REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA

ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

Enigmata e os Jogos Didáticos de Filosofia: Prototipagem, Materialidade e Prática Docente no Ensino Médio

Enigmata and Didactic Games in Philosophy: Prototyping, Materiality, and Teaching Practice in High School

Leonardo Schwinden
Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis – SC, Brasil.
l.schwinden@ufsc.br

Recebido em 20 de maio de 2026
Aprovado em 20 de outubro de 2026
Publicado em 04 de novembro de 2026

RESUMO
A gênese do projeto *Enigmata* decorreu de um diagnóstico emergencial no ensino de Filosofia no Ensino Médio do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA/UFSC). Diante da dispersão digital e das dificuldades de engajamento conceitual, desenvolveu-se a pesquisa e prototipagem de jogos analógicos de mesa (cartas, tabuleiros e puzzles) como recursos de suporte ao ensino. Este relato de experiência analisa a viabilidade da prototipagem artesanal de baixo custo e a transição para a impressão em PVC, avaliando as dimensões ergonômicas, os efeitos de desaceleração cognitiva e as diretrizes para o *design* de jogos de dilemas complexos.

Palavras-chave: Ensino de Filosofia; Jogos Didáticos; Prototipagem; Materialidade; Desaceleração Cognitiva.

ABSTRACT
The genesis of the *Enigmata* project stemmed from an emergency diagnosis in Philosophy teaching in High School at the Application School of the Federal University of Santa Catarina (CA/UFSC). Faced with digital distraction and conceptual engagement difficulties, the research and prototyping of tabletop analog games (card games, boards, and puzzles) were developed as support resources for teaching. This experience report analyzes the feasibility of low-cost artisanal prototyping and the transition to PVC printing, evaluating ergonomic dimensions, cognitive deceleration effects, and guidelines for designing complex dilemma games.

Keywords: Philosophy Teaching; Didactic Games; Prototyping; Materiality; Cognitive Deceleration.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

1. Introdução

A gênese do projeto *Enigmata* não decorreu de uma especulação puramente teórica, mas de um diagnóstico emergencial colhido no chão da sala de aula. Durante a condução de aulas de Filosofia no Ensino Médio do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA/UFSC), o confronto com a dispersão atencional, a dependência das telas digitais e a dificuldade de engajamento na leitura de textos conceituais provocou a busca por alternativas metodológicas. Foi na tentativa de mediar conteúdos abstratos através de dinâmicas manipuláveis e de criar momentos de cooperação em pequenos grupos que surgiu a experimentação empírica com os primeiros protótipos de jogos de mesa analógicos. A reação imediata dos estudantes — marcada por uma visível desaceleração do ritmo frenético da aula e por um interesse renovado no manuseio das peças — indicou que ali havia um caminho pedagógico promissor a ser investigado com rigor.

Essa vivência inicial desdobrou-se, então, no projeto de extensão *Enigmata*: jogos didáticos de filosofia (SCHWINDEN, 2026). O projeto estruturou-se com o propósito de sistematizar a pesquisa, a concepção, a prototipagem e a testagem empírica de jogos analógicos de mesa — compreendendo jogos de cartas (*card games*), tabuleiros enxutos e puzzles de associação conceitual — como recursos táticos de suporte ao ensino da disciplina.

Contudo, a passagem da intuição prática para a confecção sistemática de materiais revelou um obstáculo recorrente: a transposição de conteúdos filosóficos para a linguagem de jogos analógicos esbarra em severos entraves materiais e operacionais. A literatura pedagógica costuma exaltar o ludismo sob a chave do engajamento discente, mas ignora as exigências de *design* do objeto. Se o recurso didático apresenta falhas de usabilidade, tipografia ilegível, mecânicas confusas ou fragilidade física, a atenção do estudante desloca-se do

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

problema conceitual para a frustração operativa do material.

Diante desse cenário, este relato de experiência sustenta a tese de que, antes de se propor arquiteturas lúdicas de alta complexidade ou de exigir que os estudantes atuem imediatamente como criadores (*gamemakers*), faz-se indispensável que o próprio docente investigue, domine e mapeie as condições técnicas, ergonômicas e materiais de elaboração do objeto didático.

