimento mental ou uma metáfora para discutir a diferença entre simulação de inteligência e inteligência genuína. Essa discussão é especialmente relevante no contexto de questionamentos sobre inteligência artificial (IA) e a possibilidade de "mente" ou "consciência" em máquinas.

O nosso intelecto humano precisa conhecer os valores simbólicos, a relação do aumento de vocabulário, ter diversas experiências que contribuam com o uso racional e lógico para que em outras situações possam ser respondidas rapidamente ao decodificar os conceitos para soluções ou aplicações na vida. E, quando a mente não consegue diferenciar o real (significado) da ilusão (fantasia, imaginação e opinião) a mente se aprisiona.

Na filosofia, a analogia do *Mito da Caverna*, descrita também pelo filósofo Platão na *República*²⁶, nos serve como exemplo para refletir sobre as ilusões e artificialidades daquilo que pode aprisionar a mente. Quando um determinado conteúdo é assimilado como representação de algo falho ou falso poderemos tratar a ilusão como sendo O real, se não formos bem instruídos e formados sobre esse processo.

A analogia do *Mito da Caverna* continua relevante ao ilustrar como as mentes aprisionadas em ilusões, sem um ensinamento adequado sobre conceitos e vocabulário filosóficos, podem perder a capacidade de distinguir entre as sombras (ignorância) e a luz (entendimento) do mundo, além de compreender seu propósito como indivíduos. Nesse contexto, a gamificação e a filosofia se conectam, oferecendo possibilidades de bom uso na educação com outros campos científicos e do saber.

2.2 APENDIZAGEM DA METODOLOGIA ATIVA DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE FILOSOFIA

O ensino de filosofia busca desenvolver conteúdos aplicáveis para os estudantes realizando uma discussão profunda sendo aplicada a vida da pessoa e não apenas uma decoração

²⁶ Platão; *A República*, 556b-557a

de conteúdo ou escritas em sala. Feliciano (2019) *apud* Cerletti (2009) sobre o aprender filosofia que “é conhecer sua história, adquirir uma série de habilidades argumentativas ou cognitivas, desenvolver uma atitude diante da realidade ou construir um olhar sobre o mundo”. (Cerletti, 2009, p. 12).

Nesse contexto, é essencial que os educadores se dediquem ao estudo e à reflexão sobre metodologias de ensino, buscando compreender, por meio das experiências docentes, quais práticas são mais eficazes e como elas podem ser adaptadas às diversas realidades das instituições e dos estudantes. A investigação sobre o que é aplicado em sala de aula, associada ao diálogo entre vivências pedagógicas e docentes, torna-se um conhecimento valioso para fomentar a inovação e a efetividade no processo educativo, diante das mudanças e transformações ocorridas.

Sobre as mudanças, transformações e as buscas de novos métodos é apresentado por Moran (2015) que as instituições educacionais atentas às mudanças escolhem fundamentalmente dois caminhos, um mais suave - mudanças progressivas - e outro mais amplo, com mudanças profundas. No caminho mais suave, elas mantêm o modelo curricular predominante – disciplinar – mas priorizam o envolvimento maior do aluno, com metodologias ativas como o ensino por projetos de forma mais interdisciplinar, o ensino híbrido ou *blended* e a sala de aula invertida. Outras instituições propõem modelos mais inovadores, disruptivos, sem disciplinas, que redesenham o projeto, os espaços físicos, as metodologias, baseadas em atividades, desafios, problemas, jogos e onde cada aluno aprende no seu próprio ritmo e necessidade e aprende com os outros em grupos e projetos, com supervisão de professores orientadores.

Ainda é explicado sobre as metodologias ativas por Moran (2015) que desafios e atividades podem ser dosados, planejados, acompanhados e avaliados com apoio de tecnologias. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo. Nas etapas de formação, os alunos precisam de acompanhamento de profissionais mais experientes para ajudá-los a tornar conscientes alguns processos, a estabelecer conexões não percebidas, a superar etapas mais rapidamente, a confrontá-los com novas possibilidades.

Quanto mais aprendamos o possamos aplicar e entender que tudo isso está próximo da vida, melhor, de nossa realidade fica, assim, mais fácil a assimilação. As metodologias ativas são pontos de partida para processos mais avançados de reflexão dessas (im)possibilidades, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas nessa discussão sobre a educação.

As metodologias podem ser as mais diversas dentro deste cenário de transformações, desde uso de novas tecnologias, *games*, salas invertidas ou ensino fora de sala, enfim, do que possa favorecer a educação e o ensino, sobre isso escrevem Moraes (2024) e Nakamoto (2014)

que o uso dessas tecnologias tem transformado completamente a dinâmica dos relacionamentos interpessoais, e essas transformações, atingem também, a educação e a maneira como os alunos se relacionam na escola e com a escola.

O professor e escritor Chassot (2003), em seu artigo “*Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social*”, chama atenção para a escola nos tempos de globalização e para as novas realidades que essa globalização confere a educação. A escola que, anteriormente, era referência na comunidade pelo conhecimento que detinha, hoje é invadida pelo mundo exterior, sofrendo uma inversão no fluxo do conhecimento. [...] O desafio de manter as crianças motivadas e interessadas se torna cada vez mais difícil com a inserção, no ambiente escolar, de uma geração que está em contato com a tecnologia desde os primeiros meses de vida.

E, Moraes e Nakamoto (2024) em seu artigo *Educação em Jogo: Os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica*, citam Tomizaki (2010, p. 329) assim,

embora educação e gerações sejam realidades diversas, esses dois fenômenos sociais se encontram intrinsecamente ligados em função da necessidade de cada geração transmitir aos seus sucessores aquilo que considera fundamental para a preservação e continuidade da sua herança. Por outro lado, o próprio fenômeno geracional pode provocar mudanças tanto nos modos de se educar as novas gerações, quanto naquilo que deve ou não ser transmitido de uma geração a outra. E é nesse contexto de crescimento do uso da tecnologia, por grande parte dos adolescentes, que se concentra um dos maiores desafios da escola, educar uma geração que tem contato o tempo todo com informações e tecnologias avançadas, e que, normalmente perde o interesse pelas atividades, que para eles não são atrativas, com rapidez. Assim aparece a gamificação, como uma proposta para suprir a demanda dessa nova geração tecnológica.

O que apontam Moraes e Nakamoto é uma questão geracional, sobre temas que poderíamos citar como nativos digitais, dependentes digitais enfim, onde todo um grupo de estudantes que utilizam cada vez mais tecnologias e perdem seu interesse pelas atividades educacionais. E, a gamificação é levantada de maneira oposta, devido ser uma metodologia que não estaria presa ou dependente do uso da tecnologia para sua aplicação, sendo favorável para o ensino.

A metodologia de gamificação conduz ao ensino e a reflexão como, também o faz a filosofia e, além disso, a metodologia da gamificação associada ao ensino de filosofia por possuírem juntas o campo propício de símbolos, elementos e conteúdo, permitem ser testadas abordadas e acompanhadas pelos profissionais de educação não como novidade, mas como uma abordagem crescente em possibilidades renovadoras para o ensino. A metodologia de gamificação possibilita ao educador utilizar recursos tecnológicos como, também, recursos analógicos e verbais em que seja posta a reflexão e aplicação.

Ter a metodologia ativa da gamificação acessível a utilização e que venha a contribuir no ensino de filosofia com essa abordagem, com testes e possibilidade de crescimento gradual na relação do conteúdo de filosofia e do estudante em sala de aula é algo saudável para a educação. Incorporar elementos lúdicos e com elementos dos jogos, como metas, desafios, recompensas e narrativas com estágios ou níveis, permite um ambiente de aprendizado mais dinâmico, estimulando a curiosidade e o envolvimento dos estudantes.

A filosofia, em sua essência, busca despertar o pensamento crítico, o questionamento profundo e a reflexão ética; nesse sentido, a gamificação é uma metodologia que oferece cenários que se conectam com a vida dos estudantes ou com situações próximas a deles e, que simulam dilemas morais, debates argumentativos e problemas filosóficos que os estudantes podem explorar de maneira ativa e participativa. Retirando, assim, a imagem do ensino de filosofia em ser muito estigmatizado ou estereotipada como difícil, cansativa, desnecessária, rebuscada etc., para ser compreendida e aplicada.

Além disso, a gamificação talvez venha permitir uma personalização do aprendizado, com os conteúdos filosóficos sendo abordados de forma gradual e adaptada ao ritmo de cada estudante. Por meio de sistemas de *feedback* instantâneo, os estudantes podem identificar suas dificuldades e progressos, fortalecendo não apenas o domínio do conteúdo, mas também competências como resolução de problemas, criatividade e colaboração. Essa abordagem ativa

também combate a apatia promovendo uma conexão emocional e intelectual com os temas abordados.

3 DESENHO METODOLÓGICO DA PESQUISA

*Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas.
Pessoas transformam o mundo.*
Paulo Freire

Este estudo, intitulado “*Gamificação no Ensino de Filosofia: (Im)possibilidades em Escolas de Tempo Integral*”, investiga o uso da metodologia ativa da gamificação como estratégia pedagógica para o ensino de filosofia. O foco da pesquisa é analisar a compreensão que tem professores de filosofia sobre como a gamificação enquanto metodologia ativa de ensino e as estratégias adotadas pelas escolas públicas do ensino médio de tempo integral em Rio Branco-AC, que considerem as possíveis contribuições da gamificação para o ensino de filosofia. no município de Rio Branco, havendo doze escolas de tempo integral no ano letivo de 2024, quando ocorreu a pesquisa, das quais, uma, a Escola Presbiteriana João Calvino, foi excluída da amostra, por ser o atual ambiente de atuação profissional do pesquisador.

O lócus da pesquisa se trata das escolas de tempo integral, modelo de escola que possui moldes diferentes das escolas parciais (essas ultimas sendo mais comuns na cidade de Rio Branco), assim é de interesse da pesquisa saber como essas escolas ofertam suas aulas de filosofia relacionadas a metodologia da gamificação pelos professores de filosofia.

Foram realizados, portanto, os convites aos professores e professoras de filosofia das escolas de tempo integral para a participação da pesquisa do programa de mestrado em educação através de mensagem e e-mail, dando explicação sobre o interesse e foco da pesquisa sobre a metodologia visando proporcionar uma compreensão abrangente das percepções e experiências dos professores de Filosofia sobre a gamificação, contribuindo para a melhoria das práticas pedagógicas nessa disciplina. Os participantes foram informados sobre os objetivos e procedimentos da pesquisa, sendo obtido consentimento informado por escrito, garantindo a confidencialidade e anonimato dos participantes.

De doze (12) escolas de tempo integral a pesquisa contou com a participação de 09 (nove) dos 11 (onze) docentes convidados para uma discussão coletiva sobre a gamificação no ensino de filosofia, realizada com professores formados em filosofia e atuantes em escolas de tempo integral no ano de 2024, ficando de fora somente a Escola Presbiteriana João Calvino, que seria a escola em que atua o pesquisador.

Para a segurança quanto a identidade dos participantes na pesquisa, alteramos seus nomes para manter o sigilo, permanecendo com clareza o resultado da pesquisa. Os entrevistados serão identificados pelo nome das nove Musas da filosofia clássica e duas deusas gregas, ficando da seguinte maneira: Terpsicore, Melpomenee, Tália, Erato, Clio, Políminia, Urânia, Calíope, Euterpe, Hera e Afrodite. A identificação não seguirá a ordem da Tabela 5, para não oferecer pistas ou referências de quem possa ser o professor(a) X ou Y em relação a escola.

Após as confirmações foram realizadas com os participantes entrevistas semiestruturadas presenciais relacionadas ao foco da pesquisa, durante a entrevista os docentes possuíam total liberdade para as respostas que deixasse suas experiências abertas e detalhadas com riqueza quanto aos dados qualitativos. Além das entrevistas, foram distribuídos por via *google forms* os questionários online aos docentes participantes, gerando os dados para análise. Os questionários oferecem perguntas que complementam dados qualitativos como o tempo de formação, tempo de atuação e elementos relacionados ao foco da pesquisa e como os professores direcionam a aplicação da gamificação para promover a aprendizagem de conceitos filosóficos. A pesquisa, de natureza qualitativa por buscar a compreensão de processos, significados e experiências humanas — neste caso, as vivências e práticas de professores e professoras de escolas de tempo integral quanto ao uso da gamificação no ensino de filosofia.

Essa também é uma pesquisa descritiva, pois analisa as características do uso da gamificação pelos docentes participantes das escolas selecionadas, buscando responder como esses profissionais aplicam diversos conceitos no ensino de filosofia, promovendo a reflexão e o amadurecimento da conduta e da postura política, ética, estética e científica por meio dessa metodologia. Além disso, a pesquisa possui um caráter correlacional, ao investigar as relações entre o uso da gamificação e a prática pedagógica dos professores e professoras no contexto do ensino de Filosofia nas escolas de tempo integral.

A dimensão mais qualitativa da aprendizagem enriquece os dados correlacionais, identificando como o uso da gamificação pode ser utilizado para o ensino de filosofia, mas também o desenvolvimento das competências filosóficas ao longo do tempo. Adquirindo um olhar sobre as interações sociais nas aulas com o uso da metodologia gamificação para o ensino de filosofia.

Metodologicamente, trata-se de um estudo de caso (Yin, 2001), aqui, o fenômeno a ser acompanhado no estudo é o da gamificação para o ensino de filosofia. Explorando como a gamificação é utilizada no aprendizado da disciplina de filosofia. Identificando os fatores

contextuais como infraestrutura das escolas selecionadas, a formação docente e perfil dos estudantes para saber o que pode mediar ou moderar essa relação. Os dados permitem documentar como a gamificação é aplicada (por meio de atividades, recursos tecnológicos ou estratégias).

3.1 ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL: O LÓCUS DA PESQUISA

A legislação sobre as escolas de tempo integral é descrita no portal do Governo Federal do Brasil que

altera a Lei nº 11.273, de 6 de fevereiro de 2006, a Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, e a Lei nº 14.172, de 10 de junho de 2021. A Lei nº 14.640, de 31 de julho de 2023, institui o Programa Escola em Tempo Integral (EPTI). O programa visa ampliar o número de matrículas em tempo integral na educação básica. Estabelece estratégias, eixos estruturantes e ações complementares, no âmbito do Programa Escola em Tempo Integral, tendo em vista as modalidades de oferta da educação básica previstas na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e o fortalecimento das políticas de educação ambiental; educação em direitos humanos; e educação para as relações étnico-raciais. (GOV.BR - MEC, visitado em 18/03/2025)

As escolas de tempo integral em Rio Branco, Acre, adotam um modelo educacional que visa não apenas ampliar o tempo de permanência dos estudantes na escola, mas também fortalecer seu envolvimento em um ambiente que promova a integração entre a educação acadêmica, o desenvolvimento pessoal, profissional e científico, atividades extracurriculares e a formação empreendedora. Esse formato permite que os alunos permaneçam durante todo o dia na escola, o que favorece a aplicação de metodologias pedagógicas diversificadas, o acesso a laboratórios e a criação de redes e clubes estudantis. Nessas estruturas, os estudantes são incentivados a assumir o protagonismo, escolhendo temas de interesse, desenvolvendo pesquisas e elaborando produtos educacionais que contribuem para uma formação mais ampla e significativa.

Participam desta pesquisa as seguintes escolas de tempo integral localizadas em Rio Branco, sendo as escolas, Colégio Estadual Barão do Rio Branco – CEBRB, Colégio Estadual Sebastião Pedrosa – CESP, Escola Boa União, Escola Estadual Armando Nogueira – CEAN, Escola Estadual Ester Maia, Escola Estadual José Ribamar Batista – EJORB, Escola Humberto Soares da Costa, Escola João Batista Aguiar – JBA, Escola Jovem Glória Perez, Escola Professor Pedro Martinello e Instituto de Educação Lourenço Filho – IELF. Cabe destacar que

a Escola Presbiteriana João Calvino, embora seja uma instituição de ensino em tempo integral, não fará parte da análise da pesquisa, por se tratar do local de atuação profissional do pesquisador, o que poderia comprometer a imparcialidade dos dados coletados.

No contexto desta pesquisa, que investiga a gamificação como metodologia ativa no ensino de Filosofia, busca-se também compreender a percepção dos professores sobre como essa abordagem pode estimular habilidades fundamentais da disciplina, como o pensamento crítico, a interpretação e a argumentação filosófica. Além disso, a pesquisa pretende identificar se a gamificação favorece a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo, que motive os estudantes a se envolverem de forma mais ativa nas aulas.

Tabela 5 – Lista de Escolas de Tempo Integral na cidade de Rio Branco, AC

ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL DE RIO BRANCO
COLÉGIO ESTADUAL BARÃO DO RIO BRANCO – CEBRB
COLÉGIO ESTADUAL SEBASTIÃO PEDROSA – CESP
ESCOLA BOÃO UNIÃO
ESCOLA ESTADUAL ARMANDO NOGUEIRA – CEAN
ESCOLA ESTADUAL ESTER MAIA
ESCOLA ESTADUAL JOSÉ RIBAMAR BATISTA – EJORB
ESCOLA HUMBERTO SOARES DA COSTA
ESCOLA JOÃO BATISTA AGUIAR – JBA
ESCOLA JOVEM GLÓRIA PEREZ
ESCOLA PRESBITERIANA JOÃO CALVINO
ESCOLA PROFESSOR PEDRO MARTINELLO
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO LOURENÇO FILHO – IELF

Fonte: Secretaria de Educação e Esportes do Acre, SEE/AC / Núcleo de Escolas Integral (2024).

Essas escolas contam com uma estrutura adaptada para atender a uma ampla variedade de atividades, como as citadas acima. Os espaços físicos deveriam incluir laboratórios de ciências, informática, matemática, línguas e outros recursos, proporcionando aos estudantes a oportunidade de realizar experimentos, desenvolver projetos e explorar suas curiosidades científicas. As escolas também oferecem em suas propostas laboratórios de matemática e

biologia, incentivando o aprendizado prático e o contato direto com conteúdo relevante para o desenvolvimento acadêmico e profissional/científico dos alunos. As escolas selecionadas para pesquisa possuem uma diversidade de alunos tanto dos espaços urbanos quanto dos espaços rurais. Permitindo uma maior diversidade sobre as experiências coletadas por cada professor e professora sobre a metodologia pesquisada.

O ambiente das escolas em tempo integral se caracteriza por promover um senso de pertencimento e responsabilidade nos estudantes que são incentivados a participar ativamente da gestão de algumas atividades e de se envolverem em outras decisões colegiadas. Ao longo do ano são promovidos eventos de integração que envolvem toda a comunidade escolar como feiras de ciências, amostras culturais e competições esportivas interclasse. Esse clima de participação ativa ajuda a cultivar nos alunos a autonomia e a confiança, preparando-os para enfrentarem desafios acadêmicos e pessoais.

Esses ambientes são analisados a partir das descrições dos professores participantes, sabendo se é alcançado, de fato, o que a proposta de ensino integral anuncia e, se, os resultados adequados dessa estrutura permitem o desenvolvimento pleno dos projetos, entre eles, o ensino por meio da gamificação para o ensino de filosofia.

O ensino de Filosofia, abordado por Kohan (2006), Cerletti (2009), Gallo (2020) e na gamificação no ensino de filosofia Teixeira (2017), é um campo que demanda métodos pedagógicos específicos devido à sua complexidade e abstração. Kohan (2006) discute a importância de metodologias que facilitem a compreensão dos conceitos filosóficos e estimulem a reflexão crítica. A integração da gamificação pode oferecer uma nova dimensão para o ensino, permitindo que os alunos interajam com o material filosófico de maneira mais envolvente e significativa.

No contexto do ensino de Filosofia pelo uso da gamificação busca saber se o processo de aprendizagem é mais dinâmica e interativa, promovendo uma maior compreensão e apreciação dos conceitos filosóficos e se envolve a abordagem que combina diversos recursos e técnicas como a de discurso, oratória, retórica, autoconhecimento, autodesenvolvimento, desenvolvimento cognitivo, neuromotor e, também, a questão multidisciplinar envolvendo as diversas áreas da ciência dentro da escola a partir das narrativas de professores de filosofia do ensino médio das escolas em tempo integral de Rio Branco, Acre.

3.1.1 Questionário on-line

Quanto aos instrumentos de coleta e produção de corpus, neste estudo, utilizamos o questionário online (Apêndice A) e das entrevistas semiestruturadas (Apêndice B) que permitiram a geração de dados qualitativos. Utilizando deste recurso buscamos tratar do objetivo de descobrir as práticas e eventos desenvolvidos pelos professores de filosofia no uso da metodologia da gamificação. Portanto, utilizamos como primeira ação com os professores e professoras para a geração de dados um questionário online (Apêndice A). Aplicamos o questionário com os professores e professoras de filosofia das escolas selecionadas.

Foi direcionado o questionário aos nove (09) professores dos onze (11) professores de filosofia convidados das escolas de tempo integral da cidade de Rio Branco, descrevendo suas experiências e vivências. Utilizamos a plataforma virtual de formulário da Google, o google forms, enviado o *link* para os professores de maneira privada elaborando perguntas em seções de maneira digital (online) sobre as práticas, suas formações, desempenho e conhecimento da metodologia. Os participantes tiveram um tempo hábil e aberto em suas agendas pessoais e profissionais para responder e que não os deixasse tensos ou aflitos na exigência de resposta.

A coleta de dados ocorreu entre novembro de 2024 e janeiro de 2025, buscando compreender como os docentes aplicam a gamificação em suas aulas, quais estratégias e recursos utilizam, e de que forma essas práticas influenciam no ensino de filosofia. Além disso, foi investigado como os professores direcionam a aplicação da gamificação para promover a aprendizagem de conceitos filosóficos, bem como as preferências e percepções deles sobre essa abordagem metodológica.

Nesta etapa com o questionário e a geração de dados, explica Santos (2022) a aplicação de questionários é uma técnica bastante utilizada para coleta de dados, sobretudo, nas investigações mistas. Nesse sentido, Sampieri, Collado e Lúcio (2013, p. 214) afirmam que “esse talvez seja o instrumento mais utilizado para coletar os dados”. Um questionário é o conjunto de perguntas a respeito de uma ou mais variáveis que serão mensuradas. Deve ser congruente com a formulação do problema e a hipótese.

No que se refere ao questionário online, foi elaborado com questões fechadas e abertas, que, conforme Santos (2022) *apud* Gil (2019, p. 108), são essenciais para “identificar o nível de familiaridade e a experiência inicial dos participantes com determinado tema de pesquisa”. Perguntas sobre o grau de receptividade dos alunos e as práticas dos professores com gamificação fornecem dados quantificáveis, que podem ser interpretados para traçar um

panorama estatístico inicial. Para Sampieri, Collado e Lucio (2013, p. 212), questionários deste tipo são particularmente úteis em “pesquisas descritivas e exploratórias, que visam obter um entendimento inicial antes de um aprofundamento qualitativo”, fornecendo uma base quantitativa a ser complementada pelas outras metodologias.

3.1.2 Entrevista Semiestruturada

Realizamos em sessão de entrevista com os professores convidados, previamente agendado. O roteiro para a sessão de entrevista foi elaborado no sentido de conhecer como os professores de filosofia realizavam suas aulas, sendo de interesse maior da pesquisa saber se era de conhecimento destes sobre a metodologia ativa da gamificação, se já tinha utilizado da gamificação em suas aulas o no planejamento para o ensino de filosofia.

