

Jogo digital sobre os Pré-Socráticos: uma proposta para o ensino de Filosofia com *Smartphones* no ensino médio.

Vilton Hugo de Carvalho Jonas

Esp. em Uso Educacional da Internet. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Natal, RN, Brasil

Patrícia da Silva Coutinho

Dra. em Serviço Social. Instituto Federal de São Paulo (IFSP), Cubatão, SP, Brasil

Thaiane Caroline Dantas Pereira

Esp. em Gestão Ambiental. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Natal, RN, Brasil

Resumo: Tendo em vista os avanços tecnológicos e a utilização demasiada da internet na rotina dos estudantes, o presente trabalho propõe a criação de um jogo para o ensino de filosofia com a temática “os Pré-Socráticos”. Neste sentido, o trabalho foi centrado na pesquisa bibliográfica e documental sobre o uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica, no qual foi referencial para a criação de um jogo aplicável em sala de aula, utilizando os *Smartphones*. Logo, por meio da pesquisa-ação foi explorada a maneira como esse jogo pode ser aplicado, buscando a interatividade através da integração do uso educacional da internet com a rotina da sala de aula, visando contribuir com a ampliação de possibilidades do processo de ensino-aprendizagem, considerando seus potenciais benefícios no desenvolvimento de possibilidades na prática pedagógica. Através do foco no jogo, foram exploradas estratégias e práticas que podem promover o uso responsável e eficaz da internet como ferramenta educacional, visando estimular a participação ativa dos estudantes e aprimorar a interação em sala de aula. Portanto, o jogo é o produto da pesquisa e sua criação foi voltada para servir de ferramenta pedagógica para a disciplina de filosofia no ensino médio.

Palavras-chave: Ensino de Filosofia. Jogos didáticos digitais. Pré-Socráticos. *Wordwall*.

Abstract: Taking into account the technological advances and the excessive use of the internet in the students' routine, this work proposes the creation of a game for teaching philosophy with the theme "the pre-Socratics". In this sense, the work was

focused on bibliographic and documentary research on the use of digital games as a pedagogical tool, which served as a reference for the creation of a game applicable in the classroom, using *Smartphones*. Therefore, through action research, the way in which this game can be applied was explored, seeking interactivity through the integration of the educational use of the internet with the classroom routine, aiming to contribute to the expansion of possibilities in the teaching-learning process, considering its potential benefits in the development of possibilities in pedagogical practice. By focusing on the game, strategies and practices that can promote responsible and effective use of the internet as an educational tool were explored, aiming to stimulate students' active participation and enhance interaction in the classroom. Therefore, the game is the product of the research and its creation was aimed at serving as a pedagogical tool for the philosophy discipline in high school.

Keywords: *Teaching of Philosophy. Digital educational games. Pre-Socratics. Wordwall.*

INTRODUÇÃO

No cenário contemporâneo, a presença ubíqua da internet impacta diretamente a dinâmica das salas de aula, desafiando educadores a repensarem suas abordagens pedagógicas. Tendo em vista esse cenário, os *Smartphones* também fazem parte da rotina de grande parte da população, inclusive estando presente em sala de aula. Longe de serem apenas uma distração ou um obstáculo ao aprendizado, os *Smartphones* podem ser utilizados enquanto meios tecnológicos disponíveis na sociedade, haja vista que, o educador pode auxiliar na formação de indivíduos capazes de interagir com o mundo digital e esses sujeitos podem assumir o protagonismo no âmbito dos diversos ambientes virtuais que a telefonia móvel oferece, como afirma (Silva, 2012). Diante desse contexto, esta pesquisa surgiu através da proposta de explorar uma possibilidade pedagógica para o uso educacional da internet por meio dos *Smartphones* em sala de aula, a qual pudesse demonstrar que o aparelho celular pode ser integrado à rotina da sala de aula, através de um planejamento que vise a interatividade por parte dos estudantes.

A motivação para investigar essa temática surge da necessidade de compreender como as tecnologias digitais, em especial a internet e os *Smartphones*,

podem ser integradas de forma significativa ao contexto educacional. Tendo em vista a existência desses dispositivos, a proposta visa que é fundamental explorar maneiras criativas e inovadoras de utilizá-los como aliados no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, esta pesquisa busca não apenas analisar as potencialidades dos *Smartphones* na sala de aula, mas também propor estratégias e práticas pedagógicas que explorem os recursos oferecidos por esses dispositivos.

Logo, como proposição de estratégia pedagógica, surgiu a proposta da criação de um jogo que pudesse ser aplicado ao contexto da sala de aula, de forma que, a pesquisa se debruçou para o uso do *Smartphone* como meio para a aplicação dessa proposta. Ou seja, a proposta da criação de um jogo se deu no âmbito da utilização do *Smartphone* enquanto instrumento pedagógico para uso em sala de aula, de forma que, na prática, o uso do aparelho celular possa ser considerado viável no âmbito escolar.

Ao propor a criação de um jogo e relacioná-lo com o uso do *Smartphone* na educação, este trabalho visa contribuir para a construção de um ambiente escolar mais dinâmico, interativo e digital, buscando novas formas de engajar os alunos, estimulando sua criatividade, colaboração e autonomia. Ao adotar uma abordagem que valoriza o potencial educativo da internet por meio dos *Smartphones*, vislumbra-se a oportunidade de transformar a sala de aula em um espaço de aprendizagem capaz de dialogar com os educadores e estudantes sobre o uso pedagógico da internet e a integração dos *Smartphones* no contexto escolar.

