



FILOSOFAR COM LUDICIDADE

PHILOSOPHIZING WITH PLAYFULNESS

Simone Gomes Gonçalves

Mestre em Filosofia pela UFCG
simonedamast@gmail.com

Este artigo busca compreender o encantamento filosófico, através de aulas que movimentem o pensar por meio da criação como limiar capaz de fazer filosofia e o ensinar filosofia utilizando do lúdico. Partindo do desenvolvimento da confiança e da criatividade que brota ainda na infância, essa pesquisa tem como aporte a proposta existente no programa de Filosofia para Crianças (FpC), de Mathew Lipman, enfatizando que é possível realizar uma filosofia voltada para infância, e estimular o pensar. Para corroborar com este artigo outros teóricos atuais foram essenciais, comprovando a sustentação de que é possível esse movimento do filosofar ainda na infância, seja com ou para criança.

Palavras-chave: Ensino de Filosofia. Mathew Lipman. Ludicidade. Jogo didático. Encantamento.

This article examines the philosophical enchantment with lessons that trigger thinking through creation as the threshold capable of doing philosophy and philosophy teaching by using playful activities. From the development of trust and creativity that still arises in childhood, this research has as its contribution the existing proposition in the program of Philosophy for Children (Pfc), by Mathew Lipman, emphasizing that it is possible to accomplish philosophy turned to infancy, and foster thinking. To support this article, some other current theoreticians were essential, reinforcing the statement that it is possible this movement of doing philosophy whether for or with children, still in childhood.

Keywords: teaching of Philosophy. Mathew Lipman. Playfulness. Didactical game. Enchantment.

O presente artigo propõe um novo olhar para a aula de Filosofia, bem como para o modo como os/as professores/as ensinam essa disciplina, demonstrando as possibilidades e a importância do uso de ferramentas lúdicas que possibilitam um desenvolvimento ainda maior do pensar, partindo dos seguintes questionamentos: “o que é filosofar com ludicidade?” e se “é possível filosofar com ludicidade?”. Para concebermos essa resposta, recorreremos ao filósofo Rene José Silveira Trentin, em seu livro *A Filosofia vai a escola?* discutindo os pontos do programa de Mathew Lipman (1990), sobre até que ponto realmente se ensina filosofia.

Nessa perspectiva, ao abordarmos inicialmente o lúdico, percebemos que na sua base evidencia-se a utilização dos jogos, das brincadeiras, bem como, do divertimento, visto que quando se brinca, as memórias são acionadas com mais facilidade e desse modo, é possível fazer desse momento de diversão, mais do que um momento de aprendizado. Segundo Velasco,

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. (VELASCO, 1996, p. 78)

Através desse lúdico que desenvolvemos nossas habilidades, e estimulamos aquilo que faz parte do ser humano a imaginação, e ao ativarmos essa criatividade derivada da imaginação percebemos que o lúdico pode andar de mãos dadas com a Filosofia, viabilizando o ato de pensar através de brincadeiras, de diálogos e do divertimento em sala de aula, com conteúdo sério que requer um rigor e um fundamento, mas que pode ser vivenciado a partir da dinâmica gerada pelo uso de práticas lúdicas em sala de aula. Visto que, ainda segundo Wittgenstein *apud* Segatto

[...] criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações espaciais e se apropriando de relações e conservação, classificação, seriação, aptidões visuoespaciais e muitas (SEGATTO, 2015, p.14)

Ainda na infância a criança aprende brincando, todo seu desenvolvimento parte das atividades lúdicas construídas em sala, quando crescem as brincadeiras vão sendo substituídas e as aulas passam a ter outro modelo, parece que o currículo escolar a partir dos 6º anos do

fundamental anos finais inibe aquilo que é agradável ainda na infância e na fase adolescente o ato de brincar, criar e explorar.

Aquilo que seria sinônimo para aprimorar o gosto pelo conhecer, vai deixando de existir e a criança vai percebendo que o universo escolar não é mais aquela diversão e sim, responsabilidades, então o peso sobre o ambiente escolar passa a tornar-se evidente, e as crianças e jovens muitas vezes preferem estar em casa pois não é agradável aquele modo de aprendizado, desse modo quando existe em sala a junção do lúdico com o saber a argumentação provocada pelo/a professor/a torna-se mais interessante a cada aula e assim aguçamos a vontade de estar ali vivenciando aquele momento.