As entrevistas semiestruturadas permitiram conhecer não só os conhecimentos prévios dos professores sobre a metodologia ativa da gamificação para o ensino de filosofia, mas também sobre as vivências e as experiências com relação às práticas a mais que os docentes utilizam para o ensino de filosofia. Para a entrevista, elaboramos um roteiro, que se encontra no Apêndice B.

As perguntas que exigiam conhecimento mais técnico foram realizadas de maneira mais informal para que os professores compreendessem o que estava sendo levantado e responderem sem pressão. Nesta etapa de coleta de dados, comunicamos aos professores que seria realizada a entrevista em conjunto e iríamos realizar as sessões individuais logo em seguida.

As entrevistas semiestruturadas com os professores, por sua vez, permitiram um aprofundamento qualitativo, oferecendo um espaço em que eles pudessem descrever suas experiências e percepções sobre o uso da gamificação. Segundo Triviños (1987, p. 146), a entrevista semiestruturada possibilita uma “flexibilidade ao pesquisador para explorar temas que emergem de forma espontânea durante a conversa”, o que facilita o aprofundamento em tópicos como desafios, benefícios e o impacto observado na motivação dos alunos. Yin (2016, p. 139) também destaca que esse método permite que o entrevistador conduza o diálogo com um foco pré-definido, ao mesmo tempo que abre espaço para novas descobertas, fortalecendo a análise qualitativa com uma “riqueza de detalhes que seriam perdidos em métodos mais estruturados”.

A entrevista com os professores e professoras foi uma das estratégias utilizadas para a coleta de dados qualitativos nesta pesquisa, com o objetivo de aprofundar a compreensão das práticas pedagógicas e percepções dos professores de Filosofia sobre o uso da gamificação como metodologia ativa no contexto das escolas públicas de tempo integral de Rio Branco, Acre.

A entrevista foi realizada presencialmente, em um ambiente escolar comumente utilizado para a formação continuada dos professores da rede estadual. A escolha deste espaço visou garantir um ambiente comum e acolhedor aos participantes, facilitando a escuta ativa e a interação entre os docentes, respeitando tempo e disponibilidade para todos os convidados. O encontro contou com a participação de professores e professoras de Filosofia que atuam em escolas selecionadas para a pesquisa (ver relação de escolas participantes), os quais aceitaram o convite e participaram de forma voluntária.

As entrevistas com os professores foram realizadas em apenas um encontro, com duração aproximada de 45 minutos. Por solicitação dos próprios participantes, foi acordado que reflexões adicionais e conclusões pessoais que poderiam enriquecer melhor e trazer maior liberdade e aprofundamento nas respostas. Essa abertura contribuiu para a continuidade do diálogo e para a ampliação da coleta de dados, respeitando os diferentes ritmos e formas de expressão dos professores.

Durante o encontro, os professores foram convidados a dialogar sobre suas experiências docentes, destacando i) as formas como compreendem e aplicam a gamificação em suas práticas filosóficas; ii) os desafios enfrentados ao integrar essa metodologia ao currículo da Filosofia; iii) as possibilidades percebidas de articulação entre a gamificação e os conteúdos filosóficos (éticos, políticos, estéticos e científicos); iv) o potencial da gamificação para estimular o protagonismo estudantil, a formação crítica, o pensamento reflexivo e a autonomia intelectual.

O roteiro utilizado para a condução com os(as) entrevistados(as) encontram-se descrito no Apêndice A. Os registros das respostas e observações feitas pelos participantes, foram organizados para posterior análise segundo a técnica da análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), conforme detalhado em seção própria. Essa abordagem colaborativa proporcionou um espaço de troca, escuta e reflexão entre pares, contribuindo significativamente para a construção dos dados da pesquisa e para a compreensão crítica do lugar da gamificação no ensino de Filosofia nas escolas de tempo integral.

Por fim, a análise pode ser expandida para compreender variações contextuais entre as escolas de tempo integral. Fatores como infraestrutura disponível, carga horária dedicada à filosofia, e o perfil socioeconômico dos estudantes podem ser variáveis adicionais no estudo vindo pelos professores entrevistados, ajudando a esclarecer os contextos em que a gamificação é mais ou menos eficaz. Isso contribui para a formulação de recomendações práticas mais robustas para o uso dessa abordagem pedagógica em diferentes realidades escolares. E, os professores entrevistados podem afirmar em seus depoimentos as suas experiências de fazendo-nos entender como eles percebem sua formação.

A análise das respostas dos docentes examinará como constroem significados sobre a gamificação, focando nos aspectos discursivos e nas estruturas textuais presentes nas entrevistas com os docentes. Com isso, os dados são feitos à luz da análise de conteúdo (Bardin, 2011). Processo pelo qual realizaremos a seleção do corpus a sistematização das unidades de registro, levantamento de categorias, análise e interpretação dos dados.

Os dados coletados permitirão diversas análises em comparação das percepções dos professores sobre a gamificação, destacando temas como a eficácia pedagógica, as barreiras encontradas e os recursos necessários para implementar a gamificação. A avaliação das percepções dos professores sobre os possíveis benefícios da gamificação na compreensão e no interesse dos estudantes pela disciplina de filosofia.

Saber, assim, sobre o desenvolvimento dos alunos e as mudanças percebidas nas habilidades filosóficas na aplicação da metodologia da gamificação para o ensino de filosofia, como, também, a identificação das diferentes práticas da gamificação utilizadas pelos professores, caso o façam, e sua adequação ao contexto educacional das escolas de tempo integral. Esta análise permitirá compreender como a metodologia gamificada utilizada para o ensino de filosofia é eficaz nas escolas de tempo integral, e quais recursos podem ser replicados em outros contextos. As avaliações das possibilidades e dos desafios específicos para a aplicação da gamificação para o ensino de filosofia no ambiente de ensino integral.

3.1.3 Técnica de Análise

Neste estudo, as informações para interpretar os dados obtidos nesta pesquisa, adotou-se a análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), por se tratar de um método

sistemático e eficaz para o tratamento de dados qualitativos. A análise de conteúdo permite compreender, categorizar e interpretar discursos, falas e manifestações simbólicas de forma rigorosa, mantendo o vínculo entre os dados empíricos e o referencial teórico adotado.

Esta escolha metodológica justifica-se pelo caráter qualitativo da pesquisa, cujo objetivo é compreender as percepções, experiências e práticas de professores de Filosofia atuantes em escolas públicas de tempo integral em Rio Branco, Acre, a respeito do uso da gamificação como metodologia ativa para o ensino de filosofia. O foco está em analisar como os professores compreendem e aplicam elementos da gamificação para promover o desenvolvimento de habilidades filosóficas, como pensamento crítico, argumentação e interpretação, bem como sua contribuição para a construção da identidade estudantil, da autonomia e de um ambiente mais dinâmico e colaborativo.

A análise de conteúdo segue as três fases fundamentais propostas por Bardin (2011), que são a Pré-análise que nesta etapa, foi realizado o processo de organização do material coletado por meio de entrevistas e questionários com professores das escolas selecionadas. A Leitura flutuante dos dados que visou a familiarização com as respostas dos docentes, possibilitando a identificação de núcleos de sentido relacionados ao uso da gamificação no ensino de Filosofia. A Exploração do material em que os dados foram codificados e classificados em categorias temáticas emergentes, com base nas falas dos professores e nas dimensões levantadas pelo referencial teórico. As categorias se relacionam, por exemplo, a) com o papel da gamificação no engajamento e motivação dos estudantes; b) a percepção dos docentes sobre os desafios e benefícios da aplicação da metodologia; c) a integração da gamificação aos conteúdos filosóficos (éticos, estéticos, políticos, científicos); d) e a relação entre o uso dos jogos e a construção do campo educativo, conforme a perspectiva de Bourdieu.

Tratamento dos resultados, inferência e interpretação onde nesta fase, os dados foram interpretados à luz dos objetivos da pesquisa e dos referenciais teóricos que sustentam o estudo, com destaque para Bardin e, relacionando ao ‘campo’ de Bourdieu. O levantamento de informações permitiu estabelecer inferências sobre o modo como a gamificação pode atuar como um ponto de intersecção entre o campo do professor, centrado na estrutura curricular e no conteúdo filosófico, e o campo do estudante, voltado à construção da identidade, à busca por sentido e à vivência ativa do processo educativo.

A Tabela 6, abaixo, expõe o que o levantamento de informações permitiu estabelecer de forma objetiva com o processo metodológico que resultou nas categorias de análise da pesquisa. A seguir, apresentamos a descrição detalhada de cada etapa realizada até a

consolidação das categorias e subcategorias, seguindo a metodologia da análise de conteúdo proposta por Bardin (2011).

Tabela 6 – Processo de categorização AdC

FASE	COMO APLICAMOS
Produção de <i>CORPUS</i>	A primeira etapa da aplicação da metodologia de análise de conteúdo consistiu na produção do <i>corpus</i> da pesquisa. A construção do <i>corpus</i> foi realizada a partir da aplicação de dois instrumentos de coleta de dados: o questionário online e as entrevistas semiestruturadas. Os participantes foram professores e professoras de Filosofia das escolas de tempo integral da cidade de Rio Branco - AC. O questionário foi enviado via aplicativo <i>WhatsApp</i> para nove (09) professores de um total de onze (11) selecionados, resultando em respostas que compuseram a primeira parte do <i>corpus</i> . Posteriormente, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os mesmos nove (09) participantes, permitindo o aprofundamento das informações coletadas. A consolidação dos questionários respondidos e a transcrição das entrevistas geraram o material que constituiu o <i>corpus</i> de análise desta pesquisa.
Leitura e Interpretação	Na segunda etapa, iniciamos o processo de leitura flutuante do <i>corpus</i> , buscando nos aproximar dos sentidos expressos nas respostas dos participantes. Em seguida, realizamos a seleção e organização dos dados a partir da identificação de trechos que apresentavam aproximação de sentidos, tanto nas respostas dos questionários quanto nas falas das entrevistas. Este procedimento visou agrupar fragmentos de discurso que abordassem temáticas semelhantes, permitindo a formação de unidades de significado. A leitura e interpretação sistemática dos dados possibilitaram a identificação preliminar de núcleos temáticos relevantes para a investigação.
CATEGORIZAÇÃO	Após a organização inicial por aproximação de sentidos, partimos para a etapa de categorização. Identificamos categorias

	centrais que nortearam a análise: ensino de Filosofia, gamificação, metodologias e estratégias educacionais. A partir dessas categorias maiores, emergiram subcategorias com base na recorrência dos discursos dos(as) entrevistados(as). Estas subcategorias foram organizadas considerando diferentes aspectos da prática docente e da aplicação da gamificação no ensino de Filosofia que serão expostas na seção adiante sobre a análise.
--	---

Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Após o processo de produção do corpus e as categorizações, produzimos os textos sobre as análises, percebendo os resultados de maneira mais clara do que buscamos respostas inicialmente. O processo de categorização permitiu uma sistematização rigorosa dos dados, oferecendo uma visão aprofundada da experiência dos professores de Filosofia com o uso da gamificação em suas práticas pedagógicas. A produção resultante desse intenso envolvimento nas etapas anteriores, possibilitou uma nova compreensão do todo investigado, evidenciando as implicações e potencialidades da gamificação no contexto educacional analisado.

4 ANÁLISE DE CONTEÚDO E CATEGORIZAÇÃO DOS DADOS

Educar a mente sem educar o coração não é educação.
Aristóteles

O objetivo desta etapa é compreender, por meio da análise qualitativa, como os docentes percebem, conhecem, utilizam — ou não — a metodologia da gamificação no ensino de Filosofia. A partir do *corpus* formado pelas respostas aos questionários e pelas entrevistas semiestruturadas, procedemos à leitura flutuante, seleção e a organização dos dados seguindo os procedimentos metodológicos delineados anteriormente. Para isso, a análise seguiu o processo de identificação de unidades de significado e categorização temática, de forma a identificar núcleos de significados relevantes que surgiram a partir dos discursos dos(as) participantes.

As categorias centrais estabelecidas — gamificação, ensino de Filosofia, metodologias educacionais — orientaram a organização e interpretação dos dados. Dentro dessas categorias, emergiram subcategorias que refletem práticas docentes, estratégias utilizadas, percepções sobre os resultados, dificuldades enfrentadas e a relação entre gamificação e o desenvolvimento das habilidades filosóficas nos estudantes.

O processo de categorização permitiu sistematizar os discursos em grupos de sentido que evidenciam:

As principais categorias que são:

- Gamificação no ensino de filosofia
- Ensino de Filosofia

As secundárias ou subcategorias que são:

- Conhecimento prévio dos professores sobre gamificação;
- Aplicação ou não da metodologia em suas práticas pedagógicas;
- Estratégias específicas adotadas;
- Resultados percebidos em sala de aula;
- Barreiras e desafios encontrados na implementação da gamificação;
- Impactos da gamificação no engajamento, participação e desenvolvimento crítico dos estudantes;

- Condições materiais e estruturais que influenciam o uso de metodologias inovadoras.

A análise interpretativa desses dados possibilita uma compreensão mais profunda da realidade vivenciada pelos professores de Filosofia no contexto de escolas de tempo integral e traz à tona tanto os avanços quanto as limitações encontradas na tentativa de incorporar metodologias ativas, como a gamificação, no ensino da disciplina.

A seguir, apresentamos os resultados obtidos, estruturados a partir das categorias e subcategorias emergentes, com o suporte de trechos selecionados das falas dos(as) entrevistados(as), que ilustram e fortalecem as interpretações desenvolvidas.

4.1 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA

Ter melhores condições de evidenciar os pontos mais positivos sobre a gamificação no ensino de Filosofia e apontar formas adequadas de aproveitá-la — esclarecendo dúvidas, mostrando caminhos e preparando pessoas para sua utilização — reforça a necessidade de uma mediação eficaz entre os professores, especialmente nas situações em que metodologias ativas, como a gamificação, são aplicadas. A necessidade de um diálogo qualificado entre formadores e professores é um elemento essencial para o fortalecimento da prática docente, especialmente quando se trata da aplicação de metodologias ativas no ensino, como é o caso da gamificação. Essa interlocução é frequentemente cobrada dos docentes, que se veem desafiados a implementar inovações pedagógicas sem o devido acompanhamento formativo e sem espaços de escuta e troca com especialistas ou colegas mais experientes. O relato de Euterpe ilustra essa demanda de forma direta

“O diálogo entre formadores e professores é essencial. O que temos em sala como orientação é que podemos utilizar ‘modelos de aula’ para ganhar atenção dos alunos ou para que as aulas sejam ‘diferentes’ e ser mais dinâmicas” — Euterpe

Nesse contexto, a gamificação deve ser compreendida não apenas como uma prática lúdica, mas como uma metodologia ativa fundamentada em elementos próprios dos jogos — como objetivos claros, feedback imediato, níveis de progressão, cooperação, recompensas simbólicas e desafios estruturados — que, ao serem integrados ao planejamento didático, têm o potencial de tornar a aprendizagem mais significativa, ativa e centrada no aluno.

Enquanto recurso pedagógico, a gamificação permite a diversificação das estratégias de ensino, favorecendo a autonomia, o protagonismo estudantil e o desenvolvimento do pensamento crítico, características fundamentais no ensino de Filosofia. Contudo, para que essa metodologia seja eficaz, é necessário que os professores sejam não apenas apresentados ao conceito, mas também formados em sua aplicabilidade prática, com base em exemplos contextualizados, estudos de caso, oficinas e materiais de apoio.

Assim, a mediação entre os formadores e os docentes cumpre uma função estratégica, como a de que ela promove o esclarecimento de dúvidas, orienta sobre as formas adequadas de uso e contribui para a construção coletiva de caminhos viáveis para a implementação da gamificação em diferentes realidades escolares. Ao fortalecer esse diálogo, criam-se condições mais favoráveis para a transformação das práticas pedagógicas, respeitando o tempo e a trajetória de cada educador, e possibilitando que a gamificação se consolide como uma ferramenta potente no ensino de Filosofia.

A declaração do entrevistado evidencia a importância de uma relação colaborativa e coletiva, alinhando-se ao que escreve Gatti (2010), ao tratar das questões relativas às licenciaturas com base em duas pesquisas coordenadas sobre a formação de docentes. Esses estudos trouxeram à discussão dados sobre as condições de oferta dos cursos, suas características, as características dos licenciandos e suas condições de profissionalidade (Gatti et al., 2008; Gatti & Nunes, 2009; Gatti & Barreto, 2009).

Entendemos, com Ramalho, Nuñez e Gauthier (2003), que a profissionalidade é o conjunto de características de uma profissão que reúne a racionalização dos conhecimentos e habilidades necessários ao exercício profissional. A profissionalização dos professores, portanto, implica a obtenção de um espaço autônomo, próprio à sua profissionalidade, com valor reconhecido pela sociedade. Não há consistência em uma profissionalização sem a constituição de uma base sólida de conhecimentos e de formas de ação.

Com essas conceituações, supera-se o imprevisto e a ideia do professor como missionário, quebra-galho, artesão, tutor ou técnico, assumindo-se a concepção de um profissional que tem condições de lidar com problemas complexos e variados, estando capacitado para construir soluções em sua prática, mobilizando seus recursos cognitivos e afetivos.

Como afirmam os autores citados

"A profissionalização é acompanhada por uma autonomia crescente, por elevação do nível de qualificação, uma vez que a aplicação de regras exige menos competência do que a construção de estratégias." — Ramalho, Nuñez e Gauthier (2003, p. 61)

Essa questão se aplica diretamente ao que está sendo discutido na presente pesquisa sobre o ensino de Filosofia, que frequentemente enfrenta descrédito quanto ao seu conteúdo e à sua relevância científica. Esse descrédito, no entanto, pode ser superado por meio de iniciativas que promovam a troca de experiências, a ética docente e a adaptação de materiais didáticos que conectem os conteúdos filosóficos às realidades escolares e dos estudantes, favorecendo uma formação científica e a aplicação concreta de conceitos filosóficos.

A primeira observação, identificada por meio dos questionários e entrevistas, diz respeito à predominância de contratações de professores homens para o ensino de Filosofia. Essa constatação poderá, no futuro, ser aprofundada por outras análises e pesquisas, a fim de verificar se o interesse pela disciplina é, de fato, mais presente entre o público masculino.

4.1.1. Ensino de Filosofia

Os relatos dos professores de Filosofia participantes da pesquisa revelam que o ensino da disciplina permanece como um campo de múltiplos desafios, sobretudo pela carência de metodologias específicas e de formação adequada que permita transformar o conteúdo filosófico em práticas pedagógicas acessíveis e envolventes. Os dados analisados demonstram que, para grande parte dos docentes, o ensino de Filosofia é reduzido frequentemente à transmissão de conceitos e teorias abstratas, limitando o potencial da disciplina para desenvolver o pensamento crítico e reflexivo nos estudantes.

Enquanto categoria central na análise de conteúdo desta pesquisa, o ensino de Filosofia emerge como um campo pedagógico pouco explorado em termos metodológicos. Os professores relatam a ausência de orientações práticas durante a formação inicial e continuada sobre como trabalhar filosofemas, conceitos ou autores filosóficos de forma didática. Muitos ainda associam o ensino da disciplina a métodos expositivos tradicionais, baseados em aulas teóricas e leituras de textos clássicos, o que contribui para uma percepção generalizada da Filosofia como disciplina difícil ou distante da realidade estudantil.

Os relatos também evidenciam um desejo por parte dos docentes de encontrar estratégias mais efetivas para despertar o interesse dos alunos e facilitar a compreensão dos

conteúdos. Nesse contexto, metodologias ativas, como a gamificação, são vistas como possíveis alternativas para dinamizar as aulas, mas sua compreensão e aplicação prática ainda são limitadas ou equivocadas.

Assim, a análise permitiu compreender que o ensino de Filosofia, como categoria, reflete tanto o potencial crítico-formativo da disciplina quanto a fragilidade de sua concretização pedagógica nas escolas. Esta constatação reforça a necessidade de ações formativas mais consistentes, bem como o desenvolvimento de materiais pedagógicos adequados à realidade escolar, que permitam aos professores tornar o ensino filosófico mais acessível, reflexivo e relevante para os estudantes do ensino médio.

Quanto à relação entre o ensino de Filosofia e a utilização da gamificação como metodologia, os resultados apresentados chamam a atenção. Segundo os professores Clio, Euterpe e Erato, existe uma lacuna significativa nas formações oferecidas aos docentes sobre essa metodologia, embora reconheçam que ela apresenta grande potencial para a disciplina, por possibilitar uma abordagem ampla e conectada a diversos temas.

“Para os professores, [a gamificação] atende de maneira ampla e oferta conteúdos com uma visão generalizada, que dialogam com outras áreas que a filosofia está facilmente aberta ao ensino. Não explicam o que é metodologia, não explicam os recursos e a maneira como pode ser utilizada em sala de aula.”
— Erato

“Existe uma superficialidade nas formações, devido escolherem ou ofertarem aos professores apenas oficinas como a de Startup’s, rubrica ou outra coisa qualquer, aí, temos uma orientação de 30 minutos sobre isso, uma dinâmica de 15 minutos e somos liberados. O que temos para fazer depois nas salas nas escolas que trabalhamos é apenas uma cópia do que nos ensinaram.” — Clio

“A área de humanas acabou que teve muita discussão sobre o currículo, sobre algumas oficinas, eletivas, projeto de vida e tudo que diz a respeito do Novo Ensino Médio, sobre metodologia, gamificação não temos nada tratado. Gamificação pra mim acaba que é gamizinho, joguinho ou alguma coisa a respeito de internet que permita realizar o trabalho em sala com os alunos.”
— Euterpe

Os professores de Filosofia têm demonstrado reconhecer a relevância e o potencial pedagógico da gamificação como uma metodologia ativa para tornar o ensino mais dinâmico, envolvente e significativo diferindo do que geralmente ocorre durante os seminários e formações oferecidas pelas Secretarias de Educação. A apresentação direta dessa proposta, em contextos mais próximos da prática docente, tem sido avaliada positivamente, sobretudo por

sua aplicabilidade concreta e por permitir a ressignificação do ensino filosófico nas escolas de tempo integral. Tal perspectiva difere das abordagens frequentemente adotadas em seminários e formações promovidos pelas Secretarias de Educação, que, muitas vezes, carecem de uma ligação efetiva com a realidade das salas de aula.

Entretanto, apesar do reconhecimento da importância da gamificação, ainda persistem limitações significativas para sua implementação plena. Mesmo entre os professores que já possuem sólida formação pedagógica e compreendem os fundamentos teóricos da metodologia, surgem obstáculos que dificultam sua prática. Esses desafios vão desde a falta de tempo para planejamento e construção de atividades gamificadas até a escassez de recursos didáticos e tecnológicos, além das dificuldades em adaptar a metodologia aos diferentes perfis e contextos dos estudantes.

Como relatado por uma professora que atua com turmas de regiões periféricas,

“à proposta é muito boa, mas, na prática, a gente tem muita carência da escola e na dificuldade de manter os alunos em atividades que precise de mais estrutura” — Calíope.