Tendo em vista o que foi mencionado, a pesquisa atua no âmbito do ensino de filosofia. Assim sendo, a filosofia é uma disciplina que, atualmente, aparece na Base Nacional Comum Curricular no âmbito das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Neste sentido, além da filosofia, as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas também englobam história, geografia e sociologia (BRASIL, 2018). No entanto, este trabalho teve como foco a ênfase da filosofia e como ela aparece na BNCC.

Por conseguinte, a pesquisa busca compreender como a utilização da internet e a aplicabilidade de plataformas de desenvolvimento de jogos online pode promover a interação entre os estudantes, estimulando uma experiência sobre a temática que abarca os filósofos pré-socráticos. Neste sentido, a Base Nacional Comum Curricular no âmbito das tecnologias digitais e da computação dá-nos a oportunidade de

interpretar que há a variedade de possibilidades, como textos, vídeos, jogos e outros recursos que podem enriquecer o aprendizado (BRASIL, 2018).

Além disso, este trabalho se preocupa em desenvolver um jogo que pode servir de base para que os próprios estudantes possam desenvolver seu próprio jogo. Outrossim, durante a pesquisa foi encontrada uma plataforma intitulada como *Wordwall*, e ela foi utilizada como meio para o desenvolvimento do jogo que viria a ser exposto nesta pesquisa. Sendo assim, a dinâmica foi pensada para uma turma a ser dividida em dois grupos, de forma que, cada grupo possa criar um jogo. Desse modo, cada grupo pode desenvolver um jogo de forma colaborativa e, ao final, um grupo compartilharia a criação com o outro, para que cada grupo possa experienciar a criação dos outros colegas, explorando o pensamento dos filósofos pré-socráticos.

Em suma, a pesquisa foi pensada sob o alicerce das tecnologias digitais, englobando a internet e a sua utilização por meio dos *Smartphones* para o ensino de filosofia. Neste sentido, partiu-se da premissa acerca da necessidade de um ensino mais conectado com a utilização dessas tecnologias digitais, de forma que, a escola possa ser um âmbito para o uso dessas tecnologias, visando estimular a interatividade discente, a proposta utiliza um jogo sobre os pensadores pré-socráticos como modelo. O objetivo é capacitar os alunos a desenvolverem, de forma colaborativa, seus próprios jogos para posterior socialização com a turma.

REFERENCIAL TEÓRICO

A era em que vivemos é marcada por avanços tecnológicos que revolucionaram como nos comunicamos. Desde a criação da internet até a popularização dos *Smartphones*, a maneira como interagimos e compartilhamos informações mudou drasticamente. A comunicação, que antes era muitas vezes limitada por barreiras geográficas e temporais, agora é instantânea e global. Graças às redes sociais, aplicativos de mensagens e videoconferências, podemos nos conectar com pessoas de diferentes partes do mundo em questão de segundos. Essa ampliação do alcance da comunicação trouxe consigo oportunidades e desafios. De fato, tecnologias como o fogo, o uso de pedra lascada e pedra polida, a invenção de rodas, a máquina a vapor e o *Smartphone* foram a base para a criação de patrimônio cultural e a própria psicologia humana (Oliveira e Barroco, 2023).

A capacidade e a sofisticação das tecnologias de comunicação móveis, especialmente os *Smartphones*, aumentam a cada dia. Ao mesmo tempo, novas maneiras de interação são possíveis através do surgimento desses equipamentos, principalmente entre os adolescentes. O dispositivo neste caso serve para atender às demandas de comunicação cada vez mais imediatas e complexas. A mobilidade e a utilização em massa, que são características inerentes destes dispositivos, são ideais para estruturar as atividades contemporâneas em micros contextos porque facilitam a vida cotidiana em conformidade com o ritmo acelerado de transformações (Ribeiro e Leite e Souza, 2009).

De acordo com Butturi e De Paula (2022) os jogos podem ser uma das ferramentas de ensino-aprendizagem mais comuns do ambiente escolar, já que os jovens e as crianças são bastante ligados ao mundo dos jogos, gerando a possibilidade de uma aproximação entre a criação de jogos para a finalidade pedagógica e o interesse desse público. Para utilizá-los ou fazê-los, os professores não precisam ser desenvolvedores de software, já que existem inúmeros *sites* e aplicativos nos quais docentes podem utilizar para criar jogos e atividades – nesta pesquisa, após várias pesquisas o *site* escolhido foi o *Wordwall*.

Segundo (Teixeira, 2015) há uma carência de estudos empíricos para explicar acerca do aprendizado baseado em jogos digitais no âmbito escolar, haja vista que, pesquisas nesse âmbito são escassas. Entretanto, é notório que a cada ano mais pessoas, sejam adultos, crianças ou adolescentes, possuem acesso à internet diariamente. Logo, a utilização da internet é uma realidade exponencial. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, mostra que 90% dos lares brasileiros possuem acesso à Internet e à televisão e à posse de telefone móvel celular para uso pessoal (Gov.br, 2022). Outra barreira, conforme (Teixeira, 2015) é a impressão negativa dos pais e de alguns professores sobre jogos digitais.

A adoção encontra barreiras pois, a maioria dos educadores têm pouca experiência, apoio ou incentivo em utilizar novas tecnologias, além de que, as escolas são lentas e até relutantes em adotar novas tecnologias. “É necessário que os jogos cubram determinada área de conteúdo, o que nem sempre é claro ou fácil de fazer.

As escolas nem sempre possuem infraestrutura para a implantação” (Teixeira 2015, p. 26).

De acordo com Carvalho (1992) apud (Santana, Fortes e Porto 2016, p. 225), “Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ele brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, por meio de esforços físicos e mentais”. E ao longo da vida o que muda é a forma de interagir com os jogos. Como a cada dia mais as novas tecnologias chegam, cada vez mais cedo as crianças e adolescentes têm mais familiaridade ao usá-la, podendo o jogo eletrônico ser uma atividade lúdica para o ensino. Dessa forma, é notório que há diversas potencialidades nos jogos eletrônicos como ferramenta didática, pois isso prende a atenção dos jovens.

