

Filolilu: um RPG para auxiliar o aprendizado da Filosofia Antiga

Lucas Vinicius Dantas de Medeiros, Livia Celita Lopes Araújo, Francisco Genivan Silva

Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
Currais Novos – RN – Brasil

{d.vinicius, livia.celita}@escolar.ifrn.edu.br,
genivan.silva@ifrn.edu.br

***Abstract.** The project "RPG Ancient Philosophy" used a digital RPG named Filolilu to teach ancient philosophy concepts to high school students. The game was based on philosophical concepts from ancient Greece and allowed students to engage in decision-making based on the teachings of philosophers like Plato and Aristotle. The RPG was implemented in a virtual environment where students participated in narratives based on philosophical issues such as ethics, politics, and epistemology. Results showed that the RPG was an effective tool for promoting student engagement and learning. Participants improved their understanding of philosophical concepts and their ability to apply them in real-life situations.*

***Resumo.** O projeto "RPG Filosofia Antiga" utilizou um RPG digital nomeado Filoilu para ensinar conceitos de filosofia antiga a alunos do ensino médio. O jogo foi baseado em conceitos filosóficos da Grécia Antiga e permitiu que os alunos se envolvessem em tomada de decisão baseada nos ensinamentos de filósofos como Platão e Aristóteles. O RPG foi implementado em um ambiente virtual, onde os alunos participavam de narrativas baseadas em questões filosóficas como ética, política e epistemologia. Os resultados mostraram que o RPG foi uma ferramenta eficaz para promover o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Os participantes melhoraram sua compreensão dos conceitos filosóficos e sua capacidade de aplicá-los em situações da vida real.*

1. Introdução

A filosofia está classificada no grupo das Ciências Humanas e Sociais, e no Brasil, faz parte da grade curricular do ensino médio, sendo assim, é uma disciplina indispensável para a formação dos discentes e futuros profissionais. E apesar de ter sua quantidade de horas/aulas específicas, a filosofia também se faz presente indiretamente nas outras disciplinas, ou seja, é interdisciplinar, por ser essencialmente o exercício do pensar, da reflexão. De acordo com Scariotto (2007), é papel essencial da escola, oferecer uma formação que leve ao aprimoramento constante da racionalidade.

Assim como a tecnologia evoluiu para estar presente nas atividades do dia a dia das pessoas, ela também evoluiu para participar do processo de formação nas escolas e, portanto, na vida dos estudantes. Pois apesar dos métodos tradicionais de ensino funcionarem, os alunos do presente são outros, nasceram inseridos no meio digital e

possuem capacidades e exigências diferentes dos que tiveram experiência apenas com a organização do ensino tradicional.

A partir de uma experiência com o livro “O Mundo de Sofia” [Gaarder 1995], nasceu a inspiração de desenvolver um jogo que se assemelhasse à forma envolvente que a história do livro aborda a filosofia. E a escolha do tipo do jogo Role-Playing Game (RPG) foi para imergir o jogador no tempo referente ao conteúdo abordado, sendo ele o personagem que estaria no mundo imaginário, ao invés de como acontece no livro, em que o leitor é apenas espectador da história.

Lopes (2018) afirma que o saber filosófico se trata de um assunto denso e que demanda grande esforço, por parte do discente, na sua organização e aprendizagem, a fim de que o aluno possa assimilar adequadamente tal saber. Perante esse contexto, o principal objetivo deste trabalho foi o de criar um jogo no estilo RPG para servir como ferramenta educacional no ensino de Filosofia antiga. O jogo em si tinha como objetivos facilitar a contextualização dos conceitos filosóficos de Sócrates, Platão e Aristóteles, ao proporcionar simulações e cenários interativos que relacionam os princípios filosóficos com situações do mundo real.

Para atingir esses objetivos foram adotados métodos de pesquisa voltados para o desenvolvimento de jogos educativos, o que inclui atividades de design, desenvolvimento, implementação e avaliação do jogo. É importante ressaltar que todo o processo teve a participação de educadores especializados em filosofia para implementar as ideias e conceitos estabelecidos no design do jogo.

2. Referencial teórico

Nesta subseção, encontra-se o embasamento teórico do trabalho, que possibilitou o entendimento da função que o jogo desempenha, da relevância que o conteúdo abordado tem e que os estudos do RPG na docência não são tão recentes quanto possam parecer.