A ludicidade quando utilizada da infância à adolescência, ajuda na construção pessoal do indivíduo que se tornará mais apto a desenvolver certas habilidades, devido aos estímulos proporcionados por ela, ao que Rau afirma;

As brincadeiras permitem à criança uma forma de exploração, mas centrada nas qualidades do objeto. [...] a criança sente quando brinca com seu corpo, descobre suas características corporais [...] A criança o percebe e o representa, o que lhe permite ampliar o universo de explorações dos aspectos imitativos e simbólicos. [...] Já a criança de 6 a 11 anos, ou mais especificamente a criança que está nos anos iniciais do ensino fundamental, utiliza de todos esses procedimentos para construir sua aprendizagem. Criativa, gosta de atividades inovadoras; curiosa, necessita de explorar objetos, problematizar, utilizar diferentes recursos tecnológicos para responder às suas investigações (RAU, 2013, p. 100).

Ou seja, a brincadeira é a base para o desenvolvimento cognitivo, o prazer que estar em torno da pessoa que brinca desperta o aprendizado. É através da dinamicidade proporcionada pelos usos das atividades lúdicas que conseguimos enquanto educadoras/es, promover o desenvolvimento e a concentração dos estudantes. A utilização de recursos lúdicos como incremento das aulas também possibilita ao educador/a um apoio, bem como um meio de observação do seu alunado para desenvolver que aula, e que aspecto lúdico melhor se encaixará àquela turma. Rau ressalta ainda que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades (RAU, 2013, p. 110).

Essa é a base para construção filosófica: confiança, desenvolvimento de argumentos e criticidade, para conceitos bem formulados e sólidos. Vale salientar a importância da

disciplina de filosofia ainda na fase do ensino fundamental anos finais, tendo em vista que ela é ponte para o desenvolvimento, sobre isso Lipman (1990) aponta que

A filosofia tenta clarear e iluminar assuntos controversos e desordenados que são tão genéricos que nenhuma disciplina científica está equipada para lidar com eles [...] Qualquer que seja o assunto, entretanto o objetivo da filosofia é o de cultivar a excelência no pensamento (LIPMAN, 1990, p. 111).

Questionar o universo infantil é depara-se com uma grandeza do saber, as crianças têm muito a contribuir e a nossa sociedade tende a seguir o “erro” de não acreditar no potencial das nossas crianças. Elas sabem pensar e a cada porque, um mundo de possibilidade vai sendo construído. E a disciplina de Filosofia contribui bastante para esse desenvolvimento do pensar com excelência.

O/a educador/a, para Lipman (1990), deve ser sempre este mediador, não o guardião do saber, a filosofia não ocorre com prisão e sim com coletividade e escuta, sobre isso Lipman diz “Quando a discussão da sala de aula volta-se para termos ou conceitos particulares, o professor tem a oportunidade de introduzir um exercício ou um plano de discussão apropriado” (LIPMAN, 1990, p. 115). O/A professor/a serve de guias para melhor levar os estudantes nesta perspectiva filosófica. Aí está o imprescindível papel desta disciplina que é tão significativa na formação do indivíduo na sociedade.

No que se refere à Filosofia, conforme a etimologia da palavra, encontramos o significado amor à sabedoria. Mas, será que de fato ela leva o indivíduo a esse amor pela sabedoria? Tal assunto nos leva a outro questionamento: é possível ensinar esse “amor pela sabedoria” aos alunos e alunas? Parece que a filosofia é bem mais complexa do que podemos imaginar, ela vai mais além, visto que não há conhecimento se não houver a vontade de conhecer, portanto ao usar de práticas lúdicas aguçamos essa vontade. Trata-se de uma prática que envolve um universo de informações e de trocas, que engloba justamente o querer e a busca pelo conhecimento. Todavia, esse “amor pela sabedoria” deve ser contínuo e construtivo, caso contrário, não é filosofia.

Observa-se que os professores e professoras defendem o estudo da filosofia por conhecerem a grandeza que há na sua totalidade, ao passo que os alunos e alunas em sua maioria, não o fazem. Isso acontece porque vários estudantes, mesmo sem conhecer ou compreendê-la, carregam um pré-conceito criado por uma disciplina que em suma foi pautada em livros complexos e assim passada para estudantes do ensino médio, a

complexidade da Filosofia deve ficar na graduação e não no ensino regular. A Filosofia é uma disciplina que se aprende na prática e que merece todo aprofundamento, em especial em cursos superiores, destinados à sua complexidade. Agora, se pararmos para imaginar, se você, leitor ou leitora – que nunca tenha lido nenhum texto filosófico – sendo exposto pela primeira vez diante dele e ainda ser cobrado rigorosamente sobre um tema jamais trilhado antes, o que iria achar dessa disciplina? Na maioria dos casos, a resposta possível seria: chata e cansativa.