O jogo sempre esteve presente no dia a dia das crianças, desde os tempos mais antigos e primitivos, até os tempos atuais, não se pode negar que o jogo fascina e captura milhares de crianças, pois o jogo é lúdico e desperta o interesse da criança em interagir com as informações, abrindo caminhos na resolução dos desafios e problemas dessa mídia digital (Melo 2012, p. 14).

Para isso, os *softwares*, *sites* e aplicativos auxiliam os professores na prática docente. Conforme dito acima, o *site* escolhido para criação de um jogo para esta pesquisa foi o *Wordwall*. O *site* dispõe de uma versão gratuita que permite a criação de até cinco jogos, nos quais o professor pode editar, de maneira que, é uma oportunidade de criação que pode ser feita de forma divertida e educativa, buscando a atenção do aluno e incentivando o conhecimento (Nunes, 2021).

METODOLOGIA

Ao realizar uma pesquisa científica, precisamos verificar qual método é mais condizente com os objetivos propostos na pesquisa, como diz (Marconi e Lakatos 2003, p. 82) “o método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo [...], traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista”. Para além disso, o método é a teoria da investigação, segundo Bunge (1980).

Tendo em vista a afirmação acima, a pesquisa foi realizada em duas etapas. A primeira etapa foi dedicada para a leitura de textos sobre o assunto discutido; a segunda etapa foi dedicada para o desenvolvimento de um jogo que pudesse

contribuir para o ensino de filosofia através do uso educacional da internet, direcionado ao uso do *Smartphone* em sala de aula.

Sendo assim, através das abordagens metodológicas bibliográfica e documental (1ª etapa) e através da pesquisa-ação (2ª etapa), este trabalho teve como finalidade a criação de um jogo como ferramenta didático-pedagógica para o ensino de filosofia. Para isso, os procedimentos metodológicos utilizados foram a pesquisa bibliográfica e documental (Costa, 2024), com bases de dados acadêmicos e bibliotecas digitais, como Scielo, Google Acadêmico e Repositórios Institucionais, que permitiu acessar diversificada literatura científica. Além de fontes documentais como a Base Nacional Comum Curricular – (Brasil, 2018).

Após a construção do referencial teórico durante a primeira etapa sobre o uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, o foco passou a ser a criação de um jogo com o tema “os pré-socráticos” adentrando na segunda etapa. A busca de embasamento teórico sobre o assunto facilitou a compreensão da utilidade em criar formas lúdicas de ensino, como no caso dos jogos digitais, que faz com que o aluno aprenda através dessa tecnologia digital. Além disso, a etapa conceitual auxiliou na ideia de como criar o jogo, e de abordá-lo em sala de aula.

Na segunda etapa, tudo o que foi estudado na primeira etapa serviu como base para o que seria desenvolvido. Logo, se a primeira etapa foi dedicada à construção do referencial teórico através da pesquisa bibliográfica e documental, a segunda etapa foi centrada no procedimento metodológico pesquisa-ação, que consiste em:

Um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (Thiollent 1985, p. 14) apud (Gil 2022, p. 55).

Esse tipo de método é muito útil na área da educação, já que permite ao pesquisador ter um maior contato com os participantes (alunos) para aplicar, e avaliar de forma subjetiva o efeito da pesquisa. Assim, o jogo é pensado enquanto um produto e que pode ser aplicado em sala de aula, sendo pensado para estudantes do ensino médio – por meio da plataforma *Wordwall* – visando o ensino de filosofia com o uso da internet, por meio do *Smartphone*. Portanto, o jogo enquanto produto pode ser disponibilizado por meio de um link que pode ser compartilhado com outros indivíduos para ser acessado no momento da aula ou de maneira virtual fora do espaço escolar.

Para se basear no conteúdo abordado no Ensino Médio, a BNCC foi utilizada enquanto documento normativo, que visa desenvolver habilidades e competências ao longo da educação básica. Além disso, buscando o diálogo com as novas tecnologias: “como internet e multimídia, e seus espaços de compartilhamento e convívio” (Brasil, 2018, p. 482). A BNCC da área de Ciências Humanas prevê que, no Ensino Médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o outro e com as novas tecnologias.

Considerando que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo (Brasil, 2018, p. 562).

No âmbito das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, a BNCC dispõe de competências específicas e habilidades para o ensino médio. Neste sentido, cada competência específica engloba habilidades no documento. Logo, tendo em vista o ensino de filosofia na BNCC, Salvia e Neto afirmam: “Sendo conferida a filosofia, inclusive, a função de ampliação e aprofundamento da base conceitual e construção de argumentos e raciocínios.” (2021, p. 3). Sendo assim, dentre as 6 competências específicas, a número 1 é a que mais se aproxima do ensino de filosofia:

Nessa competência específica, pretende-se ampliar as capacidades dos estudantes de elaborar hipóteses e compor argumentos com base na sistematização de dados (de natureza quantitativa e qualitativa); compreender e utilizar determinados procedimentos metodológicos para discutir criticamente as circunstâncias históricas favoráveis à emergência de matrizes conceituais dicotômicas (modernidade/atraso, Ocidente/ Oriente, civilização/barbárie, nomadismo/sedentarismo etc.), contextualizando-as de modo a identificar seu caráter redutor da complexidade efetiva da realidade; e operacionalizar conceitos como etnicidade, temporalidade, memória, identidade, sociedade, territorialidade, espacialidade etc. e diferentes linguagens e narrativas que expressem culturas, conhecimentos, crenças, valores e práticas (BNCC 2018, p. 571).