2.1. O lúdico na educação

Os jogos digitais são umas das atividades cotidianas dos jovens hoje em dia, eles podem se tornar um suporte interessante para os professores, pois além de serem atraentes para os alunos, também podem ser um facilitador para a ponte que o docente representa, ou seja, o intermediador do conhecimento, que dispende da atenção dos alunos mais voltada para o objetivo da aula através do jogo, teria o seu trabalho desenvolvido mais facilmente.

Grando et al (2008) ressalta alguns benefícios para o desenvolvimento do ser humano que podem ser alcançados com a ajuda de atividades lúdicas: desenvolvimento lógico-cognitivo e social do indivíduo, avanço em habilidades como criatividade, leitura, escrita, expressão verbal e, uma das principais vantagens, a chance de manter viva a imaginação e a fantasia dos indivíduos.

Dourado (2020) fala que a educação só acontece quando alcança seus objetivos, ela está sujeita a mudanças e com autonomia para buscar alternativas que venham favorecer a aprendizagem dos alunos, a utilização do lúdico se adequa para proporcionar essa mudança. Além disso, Grando et al. (2008) diz que atividades desenvolvidas em forma de jogo remetem o aluno a momentos de atividades agradáveis onde ele construirá o seu conhecimento e desenvolvendo suas potencialidades e

características. Lopes Junior (2020) conclui que as tecnologias digitais na educação, em destaque aos jogos digitais, são ferramentas pedagógicas importantes e bem avaliados para a melhoria dos aspectos que compõem o processo de ensino-aprendizagem.

A ludicidade pode oferecer ao educando a motivação, o raciocínio e o envolvimento possibilitando a oportunidade de aprender de forma diferenciada e significativa [Dourado 2020]. Porque por meio do lúdico as atividades desenvolvidas no ambiente escolar deixam de ser “obrigatórias” e cansativas, e passam a ser mais prazerosas e menos desgastantes. Ademais, Lima (2015) comenta que na obra a República, em seu diálogo com Glauco, Platão aconselha, a não educar as crianças no estudo pela violência, mas pelo brincar, a fim da criança ficar mais animada com o aprender.

Desse modo, fica constatado independentemente da faixa etária, que o caminho para o interesse no aprendizado de verdade, em outras palavras, aquele que não é momentâneo, para uma prova ou um trabalho, está atrelado com o que de certa forma agrada quem está estudando algo novo ou aperfeiçoando aquilo que já se tem alguma noção, de forma não exaustiva, mas com disciplina.

2.2. Filosofia antiga

A filosofia antiga corresponde à primeira divisão das fases da Filosofia, por volta de 470 a.C, marca o início do pensamento crítico, isto é, a busca pelo conhecimento racional, e pode ser dividida em três grandes períodos: pré-socrático, socrático e helenismo. E no período socrático destacam-se os filósofos: Sócrates, Platão e Aristóteles.

Sócrates deu início ao tipo de reflexão que se voltava para o ser humano, e através dos seus questionamentos buscava alcançar o conhecimento, mas não impondo verdades ou afirmando saber de alguma coisa, sua frase que ficou mais conhecida é “só sei que nada sei”. Conforme Café et al. (2022), Sócrates concede para a humanidade uma postura que toda pessoa deve buscar ser, ou seja, crítica, autônoma e responsável pelo seu próprio conhecimento.

Platão, cujo verdadeiro nome é Arístocles, era filho de uma família influente na política da Grécia, foi discípulo de Sócrates e responsável por registrar grande parte do que se tem sobre ele, após a morte de Sócrates fundou a Academia e foi mestre de Aristóteles. Conforme Lima (2015), nos escritos desse filósofo somam-se elementos da mitologia e da poesia com fatores essencialmente respaldados na razão, com ele a filosofia ganha bases morais, buscando respostas para as crises existenciais da humanidade.

Aristóteles estudou na Academia de Platão, mas não concordava plenamente com algumas ideias de seu mestre, também fundou uma escola filosófica, o Liceu, e entre os seus seguidores o que teve mais destaque histórico foi Alexandre, o Grande. Lima (2015) relata que Aristóteles valorizava a inteligência humana, acreditando ser essa a única forma de chegar à verdade.

3. Materiais e métodos

O RPG foi idealizado para trabalhar aspectos relacionados ao ensino de Filosofia Antiga, que pudesse, ao mesmo tempo trazer compreensão dos conceitos básicos dessa disciplina e proporcionar uma atividade lúdica para maior envolvimento dos alunos.