É neste sentido que a ludicidade se apresenta como chave para retirada desses adjetivos, sendo posta como aliada para promover o acesso aos textos considerados longos e cansativos promovendo assim a conexão com o conteúdo, compreendendo que cada turma vai responder à sua maneira.

Ao que parece Lipman (1990) ao observar certas circunstâncias, mesmo não estando exposto em sua obra, pensa com base neste lúdico acessível e que torna a aula de filosofia possível nesta realidade de preconceito diante da disciplina. Quando falamos de textos longos podemos perceber em sua fala que podemos enquanto mediadores/as despertar nos leitores a vontade de se aprofundar ainda mais na filosofia diante das suas novelas, quando diz:

Muitos estudantes que nunca leram um trabalho original em filosofia podem, contudo, gostar de ler, discutir e escrever *sobre Pimpa e A Descoberta de Ari Telles*; mas muito outros que tenham lido essas novelas filosóficas para crianças ficarão tentados a investigar Platão e Aristóteles por si próprios (LIPMAN, 1990, p. 40).

O interesse brota quando acionamos no indivíduo enquanto a curiosidade, a familiarização do conteúdo, a possibilidade da percepção autônoma de que eles, enquanto estudantes, conseguem dominar o contexto. Pensar em ferramentas que auxiliam este processo de gosto e novas descobertas é utilizar-se do lúdico, e as novelas de Lipman são instrumentos valiosos que possibilitam e enriquecem uma aula lúdica de Filosofia.

Quando falamos em formação de pessoas e pensamos na escola e, por sua vez, na sua tradicional estrutura curricular, parece que o lúdico é uma vivência muito distante da realidade, devido a cronogramas, a conteúdos que, enquanto educadores/as, devemos seguir à risca, entre outros empecilhos que aparecem no caminho. Entretanto, sempre que possível é importante acionar aspectos lúdicos em uma aula.

A disciplina de Filosofia está como uma disciplina que se volta para formação do pensar, e quando falamos de formação de pessoas ela é de extrema importância, claro que cada matéria carrega consigo as suas importâncias, mas nenhuma leva o sujeito a refletir e a

saber pensar do modo que a filosofia ensina. Adicioná-la aqui no Brasil e no currículo escolar foi algo que ocasionou várias discussões, como a educação é regida por um sistema, pensar na grade curricular de cada período da nossa história é compreender um pouco sobre como a sociedade da época pensava.

Desse modo, Lipman (1990) vai discutir a importância do ensino da filosofia nas escolas, principalmente na fase infantil. Percebe-se em sua obra que o modelo educacional que não valoriza o pensar, é algo ultrapassado e sem via dupla.

O que está surgindo agora é que o pensamento está se tornando o verdadeiro fundamento do processo educacional e que a educação construída sobre qualquer outra fundação (tal como o tipo de educação que temos atualmente) será superficial e estéril. Uma vez que as habilidades necessárias para o pensar nas outras disciplinas têm de ser aperfeiçoadas anteriormente, vemos por que a filosofia precisa deixar de ser um assunto de universidade e torna-se uma matéria da escola primária – uma disciplina cuja tarefa é preparar os estudantes a pensar nas outras disciplinas. (LIPMAN, 1990, p. 52)

Nessa perspectiva lipmaniana, ainda na infância conseguimos analisar a importância e o diferencial de ter esta disciplina na formação. Assim, quando a metodologia do profissional está direcionada ao cultivo da excelência do pensamento e a práticas lúdicas, conseguimos promover o gosto e o exercício do filosofar desde a infância. Esse é fio condutor para um *Feedback* perfeito, por este motivo acha-se a chave do conhecimento através do gosto, diversão, entretenimento, é o que toda criança pequena ou grande gosta.