Além disso, este trabalho também busca analisar as habilidades de cada competência específica, com vistas a compreender o que poderia se enquadrar no âmbito do ensino de filosofia dentro da BNCC, tendo em vista as contribuições de (Salvia e Neto, 2021) sobre a disciplina de filosofia neste documento. Como afirmado acima, cada competência específica dispõe de habilidades. Sendo assim, na competência número 1 foi possível mapear duas habilidades que se encaixam no âmbito do ensino de filosofia:

(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.

(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros) (BNCC 2018, p. 572).

No entanto, a BNCC (Brasil, 2018) não funciona como uma receita a ser seguida de maneira rígida e fechada, permitindo que as escolas e docentes tenham autonomia para tomar decisões de como reger as suas disciplinas – aplicando-se isso também ao ensino de filosofia, que é a finalidade deste trabalho.

O texto da BNCC propõe diretrizes comuns para a construção de currículos diversos. Sendo assim não inclui, e nem exclui, as disciplinas no ensino médio, pois se limita a instituir competências e habilidades que serão materializadas em diversos currículos nas redes e escolas. Deixando as escolas as decisões acerca das disciplinas (Salvia e Neto 2021, p. 3).

Neste sentido, como exposto acima, embora a BNCC dê-nos caminhos no âmbito de competências e habilidades, também é possível fazer escolhas que contribuam para o planejamento de aulas por meio de possibilidades que somem às contribuições do documento. Dessa forma, é possível escolher de maneira autônoma uma temática que não fuja à BNCC e que possa ser trabalhada na disciplina de filosofia no ensino médio - neste caso, a criação de um jogo digital sobre os pré-socráticos.

Logo, após compreender como a disciplina de filosofia aparece na BNCC no âmbito das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, foi possível avançar no desenvolvimento do jogo proposto e em uma proposta a ser aplicada em sala de aula. Tendo em vista que a temática proposta do jogo aborda os filósofos pré-socráticos, tais pensadores foram pioneiros na exploração da natureza e do universo, dedicando-se a encontrar explicações racionais para os fenômenos naturais. Fundamentavam suas teorias na observação, no raciocínio lógico e na reflexão filosófica. Os pré-socráticos indagavam a origem de tudo – a *arché*: um elemento essencial na filosofia dos pré-socráticos, que procuravam identificar a substância originária de onde tudo se origina. Para esses pensadores, a *arché* constituía o princípio fundamental que

deveria estar presente em todos os aspectos da existência de tudo que existe no universo.

A pergunta pelo princípio de todas as coisas, pela *arché*, denominada *physis*, é o elemento-chave que caracteriza os filósofos pré-socráticos. *Physis* é um termo grego que deriva do verbo *phyo* (*fúw*), o qual significa “fazer sair”, “nascer”, “crescer”, “engendrar”, “produzir”. A raiz *phy* com o sufixo *sis* gera o substantivo *physis*, que significa “nascimento”, “crescimento”, ou melhor, aquela força por cuja ação as coisas nascem e crescem. A *physis*, por conseguinte, é uma força dinâmica, não é algo definitivo e acabado, mas é um processo em formação, por esse motivo, há a associação da vida com a natureza.

Assim, com a concepção de *physis* como *arché* e como algo que tem uma alma, os pré-socráticos tentaram entender a racionalidade do homem e do cosmo. Logo, nesse processo de abstração, eles buscaram respostas universais e princípios primeiros para as questões (Gondim e Rodrigues, 2011, p. 32).

Levando em consideração a relação dos pré-socráticos com o conceito de *arché* abordado acima, a proposta de desenvolvimento de um jogo digital buscou a relação dos pensadores pré-socráticos com o conceito de *arché*. Desta maneira, o jogo foi desenvolvido relacionando cada pensador com a ideia de *arché* que cada filósofo defende.

Após o desenvolvimento do jogo digital, a pesquisa se debruçou em como utilizá-lo enquanto finalidade pedagógica. Sendo assim, o jogo foi desenvolvido para servir de exemplo para que os próprios estudantes pudessem criar seu próprio jogo com a temática proposta. Ademais, a fundamentação teórica para a criação do jogo foi obtida mediante pesquisa sobre os filósofos da *physis* no volume “Os Pré-Socráticos”, integrante da coleção Os Pensadores. Destarte a isso, o jogo foi pensado para que uma turma pudesse ser dividida em dois grupos e cada grupo criou seu próprio jogo, sem fugir da temática proposta. Deste modo, a proposta direcionada aos estudantes buscou um cenário de gamificação no âmbito educacional:

É nesse cenário que se considera o potencial da estratégia de gamificação, o qual passou a ser integrado de forma intensa na área educacional, especialmente por ser uma forma de engajar estudantes e provocar sensações de prazer e satisfação ao concluir atividades, sobretudo por sua possibilidade de compartilhar conhecimentos envolvendo-os em um ambiente em que envolve a diversão com a aprendizagem (Michels e Ferreira e Paz, 2019, p. 4).

Posteriormente, cada grupo deverá compartilhar a criação do seu jogo com o outro grupo. Sendo assim, o grupo 1 jogará o jogo criado pelo grupo 2, e vice-versa. Ao final, a turma toda será reunida e devem socializar o que aprenderam acerca da temática sobre os pensadores pré-socráticos e sobre o que aprenderam durante o processo colaborativo de criação do jogo, discutindo acerca do conceito de *arché*, através da visão dos filósofos e como podem relacionar o que aprenderam com o que pensam acerca do conhecimento atualmente.