“Essa prática sobre a gamificação não é comum, nem apresentada à gente... acho que é devido à falta de apoio ou porque não entendem como realmente podemos fazer na escola.” — Hera

Dessa forma, torna-se evidente que, embora haja interesse e valorização crescente por parte dos docentes, a efetivação da gamificação no ensino de Filosofia depende não apenas do conhecimento da metodologia, mas também de condições estruturais, apoio institucional e espaços de formação continuada que articulem teoria e prática de forma contextualizada.

A importância da formação docente e da compreensão das metodologias ativas é destacada por Seabra, Costa, Bittencourt, Gonçalves, Bento-Torres e Torres (2023) ao citarem Carvalho et al. (2020), Colares & Oliveira (2018) e Sangestani & Khatiban (2013) ao apontarem que há diversas evidências do papel diferenciado das metodologias ativas como estratégias que favorecem o desenvolvimento de competências essenciais, como a autonomia intelectual, o letramento científico, a capacidade de aprender a aprender e a postura crítico-reflexiva. Para isso, é fundamental que, desde o ingresso no ensino superior, os estudantes tenham contato com práticas profissionais, buscando desenvolver, por meio de experiências concretas, as habilidades e competências necessárias ao perfil profissional almejado.

No que diz respeito à compreensão da metodologia ativa da gamificação, é possível perceber certa confusão ou desconhecimento sobre sua aplicação. Isso se evidencia na fala da professora Hera, que expõe as dificuldades enfrentadas em seu contexto escolar:

“A metodologia [da gamificação] não é apresentada para a gente... corre-se o risco de a equipe escolar também não saber como aplicar isso na escola.”
— Hera

Ao serem questionados sobre como desenvolvem metodologias para o ensino de Filosofia, dos nove professores participantes, sete (07) afirmaram “conhecer a gamificação”. No entanto, suas respostas revelam que esse conhecimento é, em grande parte, superficial ou restrito à familiaridade com o termo – e que será melhor exposto a frente. Segundo os próprios relatos, a gamificação é pouco discutida nas fases de planejamento docente e raramente aparece como uma proposta concreta de aplicação nas aulas.

Essa constatação sugere que, embora os docentes reconheçam o nome e o potencial da metodologia, na prática demonstram limitações significativas quanto à sua compreensão e execução. Há, portanto, uma aparente contradição entre o que dizem conhecer e o que efetivamente conseguem aplicar. Isso evidencia uma lacuna na formação pedagógica continuada, especialmente no que diz respeito ao domínio de metodologias ativas e à apropriação de recursos que dialoguem com a realidade dos estudantes e com os objetivos do ensino filosófico.

A ausência de discussões estruturadas sobre a gamificação, bem como de experiências formativas que capacitem os professores para o seu uso, compromete o desenvolvimento de aulas mais criativas, reflexivas e engajadoras. Embora reconheçam o potencial dessa abordagem, os docentes demonstram insegurança quanto à sua aplicabilidade, à escolha de recursos adequados e à construção de atividades coerentes com os conteúdos e objetivos da Filosofia.

Essa dificuldade não se resume a uma escolha metodológica, mas reflete um problema estrutural mais amplo, que envolve desde a ausência de formações específicas até a desvalorização histórica do ensino de Filosofia no currículo escolar. Nesse sentido, torna-se urgente investir não apenas em infraestrutura e condições materiais, mas também em processos formativos contínuos e contextualizados, que possibilitem aos docentes apropriarem-se de metodologias inovadoras e integrá-las de forma crítica e significativa ao ensino da Filosofia.

Essa ausência de diálogo evidencia uma problemática relacionada à compreensão e apropriação da metodologia, bem como à sua aplicação efetiva no ensino. Tal carência impacta negativamente tanto o uso de metodologias ativas quanto o engajamento de alunos e professores, reforçando a urgência de investimentos em infraestrutura, adequação dos espaços e valorização do ensino de Filosofia dentro do sistema educacional.

4.1.2 Contribuições sobre a gamificação no ensino de filosofia

Após a leitura inicial, os dados agrupados em categorias com base em palavras-chave, temas ou ideias recorrentes nos relatos apresentados pelos professores e professoras das escolas de tempo integral, podemos, por este processo fundamental, encontrar padrões e tendências no material coletado. As categorias a partir do que foi dialogado pelos professores e respondido no questionário, temos, a concepção de gamificação, as estratégias adotadas e as contribuições para o ensino de filosofia.

Nessa categorização podemos esclarecer a visão e vivência dos professores que descrevem a gamificação como um recurso ou método para o ensino de filosofia, ou dos professores que associam a gamificação à ludicidade e prática interativa ou apenas como “jogo”. Assim como, podemos identificar e descrever as estratégias adotadas por estes professores sobre a gamificação como sendo os jogos digitais utilizados em sala de aula (ex.: Classcraft, Roblox, celulares, internet etc.). Ou das dinâmicas presenciais adaptadas como elementos de jogos, mas não sendo jogos de fato. E, por último, a questão sobre as possíveis contribuições para o ensino da filosofia e a facilitação da compreensão de conceitos filosóficos.

4.1.3 **Desafios para o ensino de filosofia com a metodologia gamificação**

No primeiro momento, realizamos a análise do corpus, composto pelas respostas obtidas por meio dos questionários online e das entrevistas semiestruturadas. Os dados foram inicialmente desconstruídos em unidades menores e, posteriormente, reorganizados com base na aproximação de significados e sentidos, conforme descrito no início deste processo. A análise seguiu cinco eixos principais.

O primeiro eixo refere-se à concepção da gamificação, considerando as percepções e definições oferecidas pelos professores. O segundo aborda as estratégias metodológicas relatadas, incluindo exemplos de atividades e técnicas gamificadas que os docentes disseram

utilizar ou conhecer. O terceiro eixo trata das contribuições da gamificação para as aprendizagens, com foco nos impactos percebidos pelos professores, como o aumento do engajamento dos alunos, a melhora na compreensão dos conteúdos e a aplicação de conceitos filosóficos em situações práticas. O quarto eixo concentra-se nos conceitos filosóficos exploráveis por meio da gamificação — ou seja, os filosofemas ou teorias, como ética, lógica e epistemologia, que podem ser incorporados às atividades gamificadas em sala de aula. Por fim, o quinto eixo está relacionado à codificação semântica e contextual, utilizada para identificar os significados explícitos e implícitos nos relatos dos professores, levando em conta o contexto específico das escolas de tempo integral no município de Rio Branco, no estado do Acre.

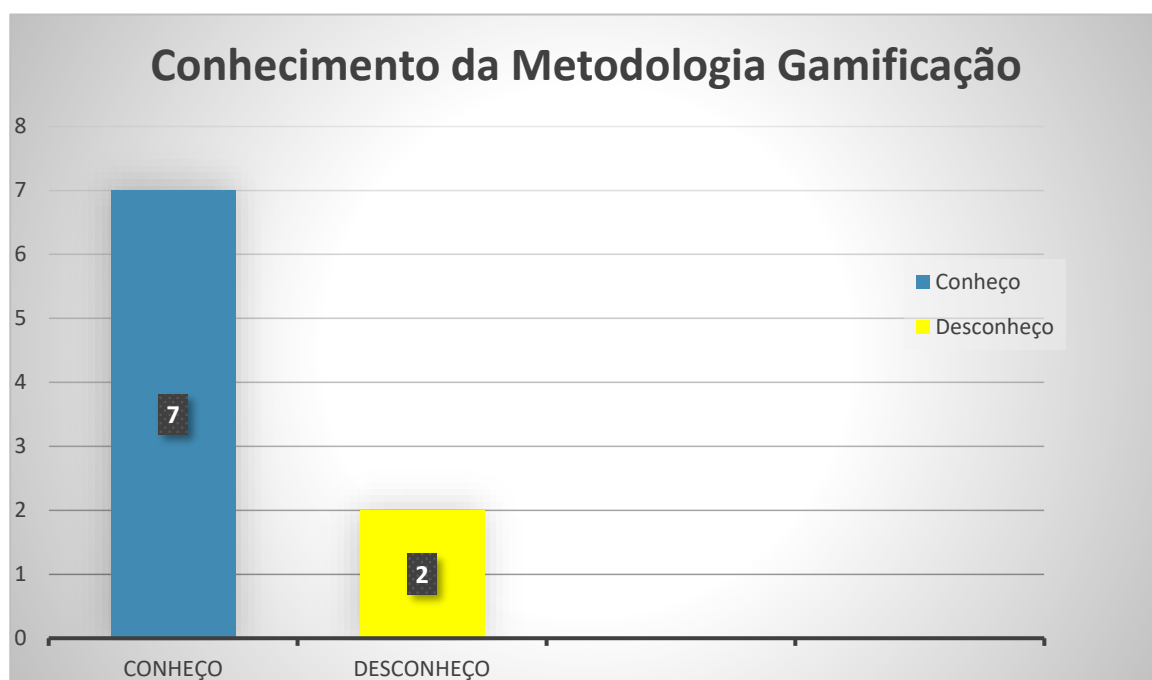
O resultado dessa análise, ao investigar o nível de familiaridade dos professores com a gamificação e sua forma de aplicação enquanto metodologia ativa, revelou percepções significativas quanto à definição e à prática dessa abordagem. Os dados coletados trazem à tona elementos importantes para compreender como a gamificação vem sendo interpretada e apropriada por grande parte dos docentes de Filosofia.

Conforme as respostas obtidas, sete (07) professores afirmaram “conhecer a metodologia da gamificação” ou já terem tido algum contato com ela, conforme evidenciado no Gráfico 1. No entanto, observou-se que algumas das pessoas entrevistadas ainda “acham” conhecer ou o superficial sobre o tema garante um “possível entendimento” e, também, associam a “gamificação” apenas ao uso de tecnologias ou à presença de jogos em sala de aula. Esse entendimento parcial pode ser ilustrado na fala da professora Clio, que ressalta a limitação do contato com a metodologia,

“Já ouvi falar, mas não sei se entendo exatamente o que é gamificação. Sempre penso que tem a ver com jogos ou aplicativos. Só tive um encontro que falaram sobre gamificação e era de um joguinho para celular. Ter esse aprofundamento dessa metodologia seria de grande valia.” — Clio

Esse tipo de resposta apresenta evidências que, embora o termo “gamificação” seja dito que é conhecido por muitos professores, seu real significado e potencial pedagógico ainda é pouco explorado durante as formações oferecidas para os docentes.

Gráfico 1 – Conhecimento da metodologia Gamificação



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Além disso, notamos alguns professores demonstrando confusão entre as metodologias de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos. Esse cenário se torna ainda mais evidente quando observamos as fontes de referência citadas pelos próprios docentes durante as entrevistas. Uma das mais mencionadas foi a plataforma da empresa D2L Brasil²⁷ ou ferramentas da Google.

Essa recorrência está relacionada ao fato de que, em algumas formações oferecidas por instituições educacionais, os profissionais terceirizados responsáveis pelo treinamento docente costumam utilizar materiais, conceitos e exemplos extraídos diretamente dos conteúdos disponibilizados pela D2L Brasil. Como consequência, os professores participantes passaram a adotar essa plataforma como fonte conceitual sobre gamificação, mesmo que, em muitos casos, o que está sendo efetivamente apresentado diga mais respeito à aprendizagem baseada em jogos do que à gamificação em si.

²⁷ Plataforma utilizada em formações ou sugestão de colegas para que os professores tenham material pedagógico utilizável para a sala de aula.

De acordo com o conteúdo disponibilizado no site da D2L²⁸, grupo especializado na oferta de soluções educacionais com base em jogos, define-se que: “A aprendizagem baseada em jogos nada mais é do que a construção de uma dinâmica totalmente gamificada para acelerar o desenvolvimento de novas habilidades.” — D2L Brasil (2025).

Neste modelo, cria-se um ambiente de aprendizagem que simula ou utiliza jogos digitais como estrutura central. Nele, os estudantes avançam de fase, cumprem missões, desbloqueiam novos “poderes” e pontuam com base em seu desempenho. O jogo, portanto, atua como o principal recurso pedagógico — o que difere da gamificação propriamente dita, que utiliza elementos de jogos (e não jogos completos) em contextos não lúdicos para gerar engajamento e motivação.

Essa associação direta com a D2L, embora útil em termos de acesso a materiais ilustrativos, também contribui para a permanência de erros conceituais sobre as metodologias. Isso reforça a necessidade de formações mais fundamentadas, que diferenciem claramente as abordagens e ampliem o repertório teórico e prático dos professores no que se refere às metodologias ativas aplicadas ao ensino de Filosofia.

Por outro lado, a metodologia ativa de gamificação pode ser estruturada com base em modelos de progressão por estágios. Nesse caso, os alunos avançam conforme superam desafios e desenvolvem competências. Diferente da aprendizagem baseada em jogos, aqui o jogo não é o centro da atividade, mas sim os elementos lúdicos, como rankings, pontos, medalhas e missões. O estudante deve atingir metas claras, como elaborar um projeto, dominar um conceito filosófico ou participar de debates argumentativos. O conteúdo é apresentado em forma de fases ou missões, representando etapas do processo de aprendizagem.

A metodologia ativa da gamificação possui elementos de progressão por estágios, no qual os alunos avançam à medida que superam desafios e desenvolvem habilidades específicas. Esse modelo se inspira na aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos não relacionados diretamente ao universo lúdico.

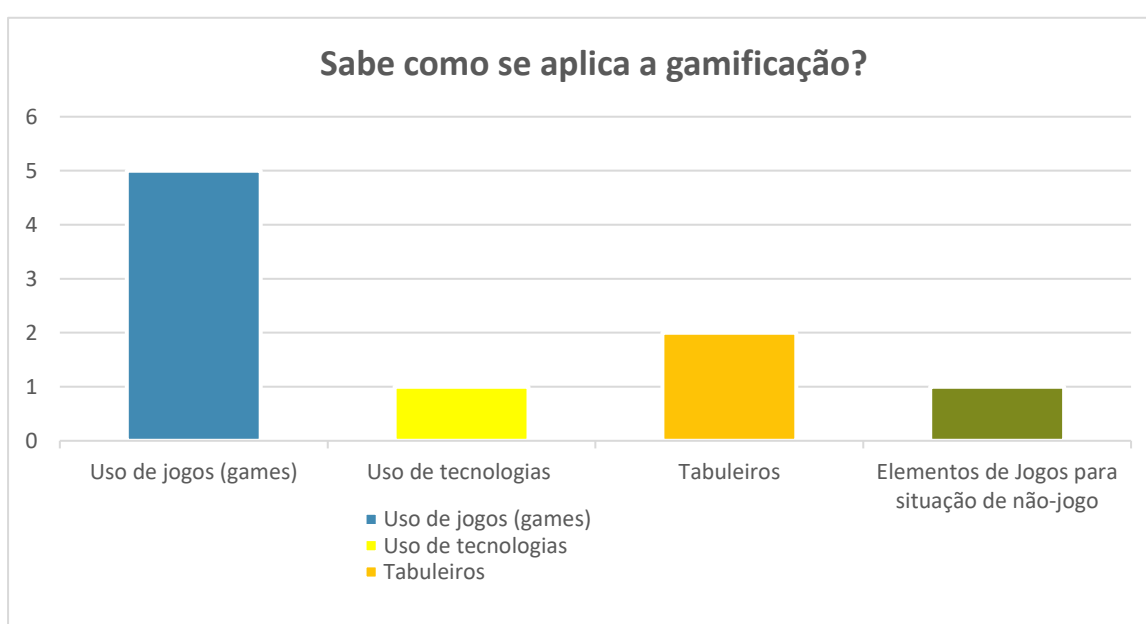
Nesse formato, o estudante precisa atingir metas pedagógicas bem definidas, como desenvolver um projeto interdisciplinar, dominar um conceito filosófico ou participar de um debate argumentativo. O conteúdo curricular é dividido em missões ou desafios, que funcionam

²⁸ D2L Brasil. *O que é aprendizagem baseada em jogos?* Disponível em: <https://www.d2l.com/pt-br>. Acesso em: 05 fev. 2025.

como fases do processo de aprendizagem, promovendo o engajamento por meio de recompensas simbólicas ou reconhecimentos progressivos.

O Gráfico 2 apresenta os resultados obtidos a partir das entrevistas realizadas com os docentes, os quais expressam suas compreensões e percepções quanto à aplicação e distinção entre as duas metodologias mencionadas: a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. O Gráfico 2 apresenta os resultados obtidos com os professores a respeito da compreensão e aplicação dessas duas metodologias: a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos.

Gráfico 2 – Como se aplica a gamificação



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

No que se refere ao conhecimento dos docentes sobre a aplicação da metodologia ativa da gamificação em sala de aula, nota-se que ainda há lacunas significativas quanto a orientações e esclarecimentos. Um dos docentes relata:

“Só tive um encontro em que falaram sobre gamificação e era de um joguinho para celular. Ter esse aprofundamento dessa metodologia seria de grande valia. Já fiz pesquisas depois para saber utilizar recursos diferentes e cheguei a conhecer um pouco sobre gamificação” — Clio

“Na rotina das escolas em tempo integral, a gente lida com muitos documentos, planejamentos, feiras e projetos o tempo todo. Quando falam que devemos fazer algo diferente, [como a gamificação] não explicam direito

como. Nas formações geralmente passam rápido por isso, e a gamificação mesmo, quase não é mencionada. Nunca vi explicarem com a clareza que encontrei aqui nessa pesquisa.” — Hera

As possíveis metodologias apresentadas em formações e capacitações voltadas aos professores, aparentemente, são tratadas de forma superficial ou incompleta, carecendo de abordagens mais aprofundadas. Como destaca outro docente:

“Temos um indicativo de modelos de aulas, alguns métodos e exemplos para aulas como jogos, vídeos, músicas, poesia, quadrinhos até sala invertida, mas uma explicação mais profunda sobre essa metodologia da gamificação não tivemos” — Erato

As falas acima, refletem o que apresentam Villa e Júnior (2020) quando citam sobre o levantamento para a produção do material didático do curso de Ensino de Filosofia no Ensino Médio, para a Universidade de Brasília onde Guido, Gallo e Kohan (2013) descrevem que a Filosofia tem sido ensinada de três formas prioritariamente: (1) histórica, (2) temática e (3) problemática. [...] Hoje em dia, a abordagem temática vem sendo utilizada como uma alternativa à histórica. Com o aumento das licenciaturas em Filosofia no país, bem como aproximação com outras academias estrangeiras, que propiciam aos professores brasileiros valiosas trocas de práticas e métodos docentes. O professor pode organizar suas aulas por meio de textos dos próprios filósofos ou de comentadores, bem como uma série de apoios, como vídeos, músicas, textos literários, histórias em quadrinhos, imagens etc. (p. 120)

Nesse sentido, há uma percepção generalizada da importância de um maior esclarecimento sobre o tema, como expressa a docente Urânia:

“A visão mais esclarecedora sobre a metodologia ativa de gamificação pode ser de grande valia para os professores. A maneira como está sendo explicado sobre metodologia mostra as possibilidades para aulas mais dinâmicas e para relacionar com outras áreas da própria filosofia” — Urânia

“O termo ‘metodologia’ se melhor explicado já abre muitas possibilidades relacionadas aos temas que temos que trabalhar ou de projetos que temos que desenvolver na escola” — Urânia

As falas de Urânia e Erato evidenciam a necessidade de aprofundar a compreensão da metodologia ativa de gamificação, tanto em suas bases conceituais quanto em sua aplicabilidade prática. Ressalta-se que o planejamento e a contextualização dessa metodologia em sala de aula

são fundamentais para seu sucesso, mas também que cada realidade escolar — envolvendo a turma, o ambiente e o próprio professor — oferece condições e resultados distintos. Corroborando com o que Vila e Júnior (2020) apresentam quando desenvolvem sobre metodologias ativas para o ensino de filosofia ao descrever que esse processo de sedução do aluno do século XXI é diferente por se tratar de “tempos hipermodernos”, o que demanda novas metodologias. Nos estudos pedagógicos atuais, se emprega as metodologias ativas de aprendizagem. Por este termo, entende-se como maneiras de desenvolver o processo de aprender, como forma de conduzir uma formação mais crítica a futuros profissionais. Vila e Júnior (2020) citam Borges e Alencar (2014), “seu uso favorece a autonomia, desperta a curiosidade, estimula a tomada de decisões individuais e coletivas, essenciais para práticas sociais do estudante. (p. 80)”

Os relatos dos professores evidenciam um desejo genuíno por metodologias que, de fato, contribuam para a melhoria do ensino de filosofia. A presença da gamificação como tema central desta pesquisa já revela uma lacuna significativa nas formações pedagógicas, embora a metodologia seja reconhecida, sua explicação e aplicação prática ainda são pouco exploradas, especialmente no contexto do ensino filosófico.

Durante as formações oferecidas pelas redes de ensino, as metodologias ativas, quando abordadas, geralmente são tratadas de forma superficial, sem aprofundamento ou conexão direta com os desafios específicos da sala de aula. Essa percepção é refletida na fala de Erato

“Temos um indicativo de modelos de aulas, alguns métodos e exemplos para aulas, mas uma explicação mais profunda sobre essa metodologia da gamificação não tivemos.” — Erato

Urânia também reforça a importância de um entendimento mais claro e aprofundado:

“A visão mais esclarecedora sobre a metodologia ativa de gamificação pode ser de grande valia para os professores.” — Urânia

Além deles, as docentes Melpômene, Afrodite e Terpsícore expressaram interesse em conhecer mais detalhadamente propostas metodológicas aplicáveis ao ensino de Filosofia. Suas falas indicam que há uma carência real de recursos didáticos que dialoguem com a disciplina e que sejam pensados a partir de sua especificidade.

“Fica parecendo, aparentemente que, as metodologias são elementos ou recursos que são apresentados apenas no ensino superior, e quando digo isso,

é para dizer que é apenas estudado e explicado para mestres e doutores. Os professores podem se intimidar com isso, parecendo que são profissionais ruins e com pouca capacidade.” — Melpômenee

“Temos muitas ideias e referências de conteúdo para ensinar filosofia, ter orientações que permitam isso irá contribuir consideravelmente para os alunos e para nós professores.” — Melpômenee

“A maioria dos alunos já acham que filosofia não lhe serve, quando tentamos dar exemplos de como isso serve no dia a dia deles, além de ENEM ou concursos precisamos de ajuda para saber mais. Alguns alunos não aceitam e nem se arriscam a essas novidades. Como esse caso da [metodologia] gamificação. Pra saber que não é só jogo.” — Calíope

A análise dos relatos sugere que os professores não apenas estão abertos a metodologias como a gamificação, mas desejam que essas abordagens sejam mais bem explicadas, adaptadas às suas realidades e acompanhadas de orientações práticas. Assim, a integração efetiva de metodologias ativas no ensino de Filosofia exige não apenas planejamento, mas também diálogo, formação continuada e investimento na valorização do docente como protagonista no processo educacional.

Com base nas respostas dos professores(as) entrevistados, foi possível identificar a referência a diferentes formas de jogos aplicados em contextos educacionais, especialmente no ensino de Filosofia entre eles, destacam-se os jogos de tabuleiro, os games eletrônicos/digitais e outras formas de jogos complexos de interpretação simbólica que aparecem no Gráfico 2.

Alguns desses jogos surgem como exemplo no ensino de filosofia baseado em textos antigos, como os jogos Gamão, Xadrez, Senet. A seguir, explicamos sobre alguns desses jogos como parâmetro e entendimento no que os entrevistados exemplificam, já que possuem jogos ou sistemas que estão próximos da metodologia de gamificação, como citado por nós aqui na pesquisa.