Dessa forma, vamos construindo a resposta da pergunta inicial “se é possível filosofar com ludicidade?” para colaborar com essa reflexão da possibilidade do lúdico juntamente com o filosofar vamos dialogar com Silveira e sua obra *A filosofia vai à escola?* Em sua leitura sobre as práticas de Lipman (1990), conseguimos enxergar que o filosofar requer um rigor, que está ligado à construção sólida da argumentação, isto é, filosofar não é senso comum, mas sim investigações, justificativas, comprovações, produzir o pensar de forma correta, algo que é fortemente ligado ao conceito de filosofia.

Para Silveira, o programa de Lipman (1990) apresenta falhas, uma filosofia baseada em meras construções do universo infantil não é o pensar com excelência. Sua crítica inicia-se quando aponta que não é um programa filosófico destinado para todos, mas sim, destinado à elite, para uma minoria. Em sua concepção também foge do que propõe a filosofia, no que diz respeito ao pensar. Todavia, quando o programa é aplicado percebe-se

que existe ali uma filosofia mesmo sendo ela baseada no senso comum. O que se pretende de fato é estimular a investigação e a argumentação com seriedade neste universo infantil.

A filosofia tende a provocar a reflexão entre os que utilizem dela, ao adentrar no universo filosófico percebemos que quanto mais aprofundamento mais conceitos serão criados bem como argumentos vão sendo formados e, com isso, mais veracidade ao que foi criado vai tomando forma com base na investigação e ampliação do olhar sobre a reflexão que está sendo construída acerca do conceito. Isso é filosofia, o que nos recorda uma frase conhecida de Bacon “o homem conhece quando constata e pode tanto quanto conhece.” Portanto, a filosofia possibilita conhecer. E uma das ferramentas que pode estimular o conhecimento é o diálogo.

Sobre isso Silveira diz “[...] com efeito, é no diálogo que as crianças conseguem internalizar determinadas atitudes mentais, de interrogação e de escuta, de respeito mútuo, de autoconfiança, de autocorreção, entre outras) típicas do ‘pensar excelente’ ou ‘pensar de ordem superior’” (2015, p. 90), e quando o diálogo ocorre sobre aquilo que conheço é estimulado a confiança, e conseqüentemente o diálogo vai sendo aprimorado, e neste processo os alunos aprendem a desenvolver conceitos, fazendo assim filosofia. É interessante ressaltar que esse “fazer filosofia” é embasado em conceitos claros sólidos e guiados pelo/a mediador/a, professor ou professora de Filosofia.

Já Walter Kohan (2008) professor de filosofia e um dos precursores do programa filosofia com crianças, mas na perspectiva de uma filosofia para crianças, aponta que “diálogo é uma forma de investigação e, enquanto tal, deve seguir a investigação até onde está o indique” (2008, p.35). A investigação também, segundo Lipman, (1996) reflete no pensar que, por sua vez, remete à Filosofia, ele também enxerga na filosofia esse potencial como base para todo o pensar, o questionamento maior sobre sua teoria é se esse pensar pode ser considerado válido como filosófico ou se foge à regra do contexto da filosofia, apenas com base no senso comum. Sobre isso Kohan diz;

Lipman adotou para si a distinção deweyana entre pensar e conhecer a importância de priorizar o pensar e o julgar na educação. Para ele, uma educação que não reconheça a importância do pensar como fundamento de todo processo educativo é superficial e estéril. Por ser a Filosofia a disciplina que por excelência se ocupa do pensar, seu aporte à educação é vital e múltiplo. (KOHAN, 2008, p. 44)

Quando a criança pensa, e expõe isso a um mediador neste caso o/a professor/a de filosofia, que direciona de forma concreta essa linha de raciocínio que está sendo criada, se

distancia da ideia de ser apenas um pensamento do senso comum, mas algo que está sendo moldado com perfeição, é o pensar de ordem superior.

A importância de priorizar o pensar é perpetuar a educação, é promover que os dezesseis anos vivenciados dentro de um ambiente escolar seja de fato promissor, levando conhecimento de dentro para fora, isto é, que o “conhece-te a ti mesmo” socrático, seja a base para o fundamento inicial (pessoal) do eu enquanto indivíduo, para o trabalho que será vivenciado posteriormente na sociedade diante do outro, tendo em vista que a escola direciona nossa profissão.