RESULTADOS

Como proposta de projeto, foi pensado o desenvolvimento de um jogo que pudesse ser criado sem conhecimentos técnicos para que professores pudessem ter a oportunidade de usar a criatividade e planejar aulas por meio do uso da internet. Tendo isso em vista, durante o processo de pesquisa foi encontrada a plataforma *Wordwall*. A plataforma *Wordwall* é uma ferramenta educacional online que proporciona uma série de recursos interativos para professores e alunos. Ela funciona como uma espécie de banco de atividades prontas, permitindo que os educadores criem jogos, quizzes e atividades personalizadas de forma prática e criativa.

Com o *Wordwall*, os professores podem criar diferentes tipos de atividades, como palavras-cruzadas, charadas, quebra-cabeças, jogos de memória, dentre outros. Além disso, a plataforma também oferece a opção de utilizar atividades já prontas, criadas por outros usuários. Essas atividades interativas podem ser utilizadas de diversas formas em sala de aula. Por exemplo, os professores podem utilizar os jogos para revisar conteúdos previamente ensinados, ajudar os alunos a fixarem conceitos importantes, ou até mesmo como uma forma lúdica de avaliação.

Além disso, o *Wordwall* também oferece a possibilidade de acompanhar o desempenho dos alunos em tempo real, permitindo que os professores identifiquem quais alunos estão com dificuldades em determinados conteúdos e possam intervir de forma mais eficaz. Logo, a plataforma *Wordwall* pode ser utilizada como uma ferramenta para tornar as aulas mais dinâmicas, atrativas e estimulantes, contribuindo para o aprendizado dos alunos de forma mais participativa, e é uma alternativa para que as aulas não sejam puramente expositivas.

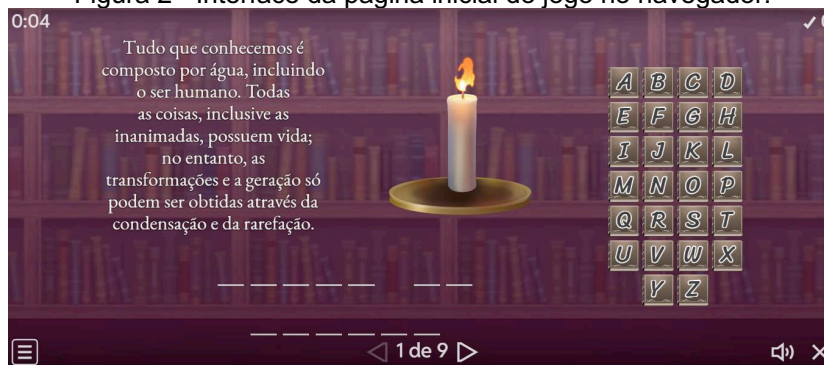
Figura 1 - Interface do site.



Fonte: Wordwall (2025).

O jogo visa trabalhar os pensadores Tales de Mileto, Anaximandro de Mileto, Anaxímenes de Mileto, Parmênides de Eléia, Heráclito de Éfeso, Demócrito de Abdera, Pitágoras de Samos, Empédocles de Agrigento e Anaxágoras de Clazómenas. A ideia é que o jogo possa aproximar os alunos ao conceito de *arché* – um termo da filosofia pré-socrática que designa o elemento primordial que está presente em todas as coisas do mundo. Cada pensador pré-socrático defende uma *arché* enquanto princípio universal de todas as coisas. Neste contexto, os estudantes podem vivenciar o jogo em um primeiro momento e, em um segundo momento, podem criar o seu próprio jogo digital – como descrito na metodologia acima.

Figura 2 - Interface da página inicial do jogo no navegador.



Fonte: Wordwall (2025).

A plataforma do Wordwall permite múltiplas possibilidades de aplicação de jogos e atividades no contexto da sala de aula. O jogo pode ser vivenciado em uma sala de informática e até mesmo projetado por meio de um data show no momento de uma aula para uma interação coletiva sobre diversos assuntos. Entretanto, este projeto foi pensado com a finalidade de utilizar o *Smartphone* como parte do processo

de ensino-aprendizagem e propor o jogo como uma alternativa viável para a socialização do conhecimento por meio do aparelho celular.

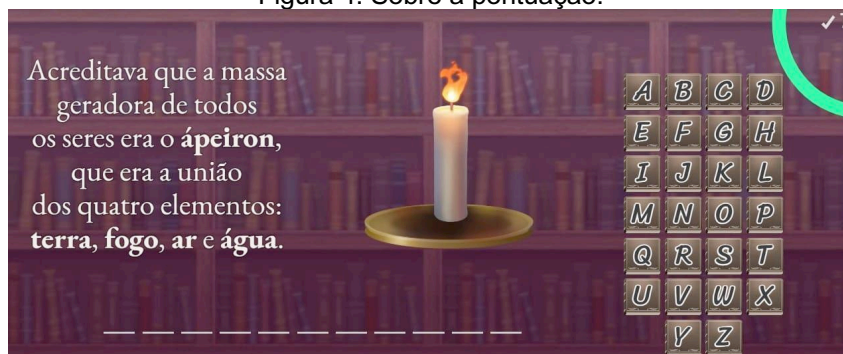
Figura 3 - Interface da página inicial do jogo no *Smartphone*.



Fonte: Wordwall (2025).

Com o *Smartphone* em mãos, os alunos terão acesso a um link para acessar o jogo. Após acessar o jogo, terão acesso a uma dica específica sobre um filósofo pré-socrático ou a aparição do nome de algum pensador, devendo preencher os espaços disponíveis clicando nas letras que aparecem na tela. Isso se repetirá para cada pensador. Além disso, cada acerto no jogo valerá 7 pontos, ou seja, tendo em vista que serão abordados 9 pensadores, o máximo total é de 63 pontos por aluno.