Jogos de Tabuleiro

Os jogos de tabuleiro são estruturas lúdicas que envolvem regras fixas, peças físicas e geralmente um tabuleiro como suporte visual e estratégico. Esses jogos favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas como planejamento, lógica, memória e competências sociais como a tomada de decisão, negociação e ética.

Exemplos clássicos que já foram citados no texto anteriormente, temos o Senet, utilizado em Kemet²⁹ ou Egito Antigo. O jogo tinha relação com a jornada espiritual do jogador após a morte, refletindo a cosmovisão egípcia. O jogo Gamão utilizado em civilizações mesopotâmicas e persas, é citado por Platão, n'A República, envolve sorte e estratégia, simbolizando o acaso e o controle. O Xadrez (Índia e mundo islâmico medieval): estrutura-se em regras lógicas e estratégias complexas, sendo amplamente associado a processos de raciocínio filosófico e pensamento estratégico.

Games Eletrônicos e Digitais

Os jogos eletrônicos ou games digitais possuem narrativas complexas, mundos imersivos e múltiplos níveis, que podem ser utilizados como metáforas para questões filosóficas como a ética, a identidade, a liberdade e a existência. Alguns desses jogos acabam que precisam ser eles, os jogos o alvo principal para o ensino ou reflexão de algum ponto. O que difere do que propõe a gamificação. Exemplos aplicáveis ao ensino de filosofia que podemos trazer, temos o Journey que aborda a jornada interior e espiritual. *The Stanley Parable* que reflete sobre livre-arbítrio, escolhas e determinismo. *Assassin's Creed* que trabalha com contextos históricos e relativismo moral. O *NieR Automata* que explora a condição humana, consciência e o sentido da vida. Esses são alguns games que permitem o exercício da reflexão filosófica a partir de suas tramas, personagens e dilemas morais.

Jogos de Interpretação Simbólica e Filosófica

Além dos jogos convencionais, é necessário destacar aqueles que possuem uma natureza mais simbólica e filosófica, exigindo níveis e estágios de interpretação. Esses jogos não se baseiam apenas em regras e mecânicas, mas também em compreensão hermenêutica, leitura de arquétipos e filosofia espiritual.

²⁹ A civilização kemética ou egípcia é uma das primeiras grandes culturas sofisticadas do mundo, uma das mais antigas do continente africano, remontando a tempos imemoriais. Essa civilização africana formada pela unificação de povos que viveram às margens do rio Nilo, entre eles os povos do sul e noroeste, como os povos de Kush (Etiópia) e da Núbia, por volta de 3 mil anos antes da era comum. Silva (2024, p. 115) Maat e as Origens da Filosofia em Kemet (Egito).

Um exemplo emblemático é o tarô. Muito além de seu uso oracular, o tarô é um sistema simbólico que, quando reinterpretado sob a ótica da filosofia, pode ser entendido como um jogo de imagens que estimula o pensamento arquetípico, narrativo e crítico. Cada carta representa uma etapa de desenvolvimento da consciência e pode ser utilizada para reflexão ética, existencial e metafísica.

Outros jogos e sistemas semelhantes: que podemos citar é o I Ching (Livro das Mutações) que se trata de um sistema simbólico de origem chinesa, com base em hexagramas, utilizado para tomada de decisões e reflexão filosófica. O Jogo da Transformação (*Findhorn Foundation*) é um jogo de tabuleiro moderno voltado para autoconhecimento e reflexão existencial. O Tabuleiro da Vida (*The Game of Life*) que simula escolhas morais, sociais e profissionais em uma narrativa de vida. Já as Runas Nórdicas, é um sistema oracular como o tarô, mas este utilizada de pedras com inscrições (letras do alfabeto nórdico) como símbolos de reflexão e mediação filosófica sobre o destino, a ação e o caráter.

Esses jogos se conectam à proposta de despertar filosófico porque demandam concentração, interpretação simbólica, introspecção e construção de sentido, habilidades essenciais à formação filosófica do estudante.

4.1.4 Jogos de Tabuleiro contemporâneos aplicáveis ao Ensino de Filosofia

Esses jogos possuem regras estruturadas, mas promovem o raciocínio abstrato, moral, político ou social, assim como dilemas éticos, questões existenciais, postura, comunicação, sociabilidade, empatia e resolução de problemas.

Alguns exemplos sobre dilemas éticos, temos o jogo Dilemas (*Dilemma Game*) que é um jogo baseado em decisões morais, muito útil para discussões sobre ética normativa, utilitarismo, deontologia, etc. O Quandary que embora digital, pode ser adaptado para o tabuleiro e, envolve decisões éticas em uma comunidade fictícia.

Outros jogos são relacionados a estratégia e política por exemplo, como o War que simula a conquista de territórios, podendo ser utilizado para discutir temas como imperialismo, guerra, poder e geopolítica. O Diplomacy ou Banco Imobiliário que exige negociação e alianças políticas, bom para fazer refletir sobre ética na política e relações humanas.

Os jogos de RPG's (Role Playing Games) são bem utilizados até hoje devido elementos da filosofia e situações filosóficas. Os RPGs são jogos de interpretação narrativa que

permitem trabalhar com dilemas éticos, construção de identidades, alteridade e mundos possíveis. Muito bom para desenvolver o pensamento dialógico, crítico e criativo. Exemplos de jogos que são referências e utilizados no ensino de filosofia, temos o *Dungeons & Dragons* (D&D) que permite a construção de personagens com valores e visões de mundo diferentes; é possível criar campanhas filosóficas (sobre justiça, liberdade, morte, etc.). GURPS é um sistema flexível que permite a criação de mundos filosóficos específicos — como distopias, utopias ou mitologias.

4.1.5 Jogos Empresariais e Simuladores de Decisão

Embora voltados para o ambiente corporativo, esses jogos podem ser adaptados para o ensino filosófico em temas como ética profissional, bioética, responsabilidade social, decisões morais em grupos e justiça distributiva. Exemplo, temos o Jogo de Negócios (Business Game) que simula a tomada de decisão sob pressão, útil para análise da ética aplicada. A Simulação de Tribunais ou Parlamentos que é ideal para debates sobre política, ética e filosofia do direito.

É importante esclarecer que os exemplos acima mencionados de diversos tipos de jogos — como jogos de tabuleiro, games eletrônicos e digitais, além dos jogos corporativos e filosóficos —, esses jogos foram apresentados não como propostas prontas ou obrigatórias, mas como exemplos introdutórios que ajudam a compreender o que são os diferentes tipos de jogos e que podem ser utilizados pelos professores em suas práticas pedagógicas naquilo que entendem como sendo a metodologia gamificação.

O objetivo principal, nesse contexto, não é indicar um jogo específico, mas sim mostrar que esses recursos podem ser os utilizados na construção de propostas pedagógicas baseadas na lógica do jogo — ou seja, metodologias fundamentadas em dinâmicas lúdicas, desafios, regras e sistemas de recompensa, voltadas à aprendizagem dos estudantes com jogos (games).

Assim, a proposta investigada nesta pesquisa está muito mais relacionada à aplicação da **gamificação como metodologia ativa**³⁰, ou seja, à utilização de elementos e estratégias de jogos para potencializar o processo de ensino e aprendizagem da Filosofia, respeitando o conteúdo, os objetivos educacionais e o contexto de cada sala de aula.

³⁰ Grifo do autor

4.1.6. Má formação e problemas sobre a metodologia ativa e sua aplicação

Diante das falas dos(as) professores(as) entrevistados(as), que destacam a relevância e diversidade dos jogos aplicados ao ensino de Filosofia — como os jogos de tabuleiro clássicos, os games digitais, os RPGs, os jogos simbólicos e os simuladores —, torna-se evidente a necessidade de reconhecer esses recursos como estratégias pedagógicas potentes dentro das metodologias ativas. Cada tipo de jogo apresentado revela possibilidades distintas como metodologias de mobilizar saberes filosóficos, promover o pensamento crítico, estimular o protagonismo estudantil e favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas.

Em consonância com essa perspectiva, um estudo sobre formação docente investigou as contribuições de uma disciplina baseada em metodologias ativas para o desenvolvimento acadêmico, pessoal e profissional dos alunos-monitores, bem como para a construção de uma aprendizagem significativa. Esse desenvolvimento foi observado tanto no aprofundamento dos conhecimentos científicos, especialmente em temas das ciências do movimento, quanto na iniciação à pesquisa. Conforme destaca Seabra (2023), a aprendizagem ativa proporciona melhor desempenho dos estudantes nos processos avaliativos e contribui significativamente para a redução das taxas de reprovação em diversos cursos de graduação (Freeman et al., 2014).

A análise do desempenho de discentes formados em cursos fundamentados no PBL³¹ (*Problem-Based Learning*), no TBL³² (*Team-Based Learning*) ou em modelos híbridos, evidencia melhores resultados em comparação com alunos formados por metodologias tradicionais, baseadas em aulas expositivas (*lecture-based learning*). Esses avanços são notáveis especialmente em testes de conhecimento da teoria clínica, avaliação de habilidades clínicas, registro de prontuários e desenvolvimento de tarefas com maior complexidade cognitiva, ainda que não se estendam da mesma forma para tarefas de menor complexidade (Hwang; Kim, 2006; Sangestani; Khatiban, 2013).

Os discentes relatam maior envolvimento e motivação com o uso de metodologias ativas, além de uma percepção mais positiva do próprio aprendizado, do papel dos professores

³¹ Aprendizado Baseado em Problemas (PBL – *problem-based learning*)

³² Aprendizado Baseado em Grupos (TBL – *team-based learning*)

e da atmosfera acadêmica (Hwang; Kim, 2006; Sangestani; Khatiban, 2013; Qin; Wang; Floden, 2016). E, como pode ser descrito das possibilidades na utilização das metodologias ativas, Seabra, Costa, Bittencourt, Gonçalves, Bento-Torres e Torres (2023) citam Moraes e Galiuzzi (2016)

As metodologias ativas, portanto, mostram-se instrumentos significativos para ampliar as possibilidades de formação, exercitar a liberdade, a autonomia nas escolhas, a tomada de decisões e incentivar a iniciação científica, mesmo diante da limitação das bolsas institucionais disponíveis. Defende-se, nesse sentido, que a iniciação científica é um direito de todos, devendo ser promovida também no âmbito dos componentes curriculares, por meio da “pesquisa em aula” (Moraes; Galiuzzi, 2016).

Teixeira (2017) em nossa trajetória docente (e discente), é perceptível o fato de que, entre os estudantes adolescentes em geral, o ponto mais inibidor de seu envolvimento e de sua participação nas atividades propostas em sala de aula se funda sobre a ideia recorrente de que se expor é um ato vexatório e, na mesma direção, de que levantar o dedo para fazer uma pergunta, para tirar uma dúvida ou para tecer algum comentário, é algo a ser ao máximo evitado. Diante disso, lançamo-nos à reflexão que nos permita encontrar estratégias de superação da situação observada.

Como a maior parte dos docentes participantes da pesquisa, conforme descrito no Gráfico 2, acredita que a gamificação se refere à utilização de games digitais para fins educativos, buscou-se compreender de que forma aplicam tal metodologia em sala de aula, especialmente no ensino de Filosofia. Essa investigação permitiu mapear como a gamificação tem sido interpretada e empregada na prática pedagógica — ainda que, por vezes, de forma híbrida ou confundida com metodologias baseadas em jogos.

Com base nos dados levantados, observou-se que os recursos digitais, o uso da internet e o acesso a plataformas de jogos são os principais elementos associados pelos docentes à gamificação no ensino de Filosofia. Nesse sentido, Erato relata

“Utilizando plataformas da Roblox, além de interativo, aproxima bastante da realidade do estudante. Com o uso de plataformas e celulares podemos ter uma dinâmica mais rápida com todos os alunos em sala. Mesmo assim, ainda tem os alunos que não gostam desse tipo de recurso, mas conseguimos uma resposta melhor que a aula sozinha” — Erato

Já Clio destaca o uso de uma ferramenta específica

“Utilizei o Classcraft. O aprendizado se tornou dinâmico e diminuiu as dificuldades de apreensão dos conceitos. Colaborativamente, os estudantes deram resolução aos problemas propostos” — Clio

Também emergem nos relatos estratégias que se aproximam de uma proposta mais estruturada de gamificação, com elementos de jogos aplicados a situações de não-jogo. Afrodite descreve uma atividade nesse sentido

“Distribuí cartas filosóficas através do livro *Puxa Conversa*. Eles puxavam as cartas e enfrentavam o desafio de falar sobre o tema proposto. Cada desafio desse coloca o estudante em uma situação dele, real, e que deve ser pensado uma solução” — Afrodite

“Os estudantes possuem muitas dificuldades no dia a dia familiar ou na comunidade em que vivem. Eles não possuem uma visão de futuro, mostrar que esses problemas fazem parte do dia a dia de muitos deles e, que sim, possuem solução é muito importante” — Afrodite

Essa atividade propõe a organização dos temas de forma sequencial, permitindo que os estudantes avancem apenas após a conclusão da etapa anterior. A reflexão, a argumentação e a defesa do ponto de vista constituem, nesse processo, os principais eixos da aprendizagem. Esse modelo se aproxima do conceito de gamificação progressiva por estágios, no qual o avanço está condicionado à superação de desafios intelectuais. Tal estrutura favorece o engajamento cognitivo e o desenvolvimento do pensamento crítico e argumentativo, elementos centrais no ensino de Filosofia.

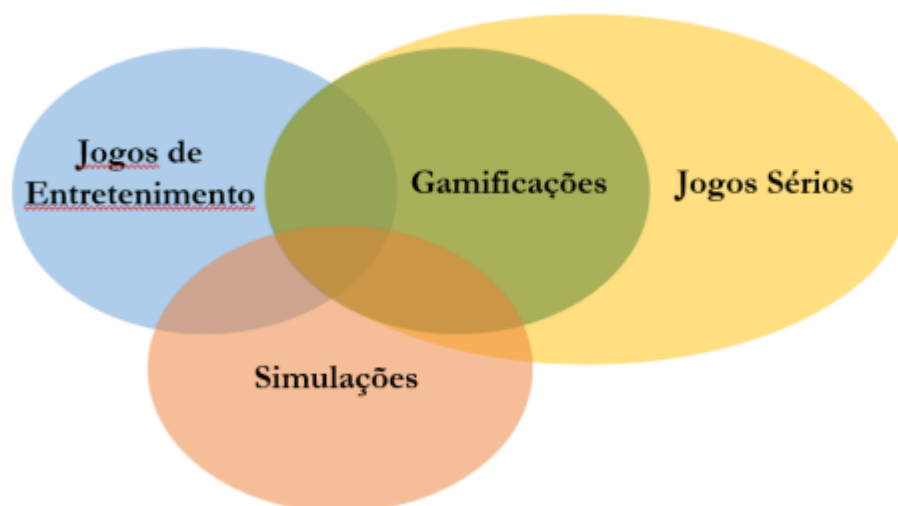
Observa-se, entretanto, que a compreensão de alguns docentes sobre gamificação se restringe à utilização de jogos digitais como *Roblox* e *Classcraft*, o que revela uma confusão conceitual. Acreditar que o simples uso de jogos digitais configura uma atividade gamificada demonstra uma limitação na compreensão da proposta metodológica, uma vez que a gamificação não se reduz à aplicação direta de jogos, mas sim à incorporação de seus elementos estruturais — como desafios, obstáculos, níveis, estágios e regras — em contextos não relacionados ao jogo, como o ensino de conteúdos filosóficos.

Nesse sentido, a prática relatada por Afrodite, ao utilizar cartas temáticas filosóficas em uma dinâmica que exige superação de desafios reflexivos antes do avanço para novas temáticas, se aproxima mais do conceito de gamificação propriamente dito. Tal estratégia emprega elementos de jogos em um contexto educativo, promovendo a aprendizagem ativa.

Dantas, Azevedo, Azêvedo e Freitas (2022) citam Eugênio (2020) ao destacar que o termo "gamificação" tornou-se uma *buzzword*³³, frequentemente gourmetizada, gerando confusão conceitual. Segundo o autor,

É essencial diferenciar entre os diversos tipos de jogos aplicados em contextos educativos: enquanto os jogos de entretenimento têm como objetivo a diversão, os jogos sérios são voltados para a educação, e a gamificação consiste na aplicação de estruturas específicas dos jogos — e não do jogo em si — em processos educativos. Além disso, a simulação é compreendida como uma modalidade de jogo que visa criar uma realidade próxima à do mundo real, podendo ter finalidades tanto educativas quanto recreativas (Eugênio, 2020).

Gráfico 3 – Diferença e semelhanças entre metodologias



Fonte: Dantas, Azevedo, Azêvedo e Freitas, 2022.

Dantas, Azevedo, Azêvedo e Freitas (2022) ressaltam que a gamificação, no contexto educacional, constitui-se como um processo que, embora compartilhe algumas estruturas com os jogos sérios, não se confunde com eles. A gamificação integra elementos específicos dos jogos, como desafios, recompensas e simulações, mas deve também preservar um caráter lúdico, com traços de entretenimento e engajamento por meio da simulação.

³³ Descrita no Dicionário da Língua Portuguesa como sendo a ‘palavra da moda’.

Entre os professores entrevistados na presente pesquisa, foi identificado o uso das plataformas *Roblox* e *Classcraft* como estratégias aplicadas ao ensino, especialmente no ensino de Filosofia. Esses recursos são compreendidos pelos docentes como exemplos de aplicação da metodologia da gamificação. A utilização dessas plataformas evidencia uma tendência ao uso de tecnologias digitais que permitem a construção de cenários interativos, de narrativas educativas e de estímulo à participação ativa dos estudantes, ainda que, por vezes, não esteja plenamente consolidada a distinção entre jogos educativos, jogos sérios e gamificação.

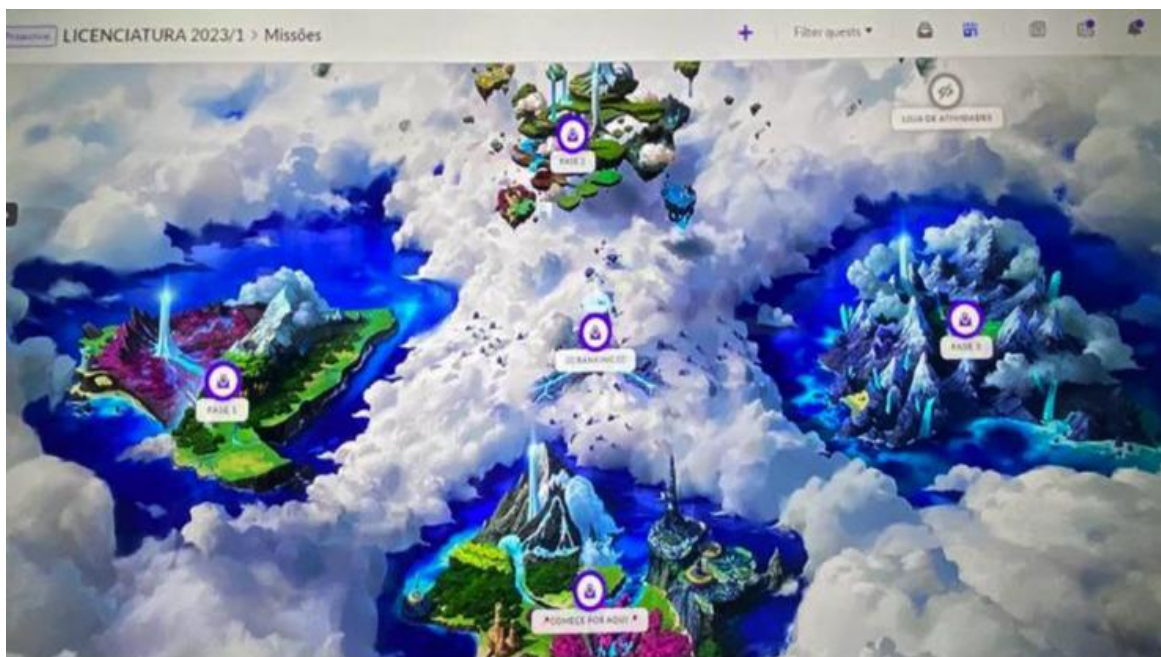
A plataforma *Roblox*, conforme descrito pela empresa Ctrl+Play Tecnologia e Inovação — especializada na criação e comercialização de produtos educacionais gamificados — é anunciada como uma “Plataforma da Imaginação”. Trata-se de um serviço online que possibilita aos usuários desenvolverem seus próprios jogos ou acessarem um catálogo com milhões de títulos. Ainda segundo a empresa

"[...] a plataforma possibilita que os jogadores imaginem, criem e interajam com outras pessoas de várias maneiras. [...] A plataforma abriga uma enorme coleção de jogos, permitindo que os jogadores coletem *badges* e criem suas histórias e universos online." (CTRL+Play Tecnologia e Inovação, 2025)³⁴

A Metodologia de Aprendizagem Baseada em Jogos até mesmo por empresas que oferecem serviços educacionais, recursos ou ferramentas educacionais nos oferecem dados da possível confusão do conceito e aplicação do que possa ser a metodologia ativa da gamificação. Sendo necessário, explicações e esclarecimentos entre as duas metodologias para uma melhor e maior clareza. Sobre Roblox é uma plataforma que utiliza jogos (*games*) e não os elementos de jogos, o que vale para o Classcraft.

³⁴ Acesso em: 14 fev. 2025. Disponível em: <https://ctrlplay.com.br/roblox-na-educacao/>.

Imagem 6 – Plataforma de Classcraft



Fonte: <https://medium.com/@bibidecarli/classcraft-educa-e-transforma-a-sala-de-aula-em-verdadeiro-rpg-7ef4e8dfa62c>

No que se refere à prática de gamificação relatada por Clio (2024), identifica-se a utilização da plataforma *Classcraft* como recurso metodológico gamificado no contexto escolar. A referida plataforma é projetada especificamente para incorporar os princípios da gamificação ao processo de ensino-aprendizagem, conforme destacado por Ulhôa (2022).

De acordo com o autor, o *Classcraft* configura-se como uma ferramenta pedagógica gamificada que visa potencializar a motivação dos estudantes, promover o engajamento e proporcionar uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e prazerosa. Sua estrutura é inteiramente voltada ao uso educacional, englobando elementos característicos dos jogos, como fases, recompensas e desafios, além de disponibilizar múltiplas possibilidades de configuração e planejamento, permitindo ao docente adaptar as atividades de maneira contextualizada e interativa.

Entre suas funcionalidades, destaca-se a organização das turmas em equipes, com o intuito de fomentar a colaboração, o respeito à diversidade, a empatia e o trabalho coletivo. A plataforma valoriza a diversidade de habilidades dos estudantes, incentivando a complementaridade entre competências distintas. Ademais, o *Classcraft* opera com um sistema de reforço comportamental, por meio de recompensas e penalidades estabelecidas de acordo com os critérios definidos pelo professor, visando estimular comportamentos socialmente

desejáveis no ambiente escolar (Ulhôa, 2022). Além disso, a plataforma opera com um sistema de reforço comportamental por meio de recompensas e penalidades, ajustadas conforme os critérios definidos pelo professor, promovendo atitudes desejáveis no ambiente escolar:

“A plataforma dispõe de organização da turma em equipe com intuito de promover a colaboração, a empatia, o respeito à diversidade e estimular o trabalho em equipe e a compreensão da importância de equipes multifacetadas em que habilidades diversas são valorizadas e complementares. Apresenta estímulo e desestímulo a comportamentos por meio de recompensas e punições, que são estabelecidos de acordo com o interesse do professor e variam de valores, conforme o tipo de atitude” (Ulhôa, 2022, p. 16).