Quando pensamos no uso do lúdico na sala de aula como um método que promova o estímulo dos alunos e alunas, na fala no desenvolvimento do raciocínio estamos colocando em prática essa pedagogia, filosofar requer um rigor, mas que pode o tempo todo ser estimulado e guiado pelo/a mediador/a em sala de aula, o filosofar com lúdico é uma possibilidade que também requer um rigor, ludicidade na aula de filosofia não é apenas uma brincadeira ou uma diversão qualquer, é fixação, é compreensão.

Quando pensamos em utilizar textos em uma aula de filosofia vem o dilema, eles vão interagir? Não compreender? Ambas as perguntas devem ser cruciais para um bom profissional, volto à pergunta inicial: que alunos queremos e que aula ofertamos? Textos são bem-vindos em sala de aula, todavia, o professor e a professora que desejam trabalhar textos filosóficos longos, que também o façam, mas que deem abertura para que esta leitura possa ser ludicizada, ou seja, com a utilização de recursos como por exemplo: jogos teatrais, leitura dinâmica... ferramentas que possibilitam através da coletividade, uma exposição do texto. Dessa maneira, conseguiremos atingir o encantamento filosófico.

Podemos nos perguntar se será esse o caminho para o aprendizado? Despertar o interesse através do lúdico pois, o brincar permanece por mais tempo na nossa memória, e assim o lúdico e a filosofia como outras disciplinas podem se conectar. Equilibrar os fatores, a brincadeira e a seriedade, e assim construir a ludicidade com a filosofia dando ênfase e respondendo à pergunta inicial vista mais acima, de que é possível uma filosofia lúdica, que engaja e adere o seu pensar as diversas formas de estímulo para o desenvolvimento desse pensamento.

Dessa maneira, quando aguçamos a faculdade da imaginação, damos possibilidades a uma faculdade produtiva da ação, que não necessariamente todos os estudantes terão e saberão desenvolver, mas a oportunidade foi gerada através do ludicizar. As ferramentas para

aguzar essa faculdade são inúmeras como música, pintura, jogos, teatro, diálogos, bem como abertura e aceitação. Salientando que vivemos em uma época que filosofar é uma urgência da sociedade, pois ela está regida a velocidades de conteúdos, avanços tecnológicos que tendem a diminuir essa linda capacidade da imaginação, da criação e o humano cada vez mais busca essas ferramentas tecnológicas para fazer essa função deixando de desenvolver essa habilidade humana.

Podemos então concluir com o que foi explorado até aqui, que é possível filosofar com ludicidade, pois o rigor filosófico pode ser mantido diante de uma dinâmica lúdica realizada em sala de aula, o conceito trabalhado quando exposto de forma correta e com seriedade é desenvolvido, seja no ambiente lúdico ou não. Silveira vai afirmar que “Desse modo, o que define um procedimento como filosófico é, segundo Lipman, a presença simultânea de um certo método e de um certo conteúdo” (SILVEIRA, 2015 p. 171). O importante neste contexto é que o professor saiba mediar de forma leve e com rigor o conteúdo que está sendo explorado.

Só deixa memória aquilo que enaltece o momento, e quando somos marcados pelo divertimento significa que esta memória foi acionada, é assim que as crianças aprendem, acionando e interligando o brincar ao aprendido. A ludicidade faz parte do universo infantil, é através de brincadeiras que as crianças se desenvolvem e constroem suas experiências, quando falamos de levar a Filosofia às crianças devemos atrelá-la a esse lúdico, para que assim haja uma familiarização com essa, por assim dizer, novidade que é a Filosofia. O lúdico para pensar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES. Celso. **O jogo e a Educação Infantil: Falar e dizer/olhar e ver/ escutar e ouvir**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2003.

LIPMAN. Matthew. **A filosofia vai à escola**. Tradução de Maria Elice de Brzezinski Prestes e Lúcia Maria Silva Kennedy. São Paulo: Summus, 1990.

KOHAN. Walter Omar. **Filosofia para crianças**. 2 Ed. - Rio de Janeiro. Lamparina 2008

RAU, Maria Cristina T. Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. edição, Ed. EBPEX, Curitiba 2013.

SILVEIRA, René José Trentin. **A filosofia vai à Escola?** 1.ed. Campinas, SP. 2014

SILVA, Marco. Educação, modernidade e pós-modernidade. In: **Perspectiva**, n. 10, v. 18, pp. 61–76, 1992. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/%x>.

Data da submissão: 01 jul. 2024.

Data do aceite: 22 out. 2024.



Esta obra está licenciada sob licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.pt>).