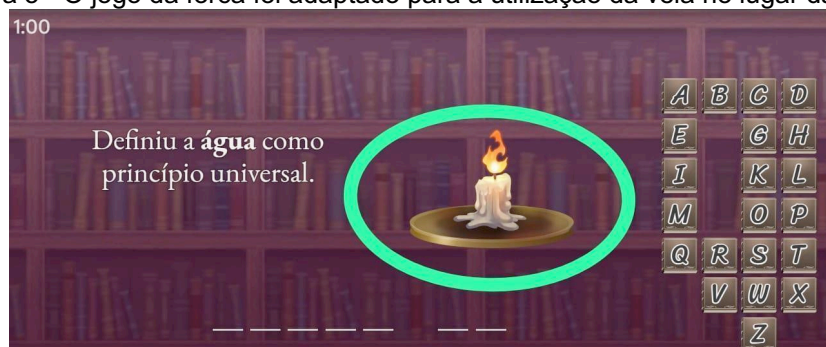
Figura 4. Sobre a pontuação.



Fonte: Wordwall (2025).

Diante das possibilidades de escolha para o formato do jogo por meio do *Wordwall*, o modelo utilizado é baseado no jogo da forca, um jogo tradicional e popular que consiste em adivinhar uma palavra secreta antes que o boneco seja enforcado. No entanto, o jogo foi adaptado para a utilização de uma vela ao invés da representação de um boneco sendo enforcado. Logo, se no jogo da forca tradicional a cada erro uma parte do corpo é adicionada na forca, com a adaptação da vela, a cada erro a vela diminui de tamanho pela lógica de estar sendo apagada.

Figura 5 - O jogo da forca foi adaptado para a utilização da vela no lugar da forca.



Fonte: *Wordwall* (2025).

Quando for concluído, o jogo apresentará a pontuação e o tempo em que foi finalizado. Além disso, o jogador pode acessar o ranking para saber a posição na qual ficou, pode ter acesso às respostas ou pode começar de novo uma nova partida. Todavia, a pontuação e o tempo serão gravados no ranking e, caso o jogador decida iniciar uma nova partida, uma nova pontuação e um novo tempo serão gravados.

Figura 6. Após a finalização do jogo.

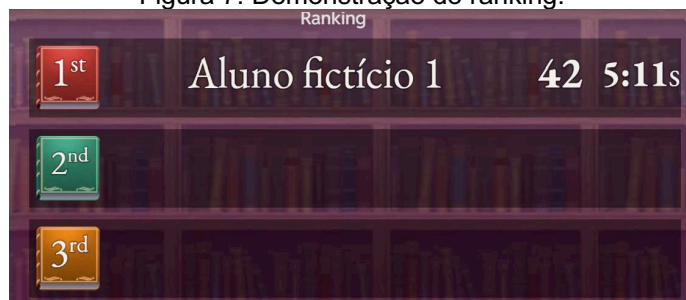


Fonte: *Wordwall* (2025).

Nesta dinâmica, o ranking faz parte do processo e busca demonstrar o desempenho dos participantes. Neste sentido, ao finalizar o jogo, cada estudante

poderá ter acesso ao seu resultado e pontuação. Quanto maior for a pontuação e no menor tempo, maior será a posição no ranking. Embora o processo de competição não seja algo central neste projeto, nos jogos virtuais a competição é algo natural e esperado. A busca pela vitória, por superar seus adversários e se destacar é o que motiva os jogadores a continuarem se desafiando mutuamente. No entanto, é importante ressaltar a importância da competição saudável neste meio. A competição saudável através do ranqueamento em jogos virtuais é uma forma de incentivar os jogadores a melhorarem constantemente suas habilidades, sem que isso signifique menosprezar ou desvalorizar seus oponentes. Pelo contrário, é uma maneira de reconhecer o esforço e a dedicação de cada jogador, valorizando suas conquistas e incentivando outros a buscarem o mesmo.

Figura 7. Demonstração do ranking.

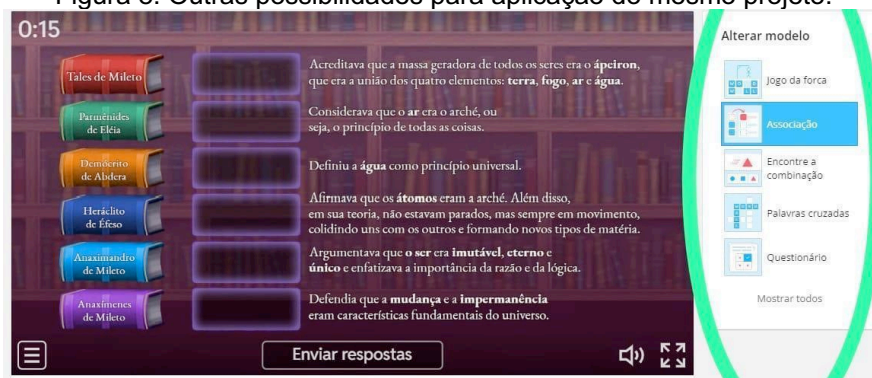


1 st	Aluno fictício 1	42 5:11s
2 nd		
3 rd		

Fonte: *Wordwall* (2025).

Embora a proposta seja a aplicação de um jogo, o professor não precisa se limitar a essa escolha. Na plataforma escolhida para o desenvolvimento deste projeto, é possível criar atividades em outros formatos com a mesma base inicial proposta, ou seja, a temática sobre os pré-socráticos no ensino de filosofia poderia ser aplicada em outro formato sem perder de vista o assunto abordado. Logo, é possível escolher o modelo de atividade de acordo com cada contexto escolar, visando adaptar para cada turma específica, em cada realidade. Além do jogo da força, o *Wordwall* dispõe dos formatos: associação, combinação, palavras-cruzadas, questionário, dentre outros.