Ao assumir de forma transparente o caráter inicial, incipiente e experimental desta primeira fase do projeto *Enigmata*, o objetivo deste artigo é analisar a viabilidade da prototipagem artesanal de baixo custo realizada pelo professor. Avaliam-se as dimensões ergonômicas dos materiais no espaço da sala de aula, os efeitos de desaceleração cognitiva observados nas turmas do Ensino Médio e os limites pedagógicos dos protótipos iniciais — frequentemente aproximados de mecânicas simples de associação e checagem de conteúdos. Argumenta-se que o domínio dos limites operacionais do suporte físico constitui o laboratório pedagógico e a condição de possibilidade técnica indispensáveis para o refinamento futuro de jogos de maior profundidade filosófica.

2. Fundamentação Teórica

A sustentação teórica deste relato de experiência organiza-se a partir de três eixos analíticos interligados: a dimensão antropológica e pedagógica do jogo como espaço de desaceleração cognitiva; a materialidade do artefato didático sob a perspectiva do design de produtos; e o ensino de Filosofia através do domínio prévio das condições técnicas da criação docente.

2.1. O jogo, o silêncio e a desaceleração da aprendizagem

A compreensão do jogo enquanto fenômeno estruturante da cultura e da própria condição humana apoia-se nas formulações de Huizinga (2014). O autor conceitua o jogo a partir da delimitação de um "círculo mágico" — um espaço-

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

tempo isolado da vida ordinária, governado por regras absolutas e aceitas voluntariamente, no qual as ações ganham um sentido próprio e protegido.

No âmbito escolar contemporâneo, conforme analisam Boller e Kapp (2017), os jogos de aprendizagem ou educativos (*instructional games*) apropriam-se dessa dinâmica lúdica para constituir um ambiente seguro de experimentação intelectual. Diferente da exposição tradicional ou do treino meramente focado na memorização, o ambiente do jogo tolera e ressignifica o erro, transformando a falha em dado de *feedback* para o reajuste estratégico das decisões do estudante.

Essa função pedagógica ganha contornos específicos quando confrontada com o cenário atual de hiper estimulação digital. Em oposição aos recursos eletrônicos marcados por alertas instantâneos, efeitos sonoros frenéticos e dinâmicas de aceleração, os jogos analógicos de mesa (cartas, tabuleiros e puzzles) impõem uma temporalidade distinta. Como ressalta a justificativa do projeto *Enigmata*, os jogos de papel e madeira promovem uma desaceleração do ritmo em sala de aula. Ao prescindirem de mecanismos externos de pressa, exigem do jogador reflexão, paciência e tomada de decisão ponderada, preservando o silêncio — condição psicológica e tática indispensável para a gestação do pensamento reflexivo e crítico.

2.2. A materialidade do objeto didático e o *design* de Jogos

A eficiência de um jogo analógico no ambiente escolar não decorre apenas de sua intenção pedagógica, mas da qualidade de sua execução física e visual. Sob a ótica do Design do Objeto, sistematizada por Gomes Filho (2006), o recurso didático deixa de ser percebido como um simples suporte passivo de conteúdo e passa a ser analisado como um artefato dotado de dimensões práticas, estéticas e simbólicas.

A usabilidade de um jogo pedagógico em sala de aula depende do rigor

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

ergonômico: o tamanho e a gramatura das cartas, a legibilidade da tipografia, a clareza iconográfica do tabuleiro e a síntese objetiva do manual de regras são variáveis decisivas para evitar a sobrecarga cognitiva do estudante. Se o jogo apresenta ruídos de usabilidade ou mecânicas confusas, a atenção do aluno desloca-se da resolução do problema filosófico para a frustração operativa do material.

Para garantir que a dimensão física responda adequadamente aos objetivos pedagógicos, a concepção de jogos analógicos apoia-se nas metodologias de Processo de Desenvolvimento de Produtos (PDP). Esse modelo orienta um fluxo contínuo e rigoroso de ideação, criação de protótipos rápidos (de baixo custo), testes empíricos em sala de aula e refinamento sistemático das mecânicas com base na resposta direta dos estudantes.