O jogo Seu público-alvo são jovens entre 15 e 18 anos de idade, cursando o ensino médio. Mesmo que se tratando de uma ferramenta que aborda conceitos simples do ensino de filosofia, não consideramos que o jogo alcance bem faixas etárias mais baixas.

Para o desenvolvimento do jogo foram seguidas as seguintes etapas: definição dos objetivos educacionais, criação do design de jogo, desenvolvimento dos conteúdos educacionais, desenvolvimento do jogo, testes e validação.

Levando em consideração a escolha da temática central do jogo, definimos que os objetivos pedagógicos a serem alcançados eram: i. promover o engajamento ativo dos alunos, motivando-os a participar ativamente das atividades; ii. explorar os conceitos filosóficos de forma lúdica e prática e iii. estimular o pensamento crítico através de desafios que exigem análise, tomada de decisões e reflexão.

Alinhando-se com o propósito de atrair prioritariamente o público jovem, optamos por limitar os assuntos de filosofia ao que é apresentado como base nas disciplinas do ensino médio. Além disso, integramos referências do livro “O Mundo de Sofia”, o que também poderia contribuir para despertar o interesse pela leitura do livro, adicionando ainda mais conteúdo, sem desvirtuar a essência do jogo.

A definição dos conteúdos educacionais, bem como a elaboração e seleção de perguntas e textos para compor o jogo foram realizados a partir de discussões com um docente da disciplina de Filosofia com ampla experiência no ensino médio. A escolha dos filósofos foi feita pelo professor/pesquisador que utilizou como critério a relevância deles na história da filosofia. Optou-se por limitar os conteúdos à vida e obra os filósofos Sócrates, Platão e Aristóteles, pois além de sua conhecida contribuição para a história da filosofia, consideramos importante, nesta primeira versão do jogo, não estender muito os conteúdos, nem ampliar para outros períodos históricos, pois isso poderia diminuir a efetividade da aprendizagem e o interesse dos jogadores.

Para a criação do design inicial do jogo, elaboramos um *Short Game Design Document* (SGDD), uma ferramenta textual que busca descrever o jogo de forma linear, descrevendo todos os elementos que surgem na tela, história, personagens, mecânicas, condições de vitória e derrota [Motta e Trigueiro Junior 2013].

A produção digital do jogo foi feita a partir do motor de jogo RPG Maker, pois suas características possibilitam o desenvolvimento simplificado de um jogo com boa quantidade de elementos prontos e qualidade visual.

Para facilitar o acesso ao jogo, ele foi produzido para ser jogado diretamente no navegador, visto que dessa maneira não é necessário baixar arquivos, e o processamento de dados não ocorre no dispositivo. Até mesmo celulares menos potentes conseguem executar o jogo, sem contar que os usuários de dispositivos com todos os sistemas operacionais seriam contemplados.

Os pré-testes foram realizados entre os próprios pesquisadores de forma incremental para garantir que as “fases” do jogo estavam integradas e pudesse ser

iniciado e finalizado dentro de um tempo razoável e cumprindo os objetivos pedagógicos planejados. Além disso, o pesquisador/docente da disciplina de filosofia pôde avaliar cada etapa até a versão final do jogo.

Para a validação do jogo seu endereço na internet foi divulgado entre os estudantes do ensino médio de um campus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) sem restrição com relação à série que estavam cursando. Um questionário também foi criado e disponibilizado juntamente com o site do jogo para que os jogadores pudessem avaliar o produto desenvolvido em três aspectos principais: diversão, aprendizagem e usabilidade. O questionário continha dez afirmações e as alternativas seguiam a Escala de Likert, que varia de concordo totalmente a discordo totalmente. O questionário também continha um campo aberto para sugestões de melhorias por parte dos jogadores.

4. Resultados

4.1 Filoliu

O principal resultado deste projeto foi a idealização e desenvolvimento do jogo. O jogo foi nomeado como Filolilu e nesta seção serão apresentados seus principais elementos, sua história, personagens e seu visual.

Um dos elementos primordiais dos jogos são as personagens, por esse motivo, foi dada uma atenção especial a criação da personagem principal e para os NPC (*Non-Playable-Character*) chave de cada fase. Os personagens históricos foram modelados de acordo com referências de imagens mais frequentemente usadas na literatura. Para a criação de outros personagens menos relevantes, usamos os próprios pacotes disponibilizados pela *engine* RPG Maker. Além de facilitar a criação dos personagens, a *engine* disponibiliza sprites (objetos) para movimentação, luta e falas, que, por conseguinte, diminui o trabalho que o desenvolvedor teria para desenhar cada frame.