Figura 8. Outras possibilidades para aplicação do mesmo projeto.



Fonte: Wordwall (2025).

A proposta de projeto desenvolvida neste trabalho visa que os estudantes tenham uma experiência mais imersiva, onde possam explorar conceitos de forma prática e experimental, estimulando a criatividade, a resolução de problemas e a gamificação. Além disso, os jogos podem ser adaptados conforme o nível de conhecimento do aluno, proporcionando um aprendizado personalizado e individualizado.

Outro aspecto importante dos jogos digitais na educação é a capacidade de estimular os estudantes, tornando o aprendizado mais atrativo e desafiador. Através de competições, desafios e recompensas, os jogos incentivam os alunos a se dedicarem cada vez mais e a superarem seus próprios limites, promovendo uma maior dedicação aos estudos. Portanto, o projeto foi desenvolvido visando a evolução inevitável das tecnologias, de modo que, os jogos educativos têm se mostrado uma ferramenta necessária para complementar o ensino e proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica e interativa. Após o processo de desenvolvimento, foi criado um link para que o jogo criado para este trabalho pudesse ser experienciado em: <https://Wordwall.net/play/77679/444/786>.

Além disso, Turkle (2011) apud (Nagumo e Teles, 2016) destaca que em um mundo modernizado com as transformações tecnológicas, estar conectado depende da tecnologia de comunicação disponível, não da distância. As pessoas geralmente estão tão apegadas aos seus celulares porque eles oferecem novas oportunidades para experimentar a liberdade e a identidade, especialmente na adolescência. No entanto, as pessoas estão se sentindo cada vez mais sobrecarregadas e ansiosas com a abundância de conexões e informações disponíveis, como relata (Maia e Biolchini, 2019).

Para (Silva, 2012), o uso de celulares na educação agora é uma necessidade em nossa sociedade. Sendo assim, é necessário que os professores superem as dificuldades do uso do *Smartphone* e da internet em sala de aula, tendo em vista que é um desafio integrar a utilização de dispositivos móveis na educação. Além disso, é necessário busquem os conhecimentos necessários para se tornar competentes e eficientes no uso dessas tecnologias, pois, a finalidade do uso do telefone celular é definida a partir da decisão de quem utiliza tal tecnologia, neste caso, principalmente professores e alunos. Como pode ser observado em (Moran, 2017) apud (Fialho, Cid e Coppi, 2023), a facilidade de acesso às tecnologias digitais, a maioria das quais estão presentes em *Smartphones*, permite aos professores motivarem os alunos, principalmente por meio de plataformas de jogos e vídeos provenientes de *sites* de terceiros ou criados pelo professor.

Tendo em vista as afirmações de Faquet e Ohira (1999), os recursos da internet utilizados no contexto educacional podem ter um impacto positivo na formação de novas posturas educativas. No entanto, para que possa ser utilizada, é necessário que ela esteja disponível. Na sua totalidade pedagógica, é crucial que o professor domine essa tecnologia, isto é, entenda seu potencial técnico para poder explorá-la de maneira apropriada.

Portanto, as conclusões desta pesquisa apontam para a importância de repensar as práticas educacionais e abraçar as tecnologias digitais como aliadas no processo de ensino e aprendizagem. Ao integrar de forma eficaz o *Smartphone* como uma ferramenta pedagógica, é possível potencializar o engajamento dos alunos, estimular a autonomia e criar experiências educacionais mais significativas e relevantes para a sociedade atual. Com isto, os espaços educacionais precisam apropriar-se do uso educacional da internet para que docentes e alunos ampliem suas possibilidades interativas e cognitivas por meio das tecnologias (Lima, Menezes e Serra, 2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após explorar as possibilidades pedagógicas do uso do *Smartphone* em sala de aula, é perceptível que a integração desses dispositivos pode fazer parte da rotina de educadores e alunos no ambiente escolar – por meio do planejamento e da busca

pelo entendimento acerca da utilização de dispositivos móveis no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, é possível observar que os *Smartphones* podem fazer parte da rotina escolar dos estudantes, haja vista que, como foi demonstrado neste trabalho, é possível direcionar o uso *Smartphone* para uma finalidade pedagógica, como ferramenta para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem através de múltiplas possibilidades – neste caso, a criação de um jogo e o seu direcionamento para o ensino de filosofia por meio da gamificação pode ser visto como uma possibilidade dentre muitas.

Tendo em vista a possibilidade de utilizar o *Smartphone* em sala de aula de maneira pedagógica, este estudo foi alicerçado em uma abordagem que buscou capitalizar as potencialidades desses dispositivos para promover a interatividade e estimular a criatividade dos alunos. Por meio de estratégias bem planejadas e práticas pedagógicas adequadas, os *Smartphones* podem se tornar ferramentas fundamentais na construção de um ambiente escolar mais dinâmico. Ao adotar uma postura proativa em relação ao uso do *Smartphone* em sala de aula, os educadores têm a oportunidade de engajar os alunos de novas maneiras, promover a colaboração e desenvolver habilidades que podem ser essenciais para o mundo contemporâneo, por meio da utilização de tecnologias digitais para a ampliação do repertório de possibilidades para a aprendizagem. A busca por soluções criativas é fundamental para transformar a sala de aula em um espaço de aprendizagem inovador, capaz de preparar os estudantes para o uso das tecnologias digitais em sua rotina.

Portanto, ao valorizar o potencial educativo dos *Smartphones* e explorar suas possibilidades de forma prática e construtiva, os educadores podem abrir novos horizontes no campo da educação, preparando os alunos para um mundo cada vez mais digital e conectado.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, Brasília.