2.3. O ensino de filosofia e a investigação técnico-experimental

A transposição de conteúdos filosóficos para a linguagem dos jogos analógicos enfrenta o desafio constante de equilibrar o rigor conceitual com a jogabilidade. No entanto, no âmbito de uma pesquisa em fase inicial e de caráter eminentemente experimental como o projeto *Enigmata*, o objetivo primordial não foi o de criar imediatamente jogos de altíssima complexidade filosófica, mas sim o de investigar e dominar as condições técnicas de elaboração do recurso pelo próprio docente.

Nessa etapa primeira, a aproximação de alguns protótipos com mecânicas mais simples — como jogos de associação, pareamento de conceitos ou checagem de conteúdos (estruturas por vezes próximas a *quizzes*) — não representa um desvio, mas um estágio metodológico deliberado e necessário. Antes de propor arquiteturas lúdicas sofisticadas, fazia-se preciso testar a viabilidade do suporte físico (papel, papelão, impressão), o custo de produção, o tempo de partida no espaço delimitado da aula e a recepção inicial da turma.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

A utilização de materiais manipuláveis e recursos táteis em sala de aula justifica-se pelo seu papel na mediação de conteúdos abstratos, permitindo que os estudantes visualizem relações conceituais e operem diretamente com as categorias da disciplina. Em vez de uma postura meramente receptiva, a introdução do objeto físico em grupos promove a investigação colaborativa e a resolução de problemas práticos no tempo da aula.

Assim, ao focar na pesquisa das condições técnicas de feitura pelo professor, o *Enigmata* assumiu o caráter incipiente de seus primeiros artefatos como um laboratório de aprendizagem do próprio docente. O domínio progressivo do *design*, da prototipagem e dos limites do papel é o que constrói a maturidade técnica necessária para, em etapas futuras, refinar as mecânicas dos jogos e projetar oficinas de criação em que os próprios alunos possam atuar como *gamemakers*.

3. Metodologia e descrição da experiência

A trajetória metodológica deste trabalho caracteriza-se como uma pesquisa-ação e de desenvolvimento de produtos educacionais, articulando a investigação prática docente à produção de artefatos didáticos analógicos. A experiência foi desenvolvida no âmbito do projeto de extensão *Enigmata*: jogos didáticos de filosofia (SIGPEX/UFSC), conduzido no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (CA/UFSC) (SCHWINDEN, 2026).

O percurso metodológico organizou-se em dois eixos complementares de atuação: (a) a investigação técnico-material de prototipagem e produção gráfica pelo docente e (b) a aplicação prática em oficinas e momentos letivos com turmas do Ensino Médio.

A execução do projeto desdobrou-se nas seguintes etapas encadeadas:

3.1. Levantamento mapeado de recursos e consulta ao acervo

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

A etapa inicial partiu do diagnóstico da escassez de recursos didáticos analógicos específicos para o ensino de Filosofia na educação básica. Para delimitar formatos fisicamente viáveis e pedagogicamente adequados à realidade da escola pública, realizou-se uma pesquisa de acervo no Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (Labrinca/CA/UFSC). Essa análise permitiu mapear as estruturas de jogos de mesa mais promissoras para a transposição conceitual: jogos de cartas (*card games*), tabuleiros de percurso enxutos, modelos de encadeamento lógico e *puzzles* de associação temática.

3.2. Concepção conceitual e mecânicas de transposição didática

Nesta fase, traduziram-se conteúdos do currículo de Filosofia do Ensino Médio — abarcando tópicos de ética, Lógica Informal, teoria do conhecimento e história do pensamento — em regras e mecânicas de jogo. As decisões de design pautaram-se pela busca de equilíbrio entre o rigor conceitual e a jogabilidade:

Privilegiou-se o pareamento de conceitos, a identificação de premissas e a associação de teses e argumentos, garantindo que o aprendizado das regras ocorresse de forma rápida no tempo delimitado da aula (45 a 90 minutos).

Os protótipos foram desenhados para partidas em pequenos grupos (3 a 5 participantes), estimulando o debate interno e a decisão consensual entre os jogadores.