A criação dos mundos é, também, uma das partes fundamentais do jogo, já que o jogador passará a maior parte do tempo andando neles, então é necessário tomar cuidado com cada parte que será feita. Dentro da plataforma já são disponibilizados *tilesets* (conjuntos de texturas) para a criação da arte dos mundos, mas para esse projeto se fez necessário a utilização de alguns materiais externos, visto que esses pacotes básicos não foram suficientes para criar em detalhes os cenários da forma como foram planejados.

O Filolilu leva o jogador a revisitar ou a conhecer conteúdos de filosofia ludicamente, desenvolvendo uma história em que ele é o protagonista das próprias descobertas. A condução de suas ações se dá com a intervenção de diálogos que vão sendo formados com outros personagens. O jogo se inicia com o personagem principal ao lado de sua cama (figura 1). No primeiro mapa o jogo o convida a se aventurar e desbravar o conhecimento quando vai encontrando cartas enigmáticas.



Figura 1. O início do jogo

As cartas levam ao seu autor em um segundo mapa. O autor das cartas, o viajante do tempo Aled (figura 2) será o responsável por conduzir o jogador para o passado, possibilitando a ele conhecer os filósofos e a história desse período.



Figura 2. Encontro com o viajante no tempo

De forma sucinta, a mecânica que o jogo utiliza é muito simples e fácil de ser entendida. Quando operado em um computador, seja ele desktop ou notebook, usa-se as setas do teclado para a movimentação do personagem pelo cenário, a tecla de espaço ou “enter” para se iniciar e passar os diálogos com terceiros e “esc” para ir acompanhando a quantidade de “Filol” que se tem disponível no momento. Já quando se manuseia no smartphone, é necessário clicar no local desejado que queira locomover o aventureiro, já para prosseguir com as falas, basta clicar na tela para continuar.

A partir da interação com pessoas específicas e com os filósofos das respectivas fases, são dadas explicações sobre os ensinamentos e pensamentos do filósofo daquela fase (figura 3), possibilitando, assim, o ato de pensar filosoficamente a respeito do que

está sendo apresentado e, dessa forma, auxiliar o jogador a conseguir responder corretamente às perguntas que são feitas no decorrer do jogo.



Figura 3. Interação com o filósofo Sócrates

Como forma de recompensa e para causar entusiasmo, o jogo possui uma moeda chamada Filol, que será usada para avançar entre os níveis. Nesse sentido, para seguir em direção a uma nova fase, será necessário subtrair cinco Filols do montante acumulado anteriormente, e caso o jogador não atinja essa quantidade mínima de moedas, a fase em que ele se encontra repetirá.

Em cada fase haverá de três a quatro perguntas referentes ao conteúdo que foi dado ao jogador, a fim de se ter certeza de que ele finalize o jogo tendo alguma compreensão do que foi ensinado (figura 4). Cada pergunta vale quatro Filols se o jogador conseguir acertar a resposta na primeira tentativa, do contrário, poderá ter mais uma chance de acertar, mas valendo três Filols.



Figura 4. Interação com perguntas e respostas

A vitória do jogador, e conseqüentemente, a finalização do jogo, ocorre quando todas as fases do jogo são ultrapassadas e os seus requisitos completados, o que permite ao personagem voltar para o presente e para sua casa.

4.2. Avaliação do jogo

Conforme detalhado na metodologia, o jogo passou por uma etapa de avaliação e validação, através da qual um grupo de jogadores pôde responder perguntas sobre aspectos como ludicidade e aprendizagem. Ao todo foram vinte e seis jogadores que responderam ao questionário.

Na avaliação da parte lúdica do jogo mais de 90% dos respondentes concordam total ou parcialmente com afirmações que indicam que a ludicidade foi trabalhada de modo a tornar o ambiente de aprendizagem mais amigável. Também concordam que essa característica favoreceu a apresentação dos conteúdos, tornando-os mais compreensíveis.

Sobre as afirmativas que trataram da aprendizagem, a análise das respostas também é positiva e indica que a maneira como o assunto foi abordado, assim como as questões elaboradas dentro do jogo, levaram o jogador a compreender bem o assunto, já que cerca de 92% das pessoas consideraram o Filolilu um bom material didático e 84,6% afirmaram que aprenderam algo novo.