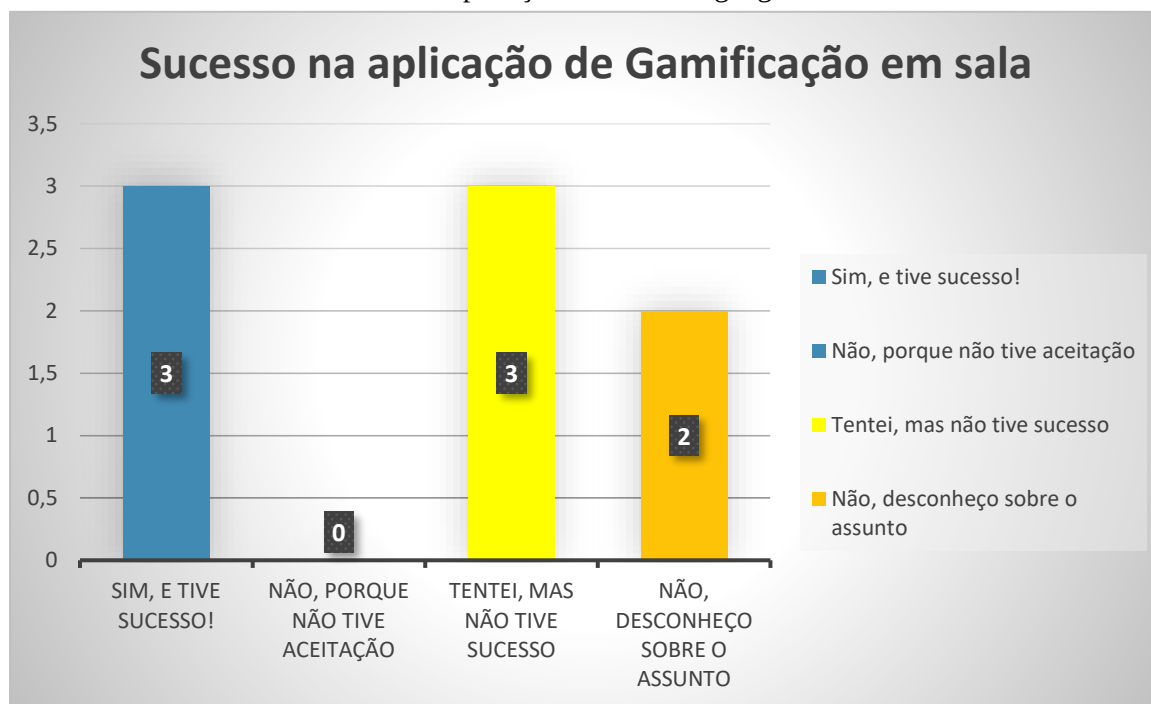
A plataforma *Classcraft* foi inteiramente concebida com base nos princípios da gamificação, dispondo de uma estrutura robusta que incorpora, além de elementos típicos dos jogos, diversas configurações e possibilidades de arranjo pedagógico. Essas características permitem a construção de uma experiência de aprendizagem dinâmica, contextualizada e colaborativa. Dentre suas funcionalidades, destaca-se a organização das turmas em equipes, com o objetivo de estimular a colaboração, a empatia, o respeito à diversidade e o trabalho em grupo. Tal estrutura favorece a valorização de equipes multifacetadas, nas quais diferentes habilidades são reconhecidas como complementares e essenciais ao desenvolvimento coletivo. Além disso, a plataforma adota um sistema de estímulo e inibição de comportamentos por meio de recompensas e penalidades, que são definidas conforme os critérios estabelecidos pelo professor, variando de acordo com o tipo de atitude manifestada (Ulhôa, 2022, p. 16).

A utilização do jogo *Classcraft*, conforme descrito por Ulhôa (2022), está voltada à promoção do letramento literário. Embora possua elementos típicos da gamificação, a centralidade da proposta está no jogo como principal recurso didático, o que difere do enfoque da presente pesquisa, que investiga a utilização de elementos gamificados de forma integrada à prática docente filosófica. Ulhôa (2022) apresenta um produto educacional denominado *Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada*, cujo objetivo é promover o letramento literário com base no conteúdo do Barroco e do Arcadismo, tendo a gamificação como estrutura metodológica fundamental.

As atividades propostas baseiam-se nos estudos que Ulhôa (2022) cita de Cosson (2014), que enfatizam o diálogo entre autor, texto, contexto e intertexto, utilizando estratégias que incentivam o protagonismo do estudante na leitura de obras completas. Tal abordagem também promove a participação ativa dos envolvidos, o desenvolvimento da oralidade, da

capacidade de análise, da memória, da escrita e da interpretação — seja individual, coletiva ou socializada —, além de possibilitar o conhecimento contextualizado do autor, da historicidade e da estética das obras literárias.

Gráfico 3 – Aplicação da metodologia gamificada



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Análise dos dados e interpretações dos entrevistados sobre a gamificação como metodologia ativa no que diz respeito à utilização da metodologia ativa de gamificação entre os professores(as) entrevistados(as), observou-se que apenas três (03) docentes relataram ter alcançado sucesso com a aplicação dessa estratégia em sala de aula, enquanto quatro (04) professores indicaram não ter obtido êxito, e dois (02) não responderam ou se mantiveram neutros quanto ao resultado da aplicação.

Ao aprofundar a análise qualitativa das entrevistas, evidencia-se que o conceito de *sucesso* na aplicação da gamificação foi associado, pelos docentes que assim o consideraram, ao envolvimento e à diversão dos estudantes durante as atividades. Para esses professores, o retorno positivo dos alunos, a solicitação de repetição de aulas semelhantes e a percepção de um ambiente mais dinâmico foram os principais indicadores de eficácia pedagógica. Assim, o sucesso não foi necessariamente vinculado à melhora no rendimento escolar ou na compreensão conceitual dos conteúdos filosóficos, mas a uma melhora emocional e comportamental demonstrado pelos alunos.

Por outro lado, os docentes que declararam não ter sucesso na aplicação da gamificação destacaram dois fatores principais a) a falta de interesse ou engajamento por parte dos alunos, especialmente quando as regras dos jogos ou atividades apresentavam maior grau de complexidade; b) a ausência de recursos estruturais e pedagógicos adequados, como conexão à internet, disponibilidade de computadores ou dispositivos móveis em bom estado, além de suporte institucional para a implementação dessa metodologia.

Esses relatos revelam um ponto de tensão importante: enquanto a proposta da gamificação visa promover um ambiente de aprendizagem mais interativo e participativo, as condições objetivas das escolas públicas nem sempre favorecem sua efetiva implementação. A percepção, por parte dos alunos, de que o uso da gamificação exige recursos tecnológicos (como celulares, aplicativos ou acesso contínuo à internet) pode gerar resistência ou desmotivação, sobretudo em contextos de vulnerabilidade social, onde grande parte dos estudantes não dispõe dos meios materiais necessários para acompanhar plenamente esse tipo de prática.

Adicionalmente, as falas dos docentes apontam para um desafio pedagógico relevante de que a necessidade de equilibrar a complexidade das dinâmicas lúdicas com a acessibilidade dos estudantes, tanto no que se refere ao entendimento das regras quanto aos recursos envolvidos. Isso evidencia que a gamificação, para ser bem-sucedida, deve ser cuidadosamente planejada e adaptada à realidade da escola e da turma, considerando as especificidades socioculturais e as limitações de infraestrutura, para que possa verdadeiramente se configurar como uma metodologia ativa inclusiva e eficaz no ensino de Filosofia.

Além do acesso à internet, os(as) docentes entrevistados(as) ressaltam que o sucesso na aplicação da gamificação depende também da disponibilidade de outros recursos pedagógicos. A entrevistada Urânia destaca que

“Muitos materiais, papel para cartaz, internet de qualidade. Tem momentos que a escola não dispõe de folha A4. Como a gamificação trabalha com a criatividade, normalmente se encontra uma saída. Mas são vários materiais necessários.” — Urânia

A presença de infraestrutura adequada, com equipamentos tecnológicos como computadores, notebooks, tablets e acesso à internet, também é apontada como fundamental para que a metodologia gamificada possa ser implementada com êxito. Como explica Euterpe

“Primeiramente é conhecer as ferramentas, jogos e etc., depois, a escola precisa ter espaço e recursos tecnológicos e internet. Além disso, recursos para a gamificação sem uso de ferramentas que necessitem de internet para que possa ser utilizado com todos os estudantes em sala.” — Euterpe

Outros(as) docentes complementam a importância do acesso tecnológico. Terpsícore observa a necessidade de

“Pra que tenha melhor resposta precisamos ter acesso a salas com computadores, celulares e internet adequada, além de conhecimento de programação e de tecnologia para dar acesso a todos os alunos.” — Terpsícore

Já Afrodite afirma que

“Se querem que a gente dê uma aula diferente, precisamos ter recursos tecnológicos. Internet boa e mais tempo de aula. Se for apenas a aula de filosofia não tem como. Animações, vídeos e alguns podcast servem para mostrarmos melhor sobre a filosofia” — Afrodite

As declarações dos(as) docentes entrevistados(as) evidenciam não apenas uma preocupação com a ausência de recursos materiais nas escolas, mas também revelam certo desconhecimento quanto à essência da metodologia gamificada. Embora a gamificação possa envolver o uso de tecnologias digitais, sua aplicação não se limita a elas. Como apontam as falas, há uma tendência em associar a gamificação exclusivamente ao uso de ferramentas digitais, o que restringe sua compreensão e aplicabilidade no contexto escolar.

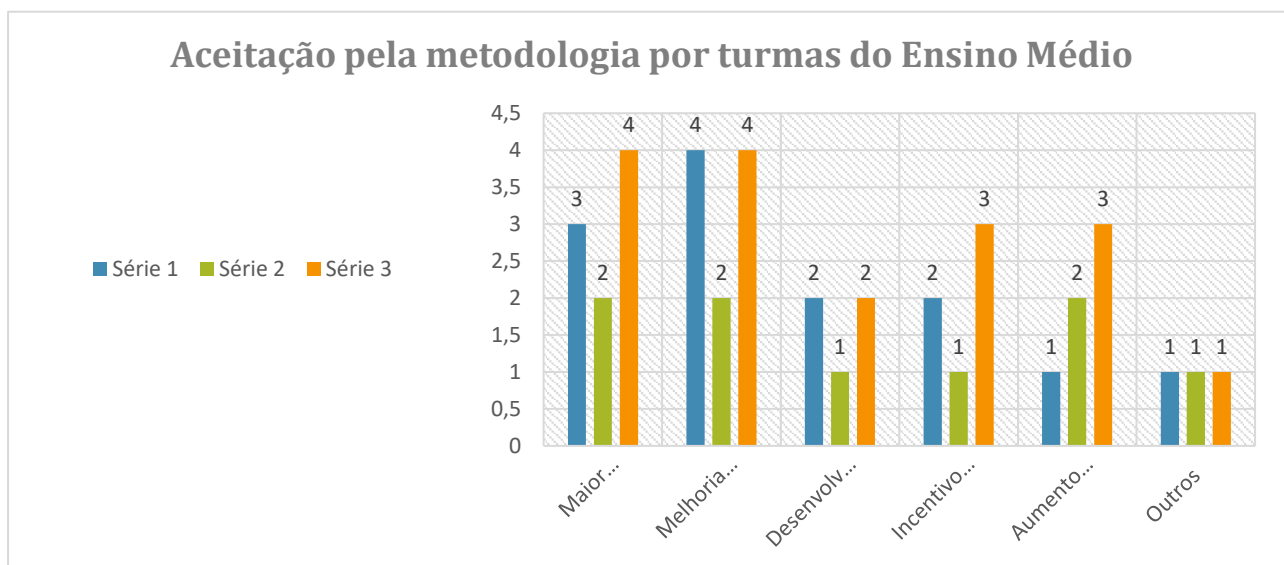
Além disso, os(as) professores(as) entrevistados(as) também mencionam o uso de outros recursos pedagógicos mais tradicionais, como filmes, músicas, animações e séries televisivas. Esses elementos ainda ocupam lugar de destaque nas práticas pedagógicas cotidianas, inclusive no ensino de Filosofia, sendo reconhecidos como mais acessíveis e facilmente aplicáveis. Nesse sentido, percebe-se que a gamificação ainda está em processo de aceitação e apropriação por parte dos(as) docentes, exigindo, portanto, formação e planejamento adequados.

Outro ponto relevante diz respeito à recepção das atividades gamificadas por parte dos(as) estudantes. Os relatos indicam que a aceitação da metodologia varia conforme a etapa de ensino. Como observado pelos(as) docentes, as turmas do terceiro ano do ensino médio demonstram maior interesse e engajamento nas propostas gamificadas, o que pode estar relacionado ao seu nível de maturidade ou à necessidade de estratégias mais envolventes na reta final da educação básica.

No Gráfico 4, os dados analisados indicam uma aceitação significativa da gamificação no ensino de Filosofia, segundo os(as) entrevistados(as). Entre as opções apresentadas — (a) maior engajamento dos alunos, (b) melhoria na compreensão de conceitos filosóficos, (c) desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas, (d) incentivo à colaboração entre os alunos, (e) aumento da motivação para o aprendizado e (f) outros — a opção (b), "melhoria na compreensão de conceitos filosóficos", obteve o maior número de indicações. Esse resultado demonstra que os(as) professores(as) reconhecem o potencial da gamificação não apenas para dinamizar as aulas, mas também para aprofundar o conteúdo filosófico de forma significativa.

Ademais, os gráficos demonstram uma variação mensal no rendimento ou na percepção de sucesso na aplicação da gamificação. Nota-se que as turmas do terceiro ano do ensino médio apresentaram melhores resultados ou maior engajamento, indicando que, apesar dos desafios, há possibilidades concretas de êxito quando a gamificação é bem planejada e contextualizada conforme o público-alvo.

Gráfico 4 – Sucesso na aplicação da metodologia gamificada



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Nas respostas sobre quais seriam os principais benefícios da gamificação no ensino de filosofia, os professores são diretos e, chegam a apontar benefícios sobre comportamentos e/ou conceitos filosóficos assimilados. São descritos que algumas séries possuem respostas melhores. Sendo que, esse resultado é difícil de ser analisado ao certo, devido poucos

professores conseguirem dar aula para todas as séries de fato. Mas apresentamos os dados por série no gráfico 4.

A relação com os benefícios e as aplicações no ensino de filosofia, na assimilação dos conteúdos e conceitos da filosofia os docentes responderam que

“O engajamento proporciona uma maior interação. Também proporciona uma maior autonomia quando realizado em grupo, exige trabalho em grupo uma maior responsabilidade. Ajudar na percepção do outro e na ideia de causa e consequência.” — Euterpe

“Na participação mais efetiva, colaborativa e no desenvolvimento intelectual, social e cultural dos estudantes, já que as ferramentas desses jogos fazem parte da vida dos jovens e adolescentes”. — Urânia

“Acredito que um jogo pode exercitar e expandir o raciocínio do estudante. Porém, para que um jogo seja de fato relevante para a filosofia, ele deve ser capaz de fazer com que o estudante aplique esse melhoramento no raciocínio para as tais questões filosóficas, leia-se - problemas morais, bioéticos, políticos-, dentre outros”. — Afrodite

“A gamificação é importante enquanto instrumento diversificado de aprendizado. Porém, é importante exortar à leitura e a escrita filosófica”. — Terpsicore

“A gamificacao melhora e desafia os estudantes ao protagonismo da maneira como entendo a gamificação. É quase impossível ao estudante não se posicionar e não participar de uma aula gamificada, principalmente quando se coloca algum grau de competitividade. Culmina no debate de ideias e o processo analítico acaba sendo induzido naturalmente”. — Clio

As falas acima relacionam-se com o que é proposto por Vila e Júnior (2020) como primeira premissa, o aprendizado deverá ser focado no aluno. É ele quem faz as tarefas, investiga, cria, enfim, que produz para a sua própria construção do conhecimento. O professor é aquele que propõe situações reais, transforma-as em problemas para que os alunos possam resolver. Durante as tarefas, o docente é responsável pelo suporte ao aluno, mas nunca deve fazer a tarefa para ele. É um mediador do conhecimento (Küller, 2013; Mello et al, 2019a).

A análise dos dados coletados revela que sete (07) docentes consideram a aplicação da gamificação no ensino de Filosofia como moderada, ou seja, embora reconheçam seu potencial, identificam limitações e desafios que dificultam sua implementação efetiva. Entre os principais obstáculos apontados, destaca-se a necessidade de recursos pedagógicos complementares, como filmes, livros, músicas e notícias, que enriqueçam as atividades em sala de aula. Essa constatação sugere que a gamificação, quando aplicada isoladamente, pode não ser suficiente

para garantir o engajamento e a aprendizagem significativa dos(as) estudantes, sendo necessário integrá-la a outras estratégias educacionais.

Além disso, a análise demonstra uma compreensão equivocada acerca da essência da gamificação. A fala do(a) entrevistado(a) Erato exemplifica essa confusão:

“Acredito que um jogo pode exercitar e expandir o raciocínio do estudante. Existem diversas maneiras que aquilo [o conteúdo do jogo] pode ser atrelado a vida do estudante”. — Erato.

A citação reforça a ideia de que a gamificação depende exclusivamente da presença de jogos, o que revela uma lacuna na formação dos(as) docentes, que muitas vezes associam a metodologia apenas à utilização de jogos digitais. Isso desconsidera que a gamificação pode ser implementada de diversas formas, como por meio de desafios, recompensas simbólicas, dinâmicas de engajamento e narrativas estruturadas dentro do próprio ambiente educacional.

Essa deficiência na formação docente, após sua graduação, evidencia a necessidade de capacitações e formações continuadas que esclareçam a distinção entre gamificação e aprendizagem baseada em jogos como metodologias. Enquanto esta última utiliza games (jogos) como ferramenta principal para a construção do conhecimento, a gamificação se fundamenta na aplicação de elementos de jogos com o intuito de potencializar o envolvimento e a motivação dos(as) estudantes. A ausência dessa diferenciação pode gerar expectativas desalinhadas e tentativas frustradas de implementação da metodologia, como evidenciado nos relatos de professores(as) que enfrentaram dificuldades ao tentar aplicá-la.

Portanto, para superar essas barreiras, é fundamental investir na formação docente, por meio de cursos, oficinas e materiais que apresentem o conceito de gamificação de forma clara e prática. Além disso, a elaboração de estratégias didáticas que demonstrem a flexibilidade da gamificação no ensino de Filosofia pode contribuir para que os(as) professores(as) explorem seu potencial sem a necessidade de infraestrutura tecnológica avançada, viabilizando sua aplicação mesmo em contextos com recursos limitados.

4.2 (IM)POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA E SUAS CATEGORIAS

Conhecimento prévio sobre Gamificação

Essa categoria permite compreender o nível de familiaridade dos docentes com a metodologia gamificação, o que pode impactar diretamente em sua implementação em sala de aula para o ensino de filosofia. São apresentadas quatro subcategorias que partem do entendimento sobre o conceito da gamificação, como aplicar, o sucesso da aplicação e das dificuldades encontradas.

- **Subcategorias:**

- o Professores que desconhecem o conceito de gamificação.
- o Professores que conhecem, mas não aplicaram.
- o Professores que conhecem e aplicaram com sucesso.
- o Professores que conhecem, mas enfrentaram dificuldades na aplicação.

Professores que desconhecem o conceito de gamificação: uma parte dos professores entrevistados afirmou não conhecer o conceito de gamificação. Essa lacuna conceitual pode ser um reflexo da falta de formação específica sobre metodologias ativas durante sua formação inicial ou continuada.

“Só tive um encontro em que falaram sobre gamificação e era de um joguinho para celular. Ter esse aprofundamento dessa metodologia seria de grande valia” — Clio

“Temos um indicativo de modelos de aulas, alguns métodos e exemplos para aulas como jogos, vídeos, músicas, poesia, quadrinhos até sala invertida, mas uma explicação mais profunda sobre essa metodologia da gamificação não tivemos” — Erato

Como consequência, esses professores não percebem a gamificação como uma estratégia viável para o ensino de filosofia, limitando suas práticas pedagógicas a abordagens mais tradicionais. A introdução de cursos e capacitações que expliquem os fundamentos e as aplicações da gamificação pode ser uma solução para integrar esses docentes à metodologia.

Encontramos mais sobre a formação na explicação de Medeiros, Marin, Lazarini, Castro, Higa (2022) os métodos de aprendizagem ativa se colocam como possibilidades ao protagonismo dos estudantes, em que, com base nas ofertas pedagógicas planejadas pelo

mediador mais experiente, os alunos realizam apropriações do conhecimento produzido por suas intencionalidades. Centralmente em processos de ensino para apropriações profissionais específicas, a estrutura curricular pauta-se na interdisciplinaridade, ou seja, na integração de conteúdo das mais diversas especialidades, orientada para o desenvolvimento de competência profissional e centrada no estudante.

Professores que conhecem, mas não aplicaram: um grupo identificado foi o dos professores que possuem conhecimento sobre a gamificação, mas que, por diferentes razões, não a aplicaram em suas práticas.

“A maioria dos alunos já acham que filosofia não lhe serve, quando tentamos dar exemplos de como isso serve no dia a dia deles, além de ENEM ou concursos precisamos de ajuda para saber mais. Alguns alunos não aceitam e nem se arriscam a essas novidades. Como esse caso da [metodologia] gamificação. Pra saber que não é só jogo.” — Terpsícore

Entre os motivos citados, destacam-se a falta de aceitação dos alunos, dificuldades estruturais e falta de suporte pedagógico. Esse dado reforça a importância de oferecer apoio técnico e metodológico aos docentes para que possam implementar a gamificação com segurança e eficácia.

Professores que conhecem e aplicaram com sucesso: Um grupo de professores conseguiu aplicar a gamificação de maneira bem-sucedida no ensino de filosofia. Relataram experiências positivas, destacando o aumento do engajamento dos alunos, a melhora na participação em sala e o desenvolvimento do pensamento crítico. Estratégias como o uso de cartas filosóficas, plataformas digitais interativas e sistemas de recompensas foram apontadas como eficazes. Esses exemplos demonstram que, quando bem planejada e aplicada, a gamificação pode ser uma poderosa aliada no ensino da filosofia, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente.

“Distribuí cartas filosóficas através do livro *Puxa Conversa*. Eles puxavam as cartas e enfrentavam o desafio de falar sobre o tema proposto. Cada desafio desse coloca o estudante em uma situação dele, real, e que deve ser pensado uma solução” — Afrodite

A formação e o planejamento para a aplicação da metodologia é descrito por Teixeira (2017) que o professor, torna-se o articulador e o responsável por orientar os estudantes em suas construções narrativas, assumindo um papel de colaborador e coautor das narrativas, ora ajustando as rotas de conhecimentos que possam desorientar e desviar os estudantes da via de atualização de suas potencialidades, outrora adaptando estratégias, conteúdos e recursos para ampliar o acesso e a participação dos estudantes na autoconstrução de conhecimentos, ultrapassando, assim, a mera aquisição de informações.