3.3. Prototipagem física, testes de suportes e produção gráfica

Para investigar a viabilidade técnica de elaboração dos materiais, a pesquisa atravessou uma evolução metodológica no tratamento e na escolha da matéria-prima:

A exploração inicial começou com a confecção manual de protótipos em peças de madeira e suportes rígidos de papel/papelão. Embora a madeira oferecesse uma excelente dimensão tátil, durabilidade e estética convidativa, a produção

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

artesanal peça por peça revelou-se excessivamente custosa e demorada em termos de tempo docente.

Diante dos limites do trabalho braçal e da necessidade de replicação dos jogos para atendimento simultâneo de várias mesas na sala de aula, a pesquisa avançou para a impressão digital das peças e cartelas em PVC por meio de serviços gráficos especializados.

A adoção do PVC manteve a rigidez e a durabilidade inicialmente buscadas na madeira, adicionando leveza, padronização visual, resistência ao manuseio frequente e facilidade de higienização. Essa transição demonstrou que a viabilidade da criação docente não exige o desgaste do trabalho artesanal diário em madeira ou papelão, mas sim o domínio do projeto de *design* (*layout*, tipografia, contraste e ícones) e do planejamento orçamentário para a terceirização da impressão.

3.4 Descrição de dois jogos didáticos

Como resultado do projeto de pesquisa, foram desenvolvidos jogos didáticos físicos focados na associação de conceitos e na aprendizagem ativa em Filosofia, a exemplo do **Jogo das Falácias** e do **Jogo das Virtudes**. Voltado ao estudo da lógica informal, o Jogo das Falácias propõe a identificação de inconsistências argumentativas e padrões de inferência inválidos a partir de estudo prévio, sendo composto por 16 fichas octogonais vermelhas — com design inspirado em placas de trânsito para sinalizar interdição lógica — contendo nomes técnicos (como *Ad hominem*, *Ad verecundiam* e *Tu quoque*) e 16 cartões retangulares com exemplos práticos de argumentos. Sua aplicação pode ocorrer na modalidade colaborativa, em que os estudantes trabalham em equipe para associar os casos às falácias, ou na competitiva, na qual um juiz conduz a leitura dos exemplos enquanto os participantes disputam quem acumula mais acertos.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

Por sua vez, o Jogo das Virtudes é direcionado ao ensino de ética, visando ampliar o vocabulário e a compreensão dos conceitos centrais dessa área filosófica. O material é constituído por 13 fichas quadradas verdes — cor alusiva ao cultivo das virtudes — com nomes e pictogramas de termos morais e técnicos (como *Justiça*, *Prudência*, *Temperança*, *Eudaimonia* e *Phronesis*), acompanhadas de 13 cartões com definições curtas e precisas. Projetado para dinâmicas colaborativas em duplas ou pequenos grupos, o jogo estimula a leitura, o debate e a busca pelas correspondências corretas entre os conceitos e suas definições, permitindo que os alunos verifiquem autonomamente o gabarito no verso de cada peça.

3.5. Testagem em sala de aula, oficinas e registros no diário de campo

A aplicação dos protótipos ocorreu em momentos de consolidação, síntese e problematização dos temas estudados nas turmas do Ensino Médio do CA/UFSC. A mediação docente estruturou-se em três tempos: introdução rápida das regras, execução autônoma do jogo pelos estudantes e fechamento reflexivo conectando as dinâmicas do jogo aos conceitos filosóficos.

Durante e após as partidas, o professor registrou sistematicamente em diário de campo os seguintes vetores de análise: Resistência física do PVC e da madeira ao manuseio contínuo, clareza das instruções escritas e adequação do tamanho de cartas e peças nas carteiras escolares. Nível de engajamento discente, grau de cooperação em grupo e o efeito de desaceleração do ritmo da aula (preservação do foco e redução do ruído ambiente em comparação com a dispersão digital). Identificação de lacunas na transposição do conteúdo, avaliando se a mecânica do jogo induzia ao aprendizado do conceito ou apenas à memorização mecânica.