2018. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf. Acesso em: 20 de set 2020.

Bunge, M. **Epistemologia: curso de atualização**. São Paulo, EDUSP, 1980.

Butturi, P. F., De Paula, R. V. **A gamificação com apoio tecnológico como recurso didático para o ensino de filosofia: um estudo de caso**. Trabalho de

Conclusão de Curso (Mackenzie). Campinas, 2022. Disponível em: <https://adelpha-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/b3d50cc7-4909-4f6b-840d-c8139cbb7ade/content>. Acesso em 06 dez. 2024.

Costa, L. S. **Guia prático de escrita científica**, 1ª ed. Frutificando, 200 p. Rio de Janeiro, 2024.

Faqueti, M. F., Ohira, M. L. B. A internet como recurso na educação: contribuições da literatura”, **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, V. 4, N. 4. Florianópolis, 1999. Disponível em: <https://revista.acb.org.br/racb/article/view/337/400>. Acesso em 29 dez. 2024.

Fialho, I., Cid, M., e Coppi, M. Vantagens e dificuldades na utilização de plataformas e tecnologias digitais por professores e alunos. **Revista Brasileira de Educação**. v. 28. 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/zWKBKjvCH5sBjTwrvJhmtG/>. Acesso em: 17 mai. 2024.

Gil, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**, 7ª ed. Atlas, 2022.

Gondim, E., Rodrigues, O.M. Pré-Socráticos e a noção de ser: uma panorâmica. **Práxis - Revista do ICHLA**, v. 2, p. 31-42. Novo Hamburgo. 2011. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/1518>. Acesso em 01 jan. 2025.

Gov.br. **90% dos lares brasileiros já têm acesso à internet no Brasil, aponta pesquisa**. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/noticias/2022/setembro/90-dos-lares-brasileiros-ja-tem-acesso-a-internet-no-brasil-aponta-pesquisa>. Acesso em 06 dez. 2024.

Lakatos, E. M., Marconi, M. A. **Fundamentos de Metodologia Científica**, 5º ed. Editora Atlas, São Paulo, 2003.

Lima, S. M., Menezes, A. F., Serra, I. M. R. S. Jogos digitais como recurso didático: uma perspectiva promissora para alfabetização de alunos com deficiência intelectual. **TICs & EaD em Foco**. São Luís, v. 10, nº 1, 2024. Disponível em: <https://www.uemanet.uema.br/revista/index.php/ticseadfoco/article/view/691>. Acesso em 07 dez. 2024.

Maia, M. R., Biolchini, J. C. A. Hiperinformação na era digital: validação das informações sobre saúde, **P2P & INOVAÇÃO**, v. 6 n. 1, Ed. Especial, p.285-300, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://revista.ibict.br/p2p/article/view/5014>. Acesso em: 01 jan. 2025.

Melo, I. R. P. O uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino: um estudo da suíte de jogos GCOMPRIS”. Monografia. Universidade Federal do Amapá. **Pós-graduação em mídias em Educação**. Macapá, 2012. Disponível em: <https://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-uso-de-jogos-eletr%C3%B4nicos->

como-ferramentas-educacional-complementar-IVANA-RALIENE-PAIX%C3%83O-DE-MELO.pdf>. Acesso em: 30 dez. 2024.

Michels, T. A., Ferreira, A. M. S., Paz, D. P. A gamificação como estratégia no processo de ensino, **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**, v.4, n.1, p. 1-13, Paranaguá, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332105164_GAMIFICACAO_COMO ESTRATEGIA_DE_ENSINO. Acesso em: 30 dez. 2024.

Nagumo, E, Teles, L. F. O uso do celular por estudantes na escola: motivos e desdobramentos. **Rev. bras. Estud. pedagog.** v. 97, n. 246, p. 356-371, Brasília, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/wBpRPnRRcmCBtZrh99VZbTC/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 17 mai. 2024.

Nunes, M. R. A. N. *Wordwall*: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 44, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/Wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias>. Acesso em 06 dez. 2024.

Oliveira, F. A. F., Barroco, S. M. S. Revolução tecnológica e *Smartphone*: considerações sobre a constituição do sujeito contemporâneo. **Psicol. estud.**, v. 28. 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/mp6sqT7Ff7kyCzcrwvQR55m/>. Acesso em: 19 mai. 2024.

Ribeiro, J. C., Leite, L., Sousa, S. Notas sobre aspectos sociais presentes no uso das tecnologias comunicacionais móveis contemporâneas. **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas**. 2023. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/jc8w4/pdf/nascimento-9788523208721-09.pdf>. Acesso em: 26 mai. 2024.

Salvia, A. L.L., Neto, O. C. O que pode o ensino de filosofia na BNCC? **REFilo – Revista Digital de Ensino de Filosofia**. v. 7. p. 1-24. Santa Maria. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/refilo/article/view/67379>. Acesso em: 31 dez. 2024.

Santana, P. F. C., Fortes, D. X., Porto, R. A. Jogos digitais: a utilização no processo ensino aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**. 2016. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2016/10/jogos_digitais_a_utilizacao_no_processo_ensino_aprendizagem.pdf>. Acesso em 07 dez. 2024.

Silva, M. G. **O uso do aparelho celular em sala de aula**. Universidade Federal do Amapá (Monografia), Amapá, 2012.

Teixeira, R. A. S. **Jogos digitais como artifício pedagógico na escola atual**. Dissertação - UFMG, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/ESBF-A3GGJY>. Acesso em 07 dez. 2024.

Wordwall. **A maneira mais fácil de criar seus próprios recursos de ensino**. (S/A). Disponível em: <https://Wordwall.net/pt>.