Professores que conhecem, mas enfrentaram dificuldades na aplicação: Outro grupo de professores tentou implementar a gamificação, mas enfrentou dificuldades que comprometeram sua efetividade. Entre os desafios relatados estão a falta de preparo para elaborar atividades gamificadas, problemas estruturais como a ausência de recursos tecnológicos e resistência por parte dos alunos como descrito abaixo.

“Pra que tenha melhor resposta precisamos ter acesso a salas com computadores, celulares e internet adequada, além de conhecimento de programação e de tecnologia para dar acesso a todos os alunos.” — Terpsícore

Essa situação sugere que, além de conhecer o conceito, é essencial oferecer suporte pedagógico e técnico aos docentes, garantindo que tenham as condições necessárias para aplicar a metodologia com êxito.

“A maioria dos alunos já acham que filosofia não lhe serve, quando tentamos dar exemplos de como isso serve no dia a dia deles, além de ENEM ou concursos precisamos de ajuda para saber mais. Alguns alunos não aceitam e nem se arriscam a essas novidades. Como esse caso da [metodologia] gamificação. Pra saber que não é só jogo.” — Calíope

As dificuldades apresentadas pelos docentes entrevistados são direcionadas em sua maior parte para questões estruturais, de material pedagógico e recursos material para garantir o sucesso da aplicação metodológica e para o sucesso de uma boa aula. Teixeira (2017) É fundamental que o professor, ao desenhar seu plano de aula e articular os recursos, os aproveite em suas potencialidades de dialogar com os estudantes, e sempre faça revisões que ajudem os estudantes a construírem significações para os conteúdos e atividades realizadas na antessala da escola. Com efeito, planejar as aulas mesclando, personalizando e construindo conhecimentos colaborativos significa envolver o estudante em um movimento significativo de

relação com ideias, pensamentos, teorias e conhecimentos que lhe permitirão “aprofundar, refletir, reelaborar, produzir e fazer novas sínteses” (Moran, 2015, p. 33) de aprendizagens, ou seja, “na síntese dinâmica da aprendizagem personalizada e colaborativa [...] desenvolvemos todo o nosso potencial como pessoas e como grupos sociais” (Moran, 2015, p. 33).

4.2.1 Experiência na Aplicação da Gamificação

Aqui se analisam os métodos utilizados, as dificuldades enfrentadas e os impactos percebidos pelos docentes, possibilitando identificar boas práticas e desafios na implementação.

- **Subcategorias:**

- Estratégias utilizadas (exemplo: Classcraft, Roblox, Cartas Filosóficas).
- Resultados percebidos (sucesso, dificuldades, engajamento).
- Barreiras encontradas (falta de aceitação, dificuldades técnicas, falta de preparo ou ferramentas tecnológicas).

Estratégias utilizadas (exemplo: Classcraft, Roblox, Cartas Filosóficas): Os professores que aplicaram a gamificação no ensino de filosofia relataram diferentes estratégias para engajar os alunos. Entre elas, o uso da plataforma Classcraft, que transforma a sala de aula em um ambiente gamificado, promovendo aprendizado dinâmico e colaborativo. Outra estratégia foi a utilização do jogo Roblox, que aproxima a realidade dos estudantes ao permitir a criação e exploração de cenários interativos, como descrito abaixo

“Utilizando plataformas da Roblox, além de interativo, aproxima bastante da realidade do estudante. Com o uso de plataformas e celulares podemos ter uma dinâmica mais rápida com todos os alunos em sala. Mesmo assim, ainda tem os alunos que não gostam desse tipo de recurso, mas conseguimos uma resposta melhor que a aula sozinha” — Erato

“Utilizei o Classcraft. O aprendizado se tornou dinâmico e diminuiu as dificuldades de apreensão dos conceitos. Colaborativamente, os estudantes deram resolução aos problemas propostos” — Clio

Além disso, alguns professores recorreram ao livro "Puxa Conversa", no qual os alunos sorteavam cartas filosóficas e debatiam sobre os temas propostos, incentivando a argumentação e o pensamento crítico.

“Distribuí cartas filosóficas através do livro *Puxa Conversa*. Eles puxavam as cartas e enfrentavam o desafio de falar sobre o tema proposto. Cada desafio desse coloca o estudante em uma situação dele, real, e que deve ser pensado uma solução” — Afrodite

Com base nos dados analisados podemos entender que, a utilização de tecnologias e outros recursos para o ensino tenham interesse, por parte dos docentes, em deixar mais dinâmica. Com base nesses dados é esclarecido por Teixeira (2017) conceber o processo educativo a partir das mixagens, das *aulas invertidas* e da gamificação permite aos professores um acompanhamento concreto dos passos do estudante, seja pelos relatórios que os recursos digitais geram, seja pelas participações em *fóruns*, em *chats*, em *diários*, ou nas *wikis* e *tarefas*, pressupondo e subsidiando adequações, ajustes, revisões, retomadas e garantindo a aprendizagem livre, emancipada e significativa. As *transmídias* facilitam as mixagens e as inversões para o ensino e para a aprendizagem. Teixeira *apud* Moran (2015), a escola pode integrar-se aos espaços significativos da cidade e do mundo pelo contato físico e digital: centros produtivos, comerciais e culturais – museus, cinemas, teatros, parques, praças, ateliês, entre outros. Podem organizar também os currículos com atividades profissionais ou sociais, com apoio da comunidade, além de todos os ambientes virtuais disponíveis (Moran, 2015, p. 35).

Resultados percebidos (sucesso, dificuldades, engajamento): Os professores que aplicaram a gamificação perceberam diferentes níveis de engajamento e aprendizado. Em experiências bem-sucedidas, houve aumento na participação dos alunos, maior interação e desenvolvimento de habilidades analíticas. Atividades gamificadas despertaram curiosidade nos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Além disso, alunos que anteriormente tinham dificuldades com conceitos filosóficos demonstraram maior envolvimento e compreensão por meio dessas metodologias. No entanto, alguns docentes encontraram dificuldades na execução, relatando que a estratégia planejada não teve o impacto esperado ou não foi bem aceita pelos estudantes.

“Acredito que um jogo pode exercitar e expandir o raciocínio do estudante. Porém, para que um jogo seja de fato relevante para a filosofia, ele deve ser capaz de fazer com que o estudante aplique esse melhoramento no raciocínio para as tais questões filosóficas, leia-se - problemas morais, bioéticos, políticos-, dentre outros”. — Afrodite

“A gamificação é importante enquanto instrumento diversificado de aprendizado. Porém, é importante exortar à leitura e a escrita filosófica”. — Terpsicore

Sobre os benefícios como maior participação dos alunos ou no aprendizado Teixeira (2017) momento fundamentalmente dedicado ao estabelecimento do contato do estudante com as obras filosóficas [...], abordado é atualmente entendido como o momento em que o professor *sugere e oferece* ao estudante as fontes e conteúdos produzidos por filósofos (e as formas de interação), bem como os fatos e os acontecimentos de seu tempo a serem trabalhados seguindo a dinâmica da Performance Comunicativa. Ou seja, o *estudante* dialogará com os conteúdos, questionará, criticará, debaterá, contra-argumentará e avaliará a ideia expressa, comunicada pelo filósofo e pelos acontecimentos de seu contexto. Para isso, o professor deve *conhecer* muito bem a história da filosofia, ler progressivamente as obras de filosofia e estar *conectado* com os fatos e acontecimentos de seu tempo, para oferecer uma quantia cada vez maior de conteúdos aos estudantes e ser um interlocutor ativo.

Barreiras encontradas (falta de aceitação, dificuldades técnicas, falta de preparo ou ferramentas tecnológicas): A implementação da gamificação enfrentou desafios significativos. Alguns professores relataram falta de aceitação por parte dos alunos, o que dificultou a continuidade das atividades. Além disso, a falta de infraestrutura tecnológica, como acesso à internet e dispositivos adequados, foi apontada como um obstáculo para a aplicação eficiente dessas metodologias.

“Pra que tenha melhor resposta precisamos ter acesso a salas com computadores, celulares e internet adequada, além de conhecimento de programação e de tecnologia para dar acesso a todos os alunos.” — Terpsícure

Outro problema recorrente foi a falta de preparo dos próprios docentes para desenvolver estratégias gamificadas de maneira eficaz, evidenciando a necessidade de capacitação e suporte para que a gamificação seja integrada ao ensino de filosofia de forma mais estruturada e eficiente.

“Existe uma superficialidade nas formações, devido escolherem ou ofertarem aos professores apenas oficinas como a de Startup’s, rúbrica ou outra coisa qualquer, aí, temos uma orientação de 30 minutos sobre isso, uma dinâmica

de 15 minutos e somos liberados. O que temos para fazer depois nas salas nas escolas que trabalhamos é apenas uma cópia do que nos ensinaram.” — Clio

“A área de humanas acabou que teve muita discussão sobre o currículo, sobre algumas oficinas, eletivas, projeto de vida e tudo que diz a respeito do Novo Ensino Médio, sobre metodologia, gamificação não temos nada tratado. Gamificação para mim acaba que é gamizinho, joguinho ou alguma coisa a respeito de internet que permita realizar o trabalho em sala com os alunos.” — Euterpe

A formação e capacitação dos docentes sobre as metodologias contribuiria muito para retirar sombras de obstáculos e inseguranças no decorrer das aulas. Teixeira (2017) quando o planejamento e as metodologias se articulam em mixagens e colaborações co-participativas, abrimos o espaço para novas posturas estudantis, tanto em suas relações com o conhecimento, quanto em relação ao seu protagonismo, interação e comunicação com professores e pares. Conforme Moran (2015), nas metodologias ativas de aprendizagem, o aprendizado ocorre a partir da antecipação, durante o curso, de problemas e situações reais, os mesmos que os alunos vivenciarão depois na vida profissional (Moran, 2015, p. 34).

4.2.2 Impacto da Gamificação na Aprendizagem Filosófica

Essa categoria permite avaliar como a gamificação afeta a aprendizagem de filosofia, identificando ganhos pedagógicos e áreas que precisam ser mais exploradas.

- **Subcategorias:**

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Motivação e engajamento dos alunos. ○ Participação ativa e interação. ○ Desenvolvimento do pensamento crítico e análise filosófica. ○ Influência na autonomia e responsabilidade dos estudantes |
|--|

Motivação e engajamento dos alunos: A gamificação tem se mostrado uma ferramenta eficaz para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos no ensino de filosofia. A introdução de elementos lúdicos e desafios estruturados desperta a curiosidade e incentiva a participação ativa dos estudantes. A possibilidade de avançar em níveis, acumular pontos ou desbloquear conquistas cria um ambiente de aprendizado dinâmico, onde os alunos se sentem mais estimulados a se envolver com os conteúdos filosóficos. Além disso, a competição saudável e a cooperação promovem um aprendizado mais significativo e prazeroso.

“Distribuí cartas filosóficas através do livro *Puxa Conversa*. Eles puxavam as cartas e enfrentavam o desafio de falar sobre o tema proposto. Cada desafio desse coloca o estudante em uma situação dele, real, e que deve ser pensado uma solução” — Afrodite

Teixeira (2017) tal procedimento permite a investigação de tudo e é esta a postura que o professor deve estimular/desenvolver nos estudantes. Por essa razão ele deve empenhar-se em criar condições, roteiros investigativos, narrativas para enfrentar horizontes de questões desconhecidas e revelar novas perspectivas de conhecimentos. Por isso, o professor deve conhecer modelos pedagógicos e didáticos que convidem, provoquem e examinem conteúdos a fim de criar novos conhecimentos.

Participação ativa e interação: Ao integrar a gamificação ao ensino de filosofia, os professores observaram um aumento na participação ativa e na interação dos alunos. A metodologia exige que os estudantes se posicionem, resolvam desafios e colaborem entre si, promovendo um ambiente mais dinâmico e envolvente.

“O engajamento proporciona uma maior interação. Também proporciona uma maior autonomia quando realizado em grupo, exige trabalho em grupo uma maior responsabilidade. Ajudar na percepção do outro e na ideia de causa e consequência.” — Euterpe

Jogos como Classcraft e plataformas como Roblox possibilitam a criação de cenários interativos que incentivam a troca de ideias e a argumentação.

“Utilizando plataformas da Roblox, além de interativo, aproxima bastante da realidade do estudante. Com o uso de plataformas e celulares podemos ter uma dinâmica mais rápida com todos os alunos em sala. Mesmo assim, ainda tem os alunos que não gostam desse tipo de recurso, mas conseguimos uma resposta melhor que a aula sozinha” — Erato

Essas interações contribuem para um aprendizado mais efetivo, pois os alunos não apenas absorvem informações, mas também as discutem e aplicam em diferentes contextos.

O jogo de Classcraft como a plataforma de Roblox não atendem totalmente a metodologia gamificação, mas citamos como os elementos que os docentes entrevistados utilizam para o que entendem ser a gamificação. Teixeira (2017) quanto mais o professor dialogar com outras linguagens e trazê-las para este momento do ensino, maiores serão as

chances de estimular as múltiplas formas de aprendizagens, considerando que os estudantes aprendem de múltiplas maneiras e através dos mais variados estilos e linguagens de conhecimentos. Assumindo estas máximas e compreendo claramente a funcionalidade da mobilização, ao fazer deste procedimento sua abertura para o diálogo, o professor terá ao seu dispor uma quantidade quase infinita de conteúdos que causam perplexidades: conteúdos audiovisuais (filmes, documentários, vídeo clipes, animações, etc.), canções e músicas, literatura (romances, poesias, contos, crônicas, etc.), jogos, dentre outros. Enfim, bem conduzida e bem trabalhada, a mobilização pode ser instigada por quase tudo.

Desenvolvimento do pensamento crítico e análise filosófica: A gamificação pode ser um recurso valioso para o desenvolvimento do pensamento crítico e da análise filosófica. Ao serem desafiados a resolver problemas e tomar decisões dentro de um ambiente gamificado, os alunos exercitam suas habilidades de reflexão e argumentação. Estratégias como o uso do livro "Puxa Conversa", onde os estudantes sorteiam cartas com questões filosóficas e precisam debater sobre os temas, incentivam a formulação de hipóteses, a interpretação de conceitos e a construção de raciocínios fundamentados como o descrito por Clio

“A gamificacao melhora e desafia os estudantes ao protagonismo da maneira como entendo a gamificação. É quase impossível ao estudante não se posicionar e não participar de uma aula gamificada, principalmente quando se coloca algum grau de competitividade. Culmina no debate de ideias e o processo analítico acaba sendo induzido naturalmente”. — Clio

Dessa forma, a gamificação não apenas torna o aprendizado mais atrativo, mas também reforça as habilidades analíticas essenciais para a filosofia.

Para uma melhora de ensino e um aprofundamento do campo educacional, o que entendemos como “atrativo” seria trazer para sala de aula metodologias que colocassem conteúdo ministrado dentro da realidade estudantil. Os adultos já passaram por uma metodologia em que os estudantes, hoje, acreditam ser antiquada. A posição do docente com a metodologia ativa é ofertar e fomentar análises críticas aplicadas a vida dos estudantes. Teixeira (2017) dito de outro modo, é o momento no qual o professor *expõe* detalhes que passaram despercebidos, *revela* sutilezas, *provoca* e *instiga* o estudante, *exige* posicionamentos, critica as ideias lacunares, *estimula* a argumentação e a contra- argumentação para que o estudante compreenda o problema filosófico em sua totalidade, ao mesmo tempo, desenvolva sua Performance Comunicativa e para que seu discurso ganhe sentido e significado racional.

Influência na autonomia e responsabilidade dos estudantes: Outro benefício importante da gamificação é seu impacto na autonomia e na responsabilidade dos alunos. Ao participarem de desafios e atividades gamificadas, os estudantes desenvolvem um senso de responsabilidade sobre seu próprio aprendizado. A necessidade de tomar decisões, gerenciar recursos e cumprir tarefas dentro da dinâmica gamificada estimula a autogestão e o comprometimento. Além disso, ao trabalhar em equipe, os alunos aprendem a colaborar, respeitar diferentes pontos de vista e compreender as consequências de suas escolhas, habilidades fundamentais para a construção do pensamento filosófico e para a formação cidadã.

4.2.3 Recursos Necessários para a Implementação

Esta categoria ajuda a mapear as condições necessárias para uma implementação bem-sucedida da gamificação no ensino de filosofia, incluindo desafios estruturais.

- **Subcategorias:**

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Recursos tecnológicos (computadores, celulares, internet). ○ Materiais físicos (papel, cartazes). ○ Conhecimento prévio de ferramentas e jogos. ○ Infraestrutura da escola (espaço adequado, conectividade). |
|---|

Recursos tecnológicos (computadores, celulares, internet): A gamificação no ensino de filosofia frequentemente depende do uso de recursos tecnológicos para proporcionar experiências interativas e dinâmicas. Ferramentas digitais como Classcraft e plataformas como Roblox requerem dispositivos como computadores e celulares, além de uma conexão estável com a internet.

“Pra que tenha melhor resposta precisamos ter acesso a salas com computadores, celulares e internet adequada, além de conhecimento de programação e de tecnologia para dar acesso a todos os alunos.” — Terpsícore

Esses recursos permitem que os alunos interajam com os conteúdos filosóficos de maneira envolvente, participando de desafios e atividades gamificadas. No entanto, a falta de acesso a esses dispositivos pode ser um obstáculo significativo, tornando essencial que as escolas contem com infraestrutura adequada para a implementação dessas metodologias.

Materiais físicos (papel, cartazes etc): Além dos recursos tecnológicos, materiais físicos também desempenham um papel fundamental na gamificação. Estratégias como o uso do livro "Puxa Conversa", onde os alunos sorteiam cartas filosóficas para debater temas específicos, demonstram que a gamificação pode ser aplicada sem a necessidade de tecnologia avançada.

“Muitos materiais, papel para cartaz, internet de qualidade. Tem momentos que a escola não dispõe de folha A4. Como a gamificação trabalha com a criatividade, normalmente se encontra uma saída. Mas são vários materiais necessários.” — Urânia

Cartazes, fichas, tabuleiros e outros materiais impressos podem auxiliar na criação de atividades lúdicas que estimulam a participação dos estudantes. Contudo, a escassez de materiais como papel e tinta nas escolas pode dificultar a aplicação dessas estratégias, exigindo criatividade por parte dos educadores.

Conhecimento prévio de ferramentas e jogos: Para que a gamificação seja implementada de maneira eficaz, é essencial que os professores possuam conhecimento prévio sobre as ferramentas e os jogos disponíveis.

“Primeiramente é conhecer as ferramentas, jogos etc., depois, a escola precisa ter espaço e recursos tecnológicos e internet. Além disso, recursos para a gamificação sem uso de ferramentas que necessitem de internet para que possa ser utilizado com todos os estudantes em sala.” — Euterpe

Plataformas como Classcraft, Kahoot e Roblox oferecem diversas possibilidades, mas exigem um aprendizado inicial para serem utilizadas corretamente. A falta de formação docente nesse sentido pode resultar em dificuldades na aplicação da gamificação, fazendo com que algumas tentativas sejam frustradas. Assim, programas de capacitação e formação contínua são fundamentais para que os professores possam utilizar essas metodologias de forma eficiente.

Infraestrutura da escola (espaço adequado, conectividade): A infraestrutura da escola desempenha um papel determinante no sucesso da gamificação. Salas de aula adaptadas, com espaço para atividades interativas, e acesso a redes de internet estáveis são essenciais para a implementação de metodologias gamificadas.

“Se querem que a gente dê uma aula diferente, precisamos ter recursos tecnológicos. Internet boa e mais tempo de aula. Se for apenas a aula de filosofia não tem como. Animações, vídeos e alguns podcast servem para mostrarmos melhor sobre a filosofia” — Afrodite

Em muitas escolas, a ausência de uma conexão de qualidade ou a falta de ambientes apropriados para atividades dinâmicas limita as possibilidades de aplicação da gamificação. Dessa forma, além do investimento em tecnologia, é necessário repensar a organização dos espaços escolares para que favoreçam práticas inovadoras no ensino de filosofia.

4.2.4 Percepções sobre o Potencial da Gamificação

Permite entender como os professores percebem a gamificação em termos de benefícios, limitações e sua compatibilidade com a disciplina de filosofia.

- **Subcategorias:**

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ Gamificação como recurso pedagógico de engajamento e participação. ○ Limitações e desafios da gamificação na filosofia. ○ Relação entre gamificação e métodos tradicionais de ensino filosófico. |
|--|

Gamificação como recurso pedagógico de engajamento e participação: A gamificação tem se mostrado uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento e a participação dos alunos no ensino de filosofia.

“Acredito que um jogo pode exercitar e expandir o raciocínio do estudante. Existem diversas maneiras que aquilo [o conteúdo do jogo] pode ser atrelado a vida do estudante”. — Erato.

Ao transformar conceitos abstratos em desafios interativos, recompensas e missões, a gamificação estimula o interesse e a curiosidade dos estudantes. Estratégias como o uso de plataformas digitais, desafios filosóficos e dinâmicas em grupo tornam o aprendizado mais envolvente, incentivando a participação ativa dos alunos. Além disso, ao incorporar elementos lúdicos, a gamificação reduz a resistência ao aprendizado de temas complexos, tornando o processo mais acessível e prazeroso.

Limitação e desafios da gamificação na filosofia: Apesar de seus benefícios, a gamificação no ensino de filosofia enfrenta diversas limitações e desafios. A primeira delas é a confusão entre gamificação e a aprendizagem baseada em jogos, o que pode levar a uma

implementação inadequada da metodologia. Além disso, a falta de infraestrutura tecnológica e de formação docente dificulta sua aplicação em algumas escolas. Outro desafio é garantir que a gamificação não substitua a reflexão crítica e a leitura filosófica, mas sim que complemente essas práticas. É fundamental equilibrar o uso de elementos lúdicos com a profundidade analítica necessária ao ensino da disciplina.

Relação entre gamificação e métodos tradicionais de ensino filosófico: A gamificação não deve ser vista como uma substituição dos métodos tradicionais de ensino filosófico, mas como uma estratégia complementar. O ensino tradicional, baseado na leitura de textos clássicos, na argumentação e no debate, continua sendo essencial para a formação do pensamento crítico dos alunos. No entanto, a gamificação pode tornar esses processos mais acessíveis e estimulantes, servindo como um meio para despertar o interesse dos estudantes e facilitar a compreensão dos conceitos filosóficos. Ao combinar metodologias inovadoras com abordagens tradicionais, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

A pesquisa realizada com professores de filosofia das escolas de tempo integral da rede de pública de ensino de Rio Branco, Acre, sobre a implementação da gamificação em sala de aula revelou diferentes níveis de compreensão, experiência e percepções sobre essa metodologia.

Entre os achados mais relevantes, destaca-se a frequente confusão entre gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. Para muitos professores entrevistados, a gamificação está diretamente associada à necessidade de utilizar jogos digitais, enquanto, na realidade, essa metodologia envolve o uso de elementos de jogos em contextos educacionais sem a obrigatoriedade do uso de games.