Com relação a mecânica do jogo, as respostas evidenciam algumas dificuldades encontradas na jogabilidade: 7,7% negam que o jogo é intuitivo e outros 7,7% se mantiveram neutras com relação a esse item. Além desse quantitativo, algumas sugestões foram apresentadas pelos jogadores com relação a esse aspecto, como por exemplo acrescentar um mapa que fosse possível visualizar todo o ambiente disponível para o jogador caminhar e chegar aos locais determinados pelos diálogos. Essas respostas indicam que é necessário rever os mapas e a interação da personagem com os ambientes.

O jogo também foi considerado por 82% dos respondentes como sendo uma alternativa de apoio considerável para as aulas de filosofia. De forma geral, os resultados alcançados pelo Filolilu foram satisfatórios, pois o jogo cumpriu bem os principais objetivos estabelecidos para ele: ludicidade e aprendizagem.

5. Conclusão

Nos últimos anos, o avanço da tecnologia tem permitido a criação de novas abordagens educacionais que vão além dos métodos tradicionais de ensino. Uma dessas abordagens inovadoras é o uso de jogos digitais no ensino. Neste trabalho um RPG digital foi desenvolvido e avaliado por estudantes do ensino médio. Seu objetivo era o de combinar elementos narrativos envolventes, interatividade e imersão e, ao mesmo tempo, oferecer uma oportunidade para os alunos explorarem e compreenderem os conceitos complexos e as ideias dos filósofos antigos.

Levando em consideração esse objetivo e os resultados alcançados, podemos concluir que o uso do lúdico em apoio ao ensino tradicional pode trazer resultados relevantes para a aprendizagem tornando-a mais dinâmica e significativa. Com base na análise dos dados coletados durante o desenvolvimento do projeto e na avaliação do uso pelos alunos, é possível afirmar que os resultados obtidos são encorajadores quando se

trata da implementação de métodos de ensino não convencionais. Especificamente, a utilização do RPG digital "Filolilu" demonstrou ser uma alternativa viável e potencialmente eficaz para o ensino de filosofia, proporcionando uma experiência de aprendizagem positiva aos estudantes.

Além disso, consegue-se ainda reconhecer perspectivas animadoras dentro da ideia de aprendizagem, posto que, com base na visão dos próprios discentes, os recursos utilizados favoreceram o desenvolvimento de aspectos como diversão e desafio, os quais aumentam as chances de elevar o interesse e a participação dos alunos num contexto escolar.

Para a filosofia, praticar o ato de pensar sobre suas questões é primordial, e no que diz respeito a isso, o Filolilu apresentou resultados positivos e relevantes. Dessa forma, sabendo das contribuições trazidas pelo jogo e da necessidade da ludicidade no ensino de filosofia, planeja-se o desenvolvimento de mais fases, que abordem outros filósofos, e que continuem a despertar nos jogadores a disposição para pensar filosoficamente.

6. Referências

- Café, L. J., Simões, R. M. R. et al (2022). A importância do pensamento socrático para o ensino de filosofia na Educação Básica. *Revista Triângulo*, Uberaba - MG, v. 15, n. 2, p. 69–75, 2022. DOI: 10.18554/rt.v15i2.6242.
- Dourado, J. A. (2020) Educação e ludicidade: uma reflexão sobre as atividades lúdicas na educação. 2020. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciatura em pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília.
- Gaarder, J. (1995) O mundo de Sofia. 1. ed. Companhia das letras.
- Grando, A. e Tarouco, L. M. R. (2008) O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. *RENTE*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403.
- Lima, A. J. A. (2015) O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2., 2015. Campina Grande. Anais eletrônicos... Campina Grande: Editora Realize.
- Lopes Junior, C. (2020). Tecnologias Digitais: Revisão Sistemática da Literatura Sobre o Uso de Jogos Digitais na Educação. In Anais do V Congresso sobre Tecnologias na Educação, (pp. 415-424). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/ctrlr.2020.11419
- Lopes, H. M. (2018) Desenvolvimento de jogo educativo digital para o ensino da filosofia antiga no ensino médio. 2018. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em informática) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Inhumas.
- Motta, R. L., & JUNIOR, J. T. (2013). Short game design document (SGDD). *Proceedings of SBGames*, 2013, 115-121.
- Scariotto, V. J. (2007) A importância da filosofia para educação. 2007. 31 f. Monografia (Especialização) – Centro Universitário Claretiano, São José dos Campos.