



Sobrevivendo a um mundo pós-apocalíptico e repensando a sociedade: relato de uma prática gamificada no ensino de filosofia no ensino fundamental

Thiago Delaíde da Silva

Rede Municipal de Esteio

Descrição da atividade/ projeto

Durante o ano 2019 desenvolvi nas aulas de Filosofia um Projeto Pedagógico Gamificado de Ensino de Filosofia para turma de 9º ano na EMEB Maria Cordélia Simon Marques de Esteio, RS, que tinha como objetivo utilizar estratégias de gamificação como metodologia de trabalho para ensinar conceitos de filosofia política para os estudantes. A prática ocorreu em etapas e durou praticamente o ano inteiro de 2019. Na primeira etapa, exploramos conceitos filosóficos acerca da política e sociedade. Na etapa seguinte, a partir da explanação sobre a teoria do contrato social, apresentou-se um cenário hipotético, de caráter apocalíptico, onde após uma guerra em escala planetária todas as sociedades foram aos poucos desaparecendo. Nessa situação pós-apocalíptica os alunos foram desafiados a se imaginar dentro de uma história de sobrevivência. Eles precisaram criar personagens e desenvolver o enredo de uma história. Foram divididos aleatoriamente em grupos de sobreviventes que logicamente não se conheciam e precisavam imaginar (representar) como seria a interação entre esses personagens. Eles seriam conduzidos por força da situação a conviver e a propor uma espécie de *“pacto social”* no qual surgiria uma nova comunidade. Ali eles seriam desafiados a começar o esboço de uma nova sociedade, com suas regras (leis) e sua organização política. O grupo definiria seus próprios critérios (democráticos ou não) e teriam de agir sob pressão das condições. A partir dessa ficção elaborada, os alunos foram desafiados a criarem o roteiro de um curta-metragem (um mini-filme) sobre essa passagem desse suposto *“estado de natureza”* para este novo *“estado-civil”* emergente. Os alunos tiveram cerca de um mês para realizar as filmagens (a maioria realizadas na própria escola) e depois editar as gravações, produzindo um vídeo que demonstrasse como os sobreviventes (personagens criados) se encontraram, como e por que decidiram viver em grupo, etc.

Resultados Obtidos

O resultado mais significativo do trabalho aconteceu em uma mostra dos vídeos produzidos pelos estudantes, realizada no final do ano. Os estudantes do 9º ano entregaram o projeto do curta-metragem com maestria. Durante a mostra de vídeos, os alunos foram indagados sobre o processo de desenvolvimento dos vídeos e das fases anteriores e sobre o método utilizado. Os estudantes puderam fazer perguntas aos colegas e sugestões do que poderia ter sido diferente ou o que faltou ser abordado. Os alunos puderam avaliar sua participação e suas práticas, sobre o aprendizado dos conteúdos da disciplina (e para além). Ao serem perguntados sobre o valor da atividade, foi unânime que a prática promoveu amplo aprendizado para além do conteúdo disciplinar e favoreceu também união da turma, além de ser simultaneamente divertido, exigir criatividade e a superação de dificuldades. Infelizmente não foi possível realizar uma mostra aberta para



outras turmas ou a comunidade por problema de calendário, mas a prática foi divulgada em um informativo da escola. Conclui-se que o projeto foi bem sucedido e obteve um grau elevado de engajamento dos estudantes e promoveu um aprendizado significativo das temáticas abordadas nas aulas de filosofia.