Os relatos dos professores demonstraram um conhecimento heterogêneo sobre gamificação. Dos nove (09) entrevistados, três (03) afirmaram desconhecer completamente o conceito, como é descrito na fala de Euterpe

“A área de humanas acabou que teve muita discussão sobre o currículo, sobre algumas oficinas, eletivas, projeto de vida e tudo que diz a respeito do Novo Ensino Médio, sobre metodologia, gamificação não temos nada tratado. Gamificação pra mim acaba que é gamizinho, joguinho ou alguma coisa a respeito de internet que permita realizar o trabalho em sala com os alunos.”
— Euterpe

Entre os que conheciam, nem todos haviam aplicado a metodologia em sala de aula. Apenas três professores relataram experiências bem-sucedidas, enquanto outros tentaram sem obter resultados satisfatórios ou evitaram a prática por falta de aceitação ou preparo.

Os professores que experimentaram alguma forma de gamificação mencionaram estratégias variadas, como o uso de cartas filosóficas, filmes, animações para estimular debates filosóficos, o emprego da plataforma Roblox para interatividade e a utilização do Classcraft para tornar as aulas mais dinâmicas. No entanto, a dificuldade de implementação foi um fator recorrente. Muitos relataram que suas estratégias não obtiveram os resultados esperados, seja por falta de preparo ou pelo desinteresse dos estudantes.

Apesar das dificuldades, os professores que conseguiram aplicar elementos da gamificação perceberam um aumento na participação dos alunos, maior engajamento e melhora na compreensão dos conceitos filosóficos. Um dos pontos mais destacados foi a inclusão de alunos que, em metodologias tradicionais, demonstravam menos interesse ou dificuldades em acompanhar os conteúdos.

Um dos desafios apontados pelos professores foi a necessidade de recursos tecnológicos para implementar a gamificação. Muitos acreditam que a metodologia exige computadores, internet de qualidade, celulares e plataformas digitais. No entanto, há um mal-entendido generalizado: enquanto jogos digitais podem ser utilizados dentro da aprendizagem baseada em jogos, a gamificação pode ocorrer por meio de mecanismos mais simples, como competições, desafios e sistemas de pontuação, sem a necessidade de recursos avançados.

A confusão conceitual entre gamificação e aprendizagem baseada em jogos influenciou a maneira como os professores avaliam a potencialidade da metodologia. Alguns acreditam que sem o uso de jogos eletrônicos a gamificação se torna inviável. Outros reconhecem que a dinâmica de competição e desafios pode estimular o pensamento crítico e a autonomia dos alunos, mas ainda veem dificuldades na integração com o ensino de filosofia.

Os resultados da pesquisa evidenciam que a gamificação ainda é um conceito pouco compreendido e frequentemente confundido com a aprendizagem baseada em jogos. A percepção de que apenas games digitais viabilizam essa metodologia restringe sua aplicação, afastando os professores de experiências que poderiam ser benéficas para o ensino de filosofia. Dessa forma, é fundamental investir na formação docente sobre metodologias ativas, esclarecendo diferenças conceituais e apresentando formas acessíveis e eficazes de utilização da gamificação na educação filosófica.

4.3 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE FILOSOFIA: UM ESTUDO SOBRE AS (IM)POSSIBILIDADES

No plano metodológico, a querela entre a abordagem quantitativa e a abordagem qualitativa absorve certas cabeças. Na análise quantitativa, o que serve de informação é a *frequência* com que surgem certas características do conteúdo. Na análise qualitativa é a *presença* ou a *ausência* de uma característica de conteúdo ou de um conjunto de características num determinado fragmento de mensagem que é tomada em consideração. (Bardin, 2021, p.26-27)

Os dados coletados junto a professores e professoras sobre a aplicação da gamificação como metodologia no ensino de filosofia nas escolas selecionadas de tempo integral no período de ensino no ano de 2024 é um fragmento pertencente de um conjunto, que compõe um panorama mais amplo deste campo educacional. Esses fragmentos refletem a realidade de cada sala de aula dos docentes participantes na pesquisa.

Considerar as experiências e relatos dos profissionais da educação amplia a perspectiva sobre as metodologias e realidades escolares, por meio de uma análise do cenário educacional tanto para o bem como para as falhas. Essa abordagem não apenas se adapta às novas aplicações tecnológicas e metodológicas, mas também observa com atenção práticas como lexicometria³⁵, enunciação linguística, análise da conversação, documentação e o uso de bases de dados, ampliando as possibilidades de investigação e compreensão.

A gamificação, enquanto categoria nesta pesquisa, revelou-se um elemento significativo para compreender os desafios e (im)possibilidades do ensino de Filosofia nas escolas de tempo integral. A partir da análise das narrativas dos professores participantes, foi possível identificar que suas concepções demonstram uma compreensão limitada ou equivocada do conceito de gamificação. É associado a prática exclusivamente ao uso de jogos digitais ou atividades lúdicas, desconsiderando seus fundamentos pedagógicos mais amplos, como o uso de narrativas estruturadas, desafios progressivos, recompensas simbólicas e elementos motivacionais aplicados ao processo de aprendizagem.

³⁵ A lexicometria pode ser definida como um conjunto de procedimentos baseados em critérios formais que permitem reorganizar a estrutura de um texto ou conjunto de textos, assim como realizar cálculos estatísticos a partir do seu vocabulário (Salem, 1986).

A análise evidenciou que essa limitação conceitual está diretamente relacionada à falta de formação continuada e/ou à ausência de orientações metodológicas específicas voltadas ao ensino de Filosofia. Descobrimos o desejo de alguns em conhecer mais profundamente estratégias e metodologias que permitam tornar o ensino filosófico mais significativo e acessível aos estudantes, reforçando uma lacuna concreta na formação pedagógica ofertada pelas instituições educacionais.

Somado a isso, o uso da gamificação foi percebido como uma possibilidade de promover o engajamento, a colaboração e o pensamento crítico, principalmente quando vinculada ao cotidiano dos estudantes e não restrita a tecnologias digitais sofisticadas. Elementos como regras, simbologias, narrativas e desafios foram compreendidos como instrumentos potenciais para desenvolver habilidades argumentativas, reflexivas e analíticas entre os alunos.

Assim, a gamificação, como categoria de análise, não apenas apontou limitações formativas e estruturais, mas também revelou uma metodologia fértil para a inovação didática no ensino de Filosofia. Destaca-se a importância da mediação formativa entre pesquisadores e professores, com o objetivo de traduzir o conceito da gamificação como uma metodologia ativa efetiva e adequada às realidades educacionais diversas e bem próxima do que as escolas filosóficas desenvolviam sem parecer anacrônico.

A pesquisa aponta que a gamificação pode representar uma metodologia viável e desejada pelos professores para qualificar suas práticas, desde que seja compreendida como um recurso pedagógico flexível e acessível, e não como um sinônimo de tecnologia ou jogo digital.

4.3.1 Definição dos objetivos da análise sobre a gamificação para o ensino de filosofia

O objetivo da análise era identificar padrões, categorias e temas relacionados à percepção e prática da gamificação por professores de filosofia nas escolas de tempo integral. Temos como objetivo analisar a percepção e a prática da gamificação no ensino de Filosofia em escolas de tempo integral, a partir das narrativas de professores atuantes na área. A análise parte da escuta qualificada desses sujeitos, considerando suas experiências, compreensões e desafios na implementação da gamificação como metodologia ativa no contexto escolar.

O primeiro objetivo consistiu em analisar as concepções de gamificação dos professores de Filosofia e as estratégias metodológicas por eles adotadas para promover aulas com

elementos gamificados. Para isso, os docentes foram convidados a compartilhar seus entendimentos sobre o que caracteriza a gamificação, bem como descrever experiências práticas, mesmo que pontuais, de sua aplicação em sala de aula. Os relatos evidenciaram diferentes níveis de familiaridade com a metodologia, desde professores que reconhecem e aplicam a gamificação de forma integrada ao conteúdo, até aqueles que a confundem com o uso de jogos digitais ou atividades lúdicas isoladas. Essa etapa permitiu identificar os elementos-chave associados ao entendimento docente sobre gamificação, como a ênfase na participação, autonomia, trabalho em equipe e no engajamento dos alunos.

O segundo objetivo buscou identificar como a gamificação contribui para a aprendizagem dos conceitos filosóficos, segundo a percepção dos professores entrevistados. Foram levantadas opiniões sobre o impacto da gamificação no interesse dos estudantes pela disciplina, bem como sua eficácia no desenvolvimento de habilidades cognitivas e argumentativas. É levantado por alguns participantes que a gamificação, quando bem estruturada, favorece o protagonismo estudantil e promove maior engajamento com os conteúdos filosóficos, facilitando a compreensão de conceitos abstratos por meio de dinâmicas mais concretas e situadas no cotidiano dos alunos.

E, o terceiro objetivo visou compreender quais conceitos filosóficos podem ser explorados em aulas gamificadas, a partir dos relatos dos docentes. Temas como ética, moral, política, justiça, bioética e liberdade são frequentemente escolhidos para atividades gamificadas, por sua proximidade com as vivências dos estudantes e sua capacidade de gerar debates e reflexões críticas. Os professores destacaram que em atividades gamificadas esses conceitos podem ser abordados de maneira mais acessível, por meio de situações-problema, simulações, jogos de papéis e desafios colaborativos que incentivam a reflexão e o posicionamento argumentativo. Dessa forma, os objetivos traçados foram desenvolvidos com base nas experiências e compreensões dos professores, que ofereceram subsídios relevantes para compreender tanto o potencial quanto os limites da gamificação no ensino de Filosofia, especialmente no contexto das escolas de tempo integral.

Com os dados alcançados na análise conseguimos fragmentar os dados em unidades de registro (palavras, frases ou trechos) que representem ideias centrais sobre o uso da gamificação para o ensino de filosofia. Agrupando as unidades de registro em categorias temáticas com base nas questões e objetivos da pesquisa, como a) a concepção da gamificação e as percepções e definições oferecidas pelos professores. b) as estratégias metodológicas com os possíveis exemplos de atividades ou técnicas gamificadas relatadas. c) as contribuições para as

aprendizagens com os possíveis impactos percebidos nas aprendizagens dos alunos, como engajamento, compreensão ou aplicação de conceitos filosóficos. d) os conceitos filosóficos exploráveis, isto é, filosofemas³⁶ ou teorias que podem ser incorporadas em atividades gamificadas, como ética, lógica ou epistemologia e, e) a codificação semântica e contextual para identificar significados explícitos e implícitos nos relatos dos professores, considerando o contexto de escolas de tempo integral em Rio Branco-AC.

4.3.2 Definições sobre a Gamificação na Educação sob a ótica de professores de filosofia

O diálogo com os professores e professoras das escolas de tempo integral trouxeram informações valiosas sobre a metodologia ativa e sobre o cenário que os docentes estavam imersos. A utilização do questionário para a pesquisa buscou identificar os modelos de práticas e alguns resultados que estes profissionais poderiam utilizar para o ensino de filosofia.

Com base nas respostas dos professores participantes, a definição de gamificação no ensino de Filosofia, compreendida pela maioria, pode ser descrita como uma metodologia de ensino que utiliza jogos, são atividades lúdicas ou ferramentas digitais como **suporte**³⁷ principal para tornar as aulas mais atraentes, dinâmicas e participativas.

Para os professores entrevistados, a gamificação é vista majoritariamente como o uso direto de jogos eletrônicos, de tabuleiro ou aplicativos digitais, que pode sim, ser associados ao conteúdo filosófico, acreditando-se que o engajamento dos alunos dependeria do elemento ‘jogo’ propriamente dito.

Embora essa concepção apresente uma limitação metodológica — confundindo gamificação com a metodologia de aprendizagem baseada em jogos — ela reflete o entendimento prático dos docentes, que associam a metodologia diretamente à utilização de ferramentas ou recursos lúdicos.

A respeito dos recursos, citado anteriormente, em que utilizam regularmente para desenvolver seus trabalhos, os docentes participantes além de assinalarem todos os elementos

³⁶ Segundo Aristóteles, raciocínio científico e demonstrativo oposto ao raciocínio retórico, que serve para demonstrar verdades filosóficas. Qualquer discurso filosófico. Conforme o Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa.

³⁷ Destaque do autor

sugeridos no questionário, no item “outros” da pesquisa semiestruturada foram incluídos: “livros de filosofia”, “outros materiais didáticos para ideias” e “filmes, músicas, jogos eletrônicos, simulação de eventos”. Essas respostas demonstram que o trabalho de adaptação desses profissionais envolve um tempo considerável dedicado à pesquisa para obter um recurso “novo” para o ensino de filosofia, e que, a gamificação é apenas mais uma dessas possibilidades pedagógicas ou didáticas. O trabalho exaustivo de pesquisa, escrita, elaboração, planejamento e produção por parte dos docentes faça-os enxergar apenas como recurso as opções descritas e, somada a isso, a metodologia de gamificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao mapear as (im)possibilidades da gamificação, a pesquisa em questão, visa gerar informações e dados valiosos que contribuam para a elaboração de escritos acadêmicos, desenvolvimento de projetos educacionais e programas de formação contínua para professores. Esses dados servirão de base para a criação de estratégias pedagógicas mais eficazes, formação de professores mais adaptada às necessidades contemporâneas e promoção de um ensino de Filosofia.

A metodologia ativa delineada nesta pesquisa, a gamificação, oferece abordagem abrangente para investigar as percepções e experiências dos professores de Filosofia nas escolas públicas de tempo integral na cidade de Rio Branco, Acre, sobre a gamificação no ensino de Filosofia. A contribuição de questionários online, entrevistas semi-estruturadas e grupo focal possibilita uma coleta de dados rica e diversificada, permitindo uma análise mais profunda e multifacetada dos dados e de discurso das experiências e sugestões vindas dos professores e professoras colaboradoras nesse processo.

Os dados nos permitiram entender que a metodologia ativa da gamificação precisa maior esclarecimento nas formações, dentro da escola e com materiais específicos as disciplinas., assim, os docentes poderão ter, bem mais claro, as possibilidades e benefícios de suas aplicações. É notório, as repetições de lamentos ou desgosto diante da profissão docente, da carreira e da falta de reconhecimento profissional e financeiro como algo que causa um grande impacto criativo, de resolução de problemas ou na busca de novas abordagens educacionais.

A pesquisa buscou na utilização da metodologia ativa de gamificação o que poderia ser o fortalecimento e maneiras mais leves para o ensino de filosofia, já que o ensino de filosofia é essencial para uma relação crítica, uma desconstrução sobre Si, isto é, sobre o Eu da pessoa que escuta, aprende, reflete e aplica a sua vida como pessoa todo o conhecimento pela experiência tomada para si, a (re)descoberta de possibilidade e respostas que ofereçam clareza, uma interpretação sobre a nossa conduta passada, nossa história, erros e acertos ofertando transformações ricas para nosso bem viver.

A Filosofia ainda possui uma linguagem rebuscada e um conteúdo denso que merece possuir uma didática ou metodologia transformadora que colabore para ensinar essa grande quantidade de conhecimento descrita na Filosofia, acredito que, as metodologias poderão

contribuir consideravelmente para (re)passar o ensino de Filosofia de maneira mais leve ou adequada a forma de aprender dos estudantes. Sendo o interesse dessa pesquisa a metodologia da gamificação para descrever isso, devido seu esquema ser bem próximo das escolas filosóficas. Como descrito no decorrer da pesquisa, as escolas filosóficas de outrora já desenvolviam ações que se assemelham as ações gamificadas, seja utilizando labirintos, tarô, runas, textos poéticos, mitológicos, jogos, pintura, escultura, arquitetura, uso de símbolos, imagens e cores, esses elementos possuem significados, valores e conceitos dentro de um vocabulário filosófico que levam e elevam o conhecimento do estudante a um patamar mais refinado.

A educação e suas metodologias ofertam caminhos para o amadurecimento, o alcance por conhecimento, sabedoria e entendimento plenos na construção de uma pessoa melhor, cada estudante, e desenvolvendo assim a possibilidade de um país melhor, com bons profissionais, de pessoas que desenvolvam e saibam trabalhar no coletivo e individualmente, mas pelo bem comum, de maneira justa e correta.

E para a resolução de dúvidas associadas a “*Gamificação no Ensino de Filosofia: (Im)possibilidades em Escolas de Tempo Integral*”, entre acertos e falhas, diante de um sistema educacional rigoroso ou de uma falta de estrutura escolar por exemplo, fez entendemos que os professores precisam cada vez mais de oficinas e formações mais claras sobre as metodologias ativas e de como realmente possam aplica-las em suas respectivas realidades escolares. Assim como, entendemos que as explicações e exemplificações mais claras sobre essas metodologias precisam ser trazidas a luz durante as formações, devido uma sobrecarga na rotina dos docentes retirar um tempo saudável para pesquisa e análise de algo válido a ser aplicado com suas turmas.

O professor ou professora que rejeita o estudo no que diz respeito a sua formação cria uma barreira mental, que faz perceber as tarefas como desinteressantes e entendendo-as como obrigações tediosas, distantes de sua realidade ou com algum benefício educacional real para si ou para os estudantes. Nesse contexto, o uso do lúdico e de metodologias ativas, como a gamificação, apresenta-se como uma estratégia eficaz para superar a resistência dos educandos, especialmente no Ensino Médio, mas apenas se bem compreendida. O educador com predisposição para executar, pesquisar e/ou testar novas metodologias está mais aberto a transformação e evolução dentro de um sistema de ensino, o que potencializa o seu desenvolvimento como profissional e o resultado com sua disciplina.

Com base nas experiências empíricas e na vivência profissional que tive até o momento como pesquisador, percebe-se que os processos de ensino e aprendizagem estão em

constante transformação, exigindo renovação contínua. Os elementos de jogos nas ações gamificadas para o ensino filosófico são amplos e diversos e que, pareciam claros e utilizáveis por todos que ensinavam filosofia. O que eu acreditava ser simples e compreensível por todos se demonstrou falho e, agora, eu mesmo passei pela renovação e transformação ao pesquisar mais a fundo diante da rotina de outros docentes de filosofia.

O que posso afirmar a respeito da rotina dos professores e professoras é que são extremamente cobrados com planejamentos, preparo de sequencias, documentos educacionais, material adaptado, projetos escolares e científicos dentro de um tempo curto, próximos a planejamentos e formações. Isso, distancia os docentes de uma pesquisa de qualidade sobre metodologias ou outros recursos pedagógicos que melhorem o ensino, neste caso o ensino de filosofia. E, em última instancia, caso seja aberto o espaço e oportunidade por escolas, direção ou secretarias municipais ou estaduais ocorra uma formação acadêmica com especialização, mestrado e doutorado para a qualificação docente. Essas vicissitudes e alteridades são complicadores na rotina educacional para acompanhar mais de perto as constantes transformações.

As diferenças entre aula e estudo é preciso ser trazida para sala de aula. Assim, os estudantes poderão compreender que em sala, os docentes ofertam aulas de conteúdos que os jovens não possuem clareza sobre assunto ou, pelo menos, não compreendem suas aplicações, natureza científica, desconexões místicas e religiosas (exotéricas e senso comum), enquanto que, o estudar é o que eles farão pelo resto da vida sobre um ou mais temas que se conectaram, familiarizaram ou tomaram como apreço para seguir adiante se (in)formando.

É fundamental despertar e cativar a atenção dos estudantes para os conceitos e conteúdos, seja por meio do respeito à autoridade do professor como fonte de informação e conhecimento, seja por meio de práticas que promovam o bem-estar e tornem essas experiências de aprendizado mais agradável e significativa. Nesse sentido, a gamificação no ensino de filosofia parece oferece um caminho promissor, se bem esclarecido e não perpetuarmos erros ou falhas entre ela, a gamificação, e o ensino baseado em jogos por exemplo.

Ao integrar os elementos de jogos ou dinâmicas gamificadas aos conteúdos filosóficos, é possível criarmos ambientes de aprendizado mais interativos e engajadores, estimulando o pensamento crítico, a reflexão ética e o debate. Por exemplo, jogos baseados em dilemas morais ou na simulação de contextos históricos filosóficos incentivam os alunos a se envolverem ativamente com os conceitos abordados, transformando o estudo da filosofia em uma

experiência enriquecedora e motivadora. Esses jogos baseados em dilemas morais, contextos filosóficos como citados, ofertam possibilidades gradativos que podem e devem ser desenvolvidos com os jogos. As representações e simulações se bem desenvolvidas ofertam abertura para algo próximo a realidade dos estudantes, propondo que busquem soluções ou escutem soluções dada por outros colegas em sala.

O consumo midiático de jogos pelos jovens, apenas como elementos artificiais de prazer ou lazer, faz com que busquem nestes elementos lúdicos, representativos, fantasiosos e artificiais (nessa ordem) a roupagem do que eles desejam para si. O *Real* que tomam para si é algo artificial e sem o entendimento pleno por eles, estudantes, do que seria o seu propósito. Se desconectam do verdadeiro real que é as suas vidas, experiências e perspectivas futuras.

Assim, nossa análise sobre o uso da gamificação vindo pelos professores e professoras das escolas de tempo integral não apenas facilita o engajamento, mas também contribuem para a construção de uma relação mais positiva entre os estudantes e o processo de aprendizado. Isto é, a utilização dessa análise garante uma interpretação destacando tanto o aspecto temático quanto os discursivos nas narrativas dos professores participantes. Essa pesquisa contribui para uma melhor compreensão das práticas e desafios associados à gamificação no ensino de Filosofia, como também oferecerá *insights* valiosos para o desenvolvimento de metodologias com maior desempenho. Ao focar nas experiências concretas dos professores, a pesquisa identifica barreiras práticas e possibilita enxergar melhorias que sejam diretamente aplicáveis no contexto educacional, para a formação e melhoria no ensino.

A análise dos dados permitiu encontrar diante do relato e respostas dos professores a associação da gamificação ao uso de *games* ou jogos digitais, demonstrando uma compreensão limitada sobre a amplitude dessa metodologia. Esse equívoco impacta diretamente a aplicabilidade da gamificação, visto que sua essência não reside na necessidade de um jogo, seja ele digital ou eletrônico, mas sim na utilização de elementos e dinâmicas de jogos para realização junto aos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Alguns jogos podem facilitar com seus cenários, cores e outros elementos o ensino gamificado e, claro, o ensino de filosofia.

A pesquisa evidenciou que a implementação da gamificação enfrenta desafios estruturais dentro das escolas, como a falta de recursos tecnológicos, dificuldades de acesso à internet no que esperam ou entendem como gamificação por parte dos docentes e, a necessidade de maior formação docente sobre metodologias ativas. Alguns professores relataram tentativas frustradas de utilizar estratégias gamificadas, enquanto outros enfatizaram a necessidade de

suporte institucional para viabilizar tais práticas. Entendemos que os docentes na busca da realização de alguma metodologia ou de algum recurso pedagógico novo para o ensino tentam utilizar de material ou acessórios, em alguns casos tecnológicos (como data-show, notebook, internet, sistema de som) que as escolas não possuem naquele momento, sendo necessário o docente retirar de sua fonte pessoal em alguns casos.

Dessa forma, os resultados apontam que, para que a gamificação seja compreendida e aplicada de maneira efetiva e, também utilizada no ensino de filosofia é essencial investir em formação continuada dos docentes, ampliar o acesso a materiais e recursos adequados e esclarecer as diferenças entre a metodologia gamificação e a metodologia de aprendizagem baseada em jogos. Somente assim será possível explorar plenamente o potencial dessa metodologia para estimular o pensamento crítico, a autonomia e a interação no ensino de filosofia.

Para tornar a aplicação da gamificação mais eficaz no ensino de filosofia, é fundamental adotar algumas estratégias que possibilitem uma melhor assimilação da metodologia pelos docentes e estudantes. Em primeiro lugar, a capacitação dos professores deve ser priorizada, com a oferta de cursos e oficinas que esclareçam o conceito de gamificação, suas diferenças em relação à aprendizagem baseada em jogos e formas de aplicação adaptadas à realidade escolar.

Além disso, é necessário desenvolver materiais didáticos que auxiliem na implementação da gamificação sem a dependência exclusiva de recursos digitais. O uso de dinâmicas interativas, desafios filosóficos e sistemas de recompensas simbólicas pode ser uma alternativa viável para escolas com infraestrutura limitada.

A aproximação da gamificação ao ensino de filosofia é essencial, pois permite que os alunos se engajem de maneira ativa nos debates filosóficos, desenvolvam pensamento crítico e aprendam de forma colaborativa. Ao transformar a experiência filosófica em um processo mais dinâmico e motivador, a gamificação contribui para a construção de uma aprendizagem significativa, incentivando a autonomia dos estudantes e promovendo um ambiente de ensino mais estimulante e acessível.

Em última análise, espera-se que os resultados desta pesquisa contribuam significativamente para o campo da educação, oferecendo evidências empíricas sobre os benefícios e desafios da gamificação, e orientando futuras iniciativas de formação de professores e desenvolvimento curricular.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS Editora, v. 3, f. 100, 2015. 200 p.
- ALVES, Lynn. Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Papirus Editora, 2016. p.320.
- ASPIS, Renata Lima. Gallo, Silvio. Ensinar Filosofia: um livro para professores. Atta Mídia e Educação. São Paulo, SP, 2009
- BORGES, Tiago Silva; ALENCAR, Gidéia. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. 2014. Disponível em:< <https://is.gd/953wBu> >, Acesso em: 13.abr.2025.
- BNCC. <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>
- BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: Princípios e Estratégias. Pimenta Cultural, 2016, p. 128.
- BOURDIEU, Pierre. Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Editora UNESP. 2004.
- CARVALHO, Josilayne Patricia Ramos et al. Divulgação científica em saúde: contribuições para a formação acadêmica e letramento científico. In: CASTRO, Luís Henrique Almeida; MORETO, Fernanda Viana de Carvalho; PEREIRA, Thiago Teixeira (org.). Política, planejamento e gestão em saúde 9. Ponta Grossa: Atena, 2020. p. 19-31.
- CAZDEN et al. Uma pedagogia dos multiletramentos. Desenhando futuros sociais. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hercules Tolêdo Corrêa; Tradução Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021
- CERLETTI, Alejandro. O Ensino de Filosofia: como problema filosófico. Tradução de Ingrid Müller Xavier. Ensino de Filosofia. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2009.
- CESD. A Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser. Disponível em: <https://www.cesdcampinas.org.br/a-piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser>. Acesso em 26 set. 2021
- DA SILVA, Francisco Jose. Maat e as origens da filosofia em Kemet (Egito). Griot: Revista de Filosofia, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 114–126, 2024. DOI: 10.31977/grirfi. v24i2.4799.

Disponível em: <https://periodicos.ufrb.edu.br/index.php/griot/article/view/4799>. Acesso em: 14 abr. 2025.

DANTAS, G. Assumpção Firmo, AZEVEDO, J. M. de Araújo, AZÊVEDO, H. S. Freires da Silva. FREITAS, F. & Lima de (2022). Aprenda a Identificar e Diferenciar Gamificação e Jogo Séri. *Revista Conexão Na Amazônia*, 3 (Edição especial), 50–66. Recuperado de <https://periodicos.ifac.edu.br/index.php/revistarca/article/view/133>

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.E.; DIXON, D. Gamification: Toward a Deinition. (2011) CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. 4p. Disponível: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em 06 mar.2015

EUGENIO, Tiago. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo: Évora, 2020.

FARDO, Marcelo. (2013) A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação.

Ctrl+Play Tecnologia e Inovação. Endereço: <https://ctrlplay.com.br/roblox-na-educacao/>

FARIA, Alexandre Ferreira de. Gamificação na Educação. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Escola Politécnica. PUC/Goiás. GO. 2021

FELICIANO, Sandro Rinaldi. O Ensino De Filosofia como Problema Filosófico: revendo Alejandro Cerletti. Universidade Federal do ABC. São Paulo – SP, 2019.

FLICK, U. *Desenho da Pesquisa Qualitativa*. Bookman. Porto Alegre, RS, 2009

GALLO. Silvio. Metodologia do ensino de filosofia: uma didática par ao ensino médio. Papirus Editora. São Paulo, SP,2012

FREEMAN, Scott et al. Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, Washington, DC, v. 111, n. 23, p. 8410-8415, 2014.

GATTI, Bernardete A. Formação de Professores no Brasil: Características e Problemas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, out.-dez. 2010.

GATTI, B.A. et al. *Formação de professores para o ensino fundamental*: instituições formadoras e seus currículos; relatório de pesquisa. São Paulo: Fundação Carlos Chagas; Fundação Vitor Civita, 2008. 2v.

- GATTI, B.A.; NUNES, M.M.R. (Org.). Formação de professores para o ensino fundamental: estudo de currículos das licenciaturas em Pedagogia, Língua Português, Matemática e Ciências Biológicas. *Textos FCC*, São Paulo, v. 29, 2009. 155p.
- GATTI, B.A.; BARRETO, E.S.S. *Professores: aspectos de sua profissionalização, formação e valorização social*. Brasília, DF: UNESCO, 2009. (Relatório de pesquisa).
- GIL, A. C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 7ª ed. São Paulo: Atlas. 2019.
- GUIDO, Humberto; GALLO, Silvio; KOHAN, Walter O. Princípios e possibilidades para uma metodologia filosófica do ensino de filosofia: história, temas, problemas. In: CARVALHO, Marcelo. CORNELLI, Gabriele (org.). *Ensinar Filosofia*. Volume 2. Cuiabá, MT: Central de Texto, 2013, p. 105-128.
- HWANG, Seon Young; KIM, Mi Ja. A comparison of problem-based learning and lecture-based learning in an adult health nursing course. *Nurse Education Today*, Edinburgh, v. 26, n. 4, p. 315-321, 2006.
- JOSÉ, Alexandre Botelho. Gamificação e EaD: recursos gamificados como aporte para uma educação inclusiva com foco no aluno. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Matemática e Estatística, IANTE – Laboratório de Novas Tecnologias de Ensino. Rio de Janeiro, RJ, 2015
- KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley. 2012
- KODAIRA, Camila Naomi; TANAKA, Fábio Henrique. Gamificação. Disponível em https://www.ime.usp.br/~diogojp/computacao-movel2017/seminar/fabio_tanaka_gamificacao.pdf. Acesso em: 20 abr. 2021
- KÜLLER. A. Metodologia de desenvolvimento de competências. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2013.
- LDB. Lei de Diretrizes e Bases. <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>
- MATOS, Junot. Formação de professores de filosofia: proposições para o debate EccoS Revista Científica, núm. 38, septiembre-diciembre, 2015, pp. 31-41 Universidade Nove de Julho. São Paulo, Brasil
- MARTINS, D. M.; BOTTENTUIT Junior, J. B.; MARQUES, A. A.; SILVA, N. M. A Gamificação no ensino de história: o jogo “legend of zelda” na abordagem sobre medievalismo. *HOLOS*, vol. 7, 2016, pp. 299-321 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte Natal, Brasil

MARTINS, T.; NERY Filho, J.; VIEIRA, F.; PONTES, E. (2014). A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. In: X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2014, Salvador. Anais do X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.

MEDEIROS, Rodolfo de Oliveira. MARIN, Maria José Sanches. LAZARINI, Carlos Alberto. CASTRO, Roseane Michelli de. HIGA, Elza de Fátima Ribeiro. Formação docente em metodologias de aprendizagem ativa. Interface - Comunicação, Saúde, Educação, Volume: 26, UNESP - Ciências Da Saúde, Ciências Humanas Versão impressa ISSN: 1414-3283. Versão on-line ISSN: 1807-5762

MELLO, Cleyson de Moraes et all. Metodologias ativas: Desafios Contemporâneos e Aprendizagem Transformadora. São Paulo: Editoria Freitas de Barros, 2019.

MELLO, Cleyson de Moraes et all. Ensino por competências. São Paulo, Editoria Freitas de Barros, 2019.

MENEZES, E. T; SANTOS, T. H. Verbete PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais). Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://educabrasil.com.br/pcns-parametros-curriculares-nacionais/>>. Acesso em 16 mar. 2025.

MONSALVE, Elizabeth Suescún. Uma abordagem para transparência pedagógica usando aprendizagem baseada em jogos. PUC-Rio. Rio de Janeiro – RJ, 2010

MORAES, Tatiane Netto. NAKAMOTO, Paulo Teixeira. Educação em Jogo: Os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. Revista de Educação da UFMS. Educação. Santa Maria, v. 49, 2024

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

MURR, Caroline Elisa. FERRARI, Gabriel. Entendendo e aplicando a gamificação [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. UFSC; UAB. Florianópolis. p. 7, 2020.

OLIVEIRA, Andersen Caribé de. Reseña. Gamificação na Educação.

PARAMETRO CURRICULAR NACIONAL. PCN. https://www.gov.br/mec/pt-br/acesso-a-informacao/media/seb/pdf/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf

- PLATÃO. A República. Introdução, tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. 9ª Ed. Lisboa: Fundação Callouste Gulbenkian, 1972.
- PLATÃO. Timeu-Crítias. Tradução do grego, introdução e notas de Rodolfo Lopes. Coimbra: Universidade de Coimbra – Faculdade de Letras, 2011.
- QIN, Yongjie; WANG, Yungui; FLODEN, Robert E. The effect of problem-based learning on improvement of the medical educational environment: a systematic review and meta-analysis. *Medical Principles and Practice*, Basel, v. 25, n. 6, p. 525-532, 2016.
- RAMALHO, B.L.; NUÑEZ, I.B.; GAUTHIER, C. *Formar o professor, profissionalizar o ensino* Porto Alegre: Sulina, 2003.
- REALE, Giovanni. História da filosofia: Antiguidade e Idade Média. Vol. I. São Paulo: Paulinas, 1990.
- ROJO, Roxane (Org.). *Multiletramentos na escola*. 2. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- SAVIANI, Demerval. Educação: do senso comum à consciência filosófica. 12ª edição. Autores Associados. 1996.
- SAVIANI, Demerval. Os saberes implicados na formação do educador. Formação do educador: dever do estado tarefa da universidade. Organização de Maria Aparecida Viggiani Bicudo e Celestino Alves da Silva Júnior. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996.
- SEABRA, Adriene Damasceno. DA COSTA, Victor Oliveira. BITTENCOURT, Estefanny da Silva. GONÇALVES, Terezinha Valim Oliver. BENTO-TORRES, João. BENTO-TORRES, Natáli Valim Oliver. Metodologias ativas como instrumento de formação acadêmica e científica no ensino em ciências do movimento. *Educação e Pesquisa*. São Paulo, v. 49, 2023. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP.
- SILVA, Éliton Dias da. A história da filosofia e o filosofar: um olhar a partir de Kant. *Revista Filogenese*. Vol. 6, nº 2, 2013. Marília. SP. 2013.
- SILVA, João Batista. SALES, Gilvandenys Leite. CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Rev. Bras. Ensino Fís.* 41 (4), 2019.
- TEIXEIRA, Vanderson Ronaldo. Ciberespaço: uma Nova Ágora para a performance comunicativa através do ensino e da aprendizagem híbrida em filosofia. USP –SP, 2017.
- TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: A Pesquisa Qualitativa em Educação*. São Paulo: Atlas. 1987

ULHÔA, Adriana Dias. Letramento literário no ensino médio integrado: uma proposta de ensino gamificada – Brasília, 2022. 62 p.

VIANNA, Ysmar. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de — 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013

VILA, I. L. F.; FARIAS JUNIOR, J. P. Metodologias Ativas no Ensino de Filosofia. Open Minds International Journal. São Paulo, vol. 1, n.3: p.74-88, Set, Out, Nov, Dez/2020.

YAN, Robert K. Estudos de Caso: Planejamento e Métodos. 2ª Edição, Editora Bookman. São Paulo, SP, 2001.

VELASCO, P.D.N. O que é isto – o PROF-FILO? O que nos faz pensar. Rio de Janeiro, v.28, n.44, Jan.-Jun. 2019, p. 76-107.

APÊNDICE A – Questionário

1. QUESTIONÁRIO 1

Nome Completo *

Texto de resposta curta

Idade *

☐ 21 anos

☐ 21 a 27 anos

☐ 28 a 35 anos

☐ 36 a 43 anos

☐ + 44 anos

Gênero *

☐ Mulher

☐ Homem

☐ Trans

☐ Outro(a)

FORMAÇÃO ACADÊMICA

Descrição (opcional)

Qual o grau de formação? *

☐ Graduação

☐ Pós-Graduação (Especialização)

☐ Mestrado Profissional

☐ Mestrado Acadêmico

☐ Doutorado

☐ Pós-Doc

Experiência Profissional *

Há quanto tempo você trabalha como professor(a)?

☐ 1 Ano

☐ de 2 a 5 anos

☐ de 6 a 10 anos

☐ de 11 a 16 anos

☐ de 17 a 23 anos

☐ + de 25 anos

Você já ouviu falar sobre gamificação no contexto educacional? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Você já utilizou a Gamificação em sala de aula? *

- ☐ Sim, e tive sucesso!
- ☐ Não, porque não tive aceitação
- ☐ Tentei, mas não tive sucesso
- ☐ Não, desconheço sobre o assunto

Você já utilizou alguma forma de gamificação em suas aulas de Filosofia para o ensino de um Conceito ou para a compreensão de uma Obra Filosófica? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

A gamificação utiliza elementos de jogos para significar ou ter valor de recompensa, evolução, progresso como proposta. Ex.: Um sistema de trilha filosófica é criada pelo professor em sala, onde os alunos só poderão avançar para o nível seguinte se conseguirem citar 5 conceitos filosóficos da Filosofia Clássica da Escola Estóica no **Nível 1**. O **Nível 2** os alunos terão que dizer como é aplicado a vida deles hoje esses conceitos.

Você acredita que esses elementos de jogos podem contribuir com o ensino filosófico de maneira filosófica de fato?

- ☐ Sim, com ressalva
- ☐ Sim, totalmente
- ☐ Não, com ressalva
- ☐ Absolutamente não.

Qual foi sua estratégia e qual foi a contribuição da gamificação para o ensino de filosofia? *
Poderia descrever brevemente como foi essa experiência?

Texto de resposta longa

Na sua opinião, quais são os principais benefícios da gamificação no ensino de Filosofia? *
(Marque todas as que se aplicam)

- ☐ Maior engajamento dos alunos
- ☐ Melhoria na compreensão de conceitos filosóficos
- ☐ Desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas
- ☐ Incentivo à colaboração entre alunos
- ☐ Aumento da motivação para o aprendizado
- ☐ Outro

Você tem exemplos específicos de como a gamificação beneficiou seus alunos? Se sim, descreva. *

Texto de resposta longa

Quais desafios você encontrou ao tentar implementar a gamificação em suas aulas? *

- ☐ Falta de recursos (jogos, temas, recursos pedagógicos)
- ☐ Falta de conhecimento sobre gamificação
- ☐ Resistência por parte dos alunos
- ☐ Resistência por parte da administração escolar
- ☐ Dificuldade em alinhar jogos com o conteúdo curricular de Filosofia
- ☐ Outro

Como a gamificação pode contribuir com a autonomia e a responsabilidade dos estudantes no desenvolvimento de suas habilidades de pensamento crítico e análise filosófica? *

Texto de resposta longa

Seus alunos indicam/sinalizam o interesse pela utilização de jogos/games/quizzes/debates em suas aulas? *

- ☐ Totalmente
- ☐ Moderadamente
- ☐ Pouco
- ☐ Não valorizaram

Você acredita que a gamificação serve para o ensino e a aprendizagem dos conceitos filosóficos?

- ☐ Totalmente
- ☐ Moderadamente
- ☐ Pouco
- ☐ Não valorizaram

Quais estratégias você utiliza para promover a participação ativa dos alunos nas aulas de filosofia e estimular o pensamento crítico?

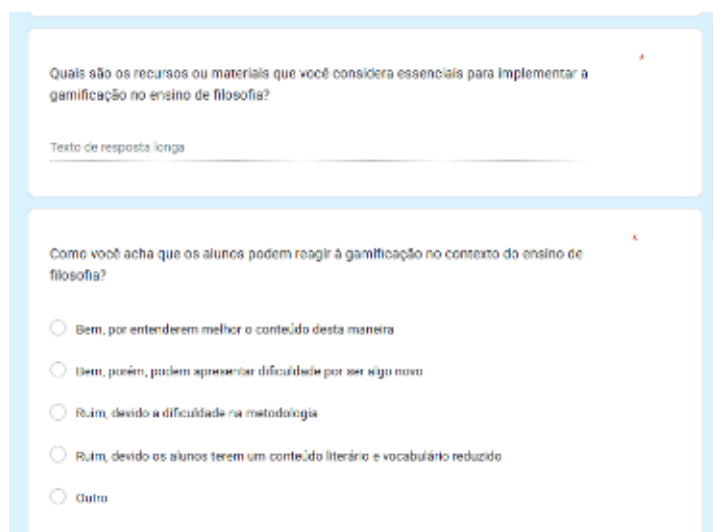
- ☐ Diálogo aberto com os modelos de vida deles
- ☐ Utilizando filmes, músicas e notícias
- ☐ Nenhuma, apenas apresento o conteúdo proposto
- ☐ Dinâmicas dentro de aula

Quais são as principais dificuldades que você enfrenta ao ensinar filosofia no ensino médio?

- ☐ Falta de interesse dos estudantes
- ☐ Falta de importância por parte do Poder Público Educacional
- ☐ Falta de recursos administrativos/pedagógicos/cultural
- ☐ Falta de apoio e uma estrutura de carreira para o professor de filosofia

Os diversos conceitos propostos no uso do ensino de filosofia e da reflexão para o amadurecimento da conduta e postura política, ética, estética e científica pode ser alcançada pelo uso da gamificação?

- ☐ a) Totalmente
- ☐ b) Consideravelmente
- ☐ c) Moderadamente
- ☐ d) Pouco
- ☐ e) Não promoveu



Quals são os recursos ou materiais que você considera essenciais para implementar a gamificação no ensino de filosofia?

Texto de resposta longa

Como você acha que os alunos podem reagir à gamificação no contexto do ensino de filosofia?

- ☐ Bem, por entenderem melhor o conteúdo desta maneira
- ☐ Bem, porém, podem apresentar dificuldade por ser algo novo
- ☐ Ruim, devido a dificuldade na metodologia
- ☐ Ruim, devido os alunos terem um conteúdo literário e vocabulário reduzido
- ☐ Outro

Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

ANEXO A – Descrição

São documentos não elaborados pelo autor que servem como fundamentação (mapas, leis, estatutos). Deve ser precedido da palavra ANEXO, identificada por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelo respectivo título. Utilizam-se letras maiúsculas dobradas quando esgotadas as letras do alfabeto.

Questionário – Gamificação no Ensino de Filosofia

Objetivo: Investigar a percepção, a experiência e os desafios enfrentados por professores(as) de Filosofia no uso da gamificação como metodologia de ensino.

1. **Você conhece o conceito de gamificação?**
☐ Sim
☐ Não
☐ Parcialmente
2. **Como você definiria, com suas palavras, o que é gamificação?**
(Resposta aberta)
3. **Você já utilizou alguma estratégia de gamificação em suas aulas de Filosofia?**
☐ Sim, frequentemente
☐ Sim, ocasionalmente
☐ Não, mas tenho interesse
☐ Não, e não tenho interesse
4. **Se você já utilizou a gamificação, qual(is) recurso(s) utilizou?**
 (Marque os que se aplicam)
☐ Jogos digitais
☐ Jogos analógicos (tabuleiros, cartas, etc.)
☐ Dinâmicas com pontuação ou recompensas simbólicas
☐ Narrativas gamificadas (histórias, personagens, missões)
☐ Outros (especifique): _____
5. **Quais foram os principais benefícios observados com a gamificação no ensino de Filosofia?**
(Resposta aberta)
6. **Você percebeu melhora no engajamento e participação dos estudantes com o uso da gamificação?**
☐ Sim, significativamente
☐ Sim, de forma moderada
☐ Não percebi diferença
☐ Houve desinteresse
7. **Em quais séries ou níveis de ensino a gamificação teve melhor aceitação e resultados?**
(Resposta aberta)
8. **Você acredita que a gamificação contribui para a aprendizagem de conceitos filosóficos? Por quê?**
(Resposta aberta)
9. **Quais dificuldades você enfrentou (ou acredita que enfrentaria) ao implementar a gamificação nas aulas de Filosofia?**
(Resposta aberta)

10. **Você associa a gamificação exclusivamente ao uso de jogos digitais?**
☐ Sim
☐ Não
☐ Em parte
11. **Você recebeu formação durante sua graduação ou por meio de cursos sobre o uso da gamificação como metodologia educacional?**
☐ Sim
-

- ☐ Não
☐ Apenas de forma superficial
12. **Você considera importante haver formações continuadas sobre gamificação aplicada ao ensino de Filosofia?**
☐ Sim
☐ Não
☐ Indiferente
13. **Você se sente preparado(a) para aplicar a gamificação de forma eficiente em suas aulas?**
☐ Sim
☐ Não
☐ Em parte, com necessidade de mais apoio/formação
14. **Você acredita que a falta de infraestrutura (tecnologia, tempo, materiais) impacta a possibilidade de aplicar a gamificação em sua escola?**
☐ Sim, muito
☐ Sim, um pouco
☐ Não interfere
☐ Não sei
15. **De que forma você acredita que a gamificação pode ser adaptada para o ensino da Filosofia, mesmo em contextos com poucos recursos?**
(Resposta aberta)

Como solicitado, para uma continuação do questionário realizado em conjunto, se for possível, você responder por áudio ou escrito algumas questões para a pesquisa no mestrado de educação:

1 - Sobre as metodologias ativas, como a gamificação aqui na pesquisa, você como professor e professor de filosofia chegou a ter alguma orientação, material de apoio para utilizar essa metodologia? e, em especial para o ensino de filosofia?

2 - Em sua rotina como professor de filosofia, quais outros materiais e recursos já chegou a utilizar para o ensino de filosofia, e que tenha tido um sucesso considerável para você?

3 - Você ministra somente a disciplina de filosofia ou alguma mais?

4 - A estrutura da escola e o apoio das coordenações existem para seus projetos, intenções e propostas de aulas inovadoras dentro da escola para o ensino de filosofia?

5 - Qual a diversidade de seu público estudantil? existem faccionados? muitos alunos de periferia? mais meninas que meninos?

6 - Existe alguma outra coisa que gostaria de falar que não perguntamos aqui?