4. Resultados e Discussão

A avaliação da experiência com o projeto *Enigmata* no Colégio de Aplicação da

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

UFSC revela dados expressivos sobre as condições de produção de recursos didáticos analógicos e seu impacto na dinâmica da sala de aula. A análise dos registros do diário de campo e da observação participante permitiu organizar os achados em quatro eixos analíticos: a viabilidade técnico-material, a alteração do clima em sala de aula, a crítica aos limites dos primeiros artefatos e a formulação de diretrizes para o design de jogos filosóficos mais complexos.

4.1. A viabilidade técnica e a materialidade dos artefatos

O primeiro e mais imediato resultado da pesquisa diz respeito à dimensão material da produção docente. A transição metodológica da prototipagem puramente artesanal — inicialmente concebida com peças de madeira e papelão acoplado — para a impressão digital em PVC por serviços gráficos terceirizados demonstrou-se um divisor de águas para a exequibilidade do projeto.

A testagem empírica revelou que a confecção manual (corte, lixamento de madeira, colagem e plastificação de cartas), embora agregasse valor tátil e estético, exigia um volume de trabalho braçal incompatível com a carga horária regular do professor. A adoção do PVC, contudo, resolveu o estrangulamento da produção ao garantir a replicação rápida dos jogos para múltiplos grupos simultâneos. No espaço físico das carteiras escolares, o PVC demonstrou alta usabilidade: as peças apresentaram peso adequado para não voarem com a ventilação da sala, resistência a dobras e amassados, e facilidade de higienização.

O achado central desta etapa é a reconfiguração do papel técnico do professor: a viabilidade da criação de jogos na escola pública não depende de o docente tornar-se um artesão ou marceneiro, mas sim de atuar como projetista de *design* educacional. O domínio necessário reside na diagramação, na escolha tipográfica (tamanho e contraste para leitura em ambiente com iluminação variável) e no planejamento orçamentário para a impressão gráfica profissional.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

4.2. Recepção pedagógica: desaceleração e o "círculo mágico" na prática

O segundo eixo de resultados refere-se à dinâmica de aplicação nas turmas do Ensino Médio. Os registros de observação confirmaram a hipótese inicial do projeto: a introdução do artefato analógico atua como um forte dispositivo de desaceleração cognitiva.

Em contraste direto com a agitação e a dispersão atencional frequentemente associadas ao uso de dispositivos móveis e telas na escola, o manuseio das peças físicas, cartas e tabuleiros instaurou uma temporalidade distinta. Os estudantes organizados em trios ou quartetos tenderam a isolar-se temporariamente das distrações externas, configurando na prática o "círculo mágico" descrito por Huizinga (2014). A exigência de decodificar as regras impressas, aguardar a vez de jogar e negociar interpretações conceituais com os pares gerou episódios de silêncio focado e debate produtivo.

Observou-se também que o recurso tátil (segurar uma carta de argumento, mover uma peça sobre uma premissa) funcionou como uma âncora material para conceitos abstratos, reduzindo a ansiedade discente diante da densidade do conteúdo filosófico e tolerando o erro como parte natural da mecânica de teste e reajuste.

4.3. Limites lúdicos e perspectivas de desenvolvimento pedagógico

Apesar do êxito material e do engajamento comportamental, a análise crítica dos primeiros protótipos revelou os limites pedagógicos estruturais inerentes a esta fase experimental. Como registrado na metodologia, os jogos iniciais do *Enigmata* pautaram-se por mecânicas deliberadamente simplificadas, muitas vezes beirando dinâmicas de *quiz* (pergunta e resposta), associação direta de termos e pareamento lógico.

Do ponto de vista da transposição didática da Filosofia, tais mecânicas são eficientes para a revisão de vocabulário, fixação de categorias e consolidação

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

mnemônica, mas mostram-se insuficientes para simular a complexidade da argumentação filosófica profunda ou a deliberação ética diante de dilemas abertos. Contudo, essa limitação não é interpretada no relatório como uma falha, mas como um estágio de maturação metodológica necessária.

A feitura de jogos com regras de associação simples operou como um laboratório seguro para que o docente dominasse as variáveis materiais (tamanho, clareza, durabilidade). Superado o desafio de como produzir física e viavelmente o jogo, o horizonte da pesquisa agora se abre para a complexificação lúdica. O domínio estabelecido nesta primeira fase é a condição técnica indispensável para que, nos desdobramentos futuros do projeto, o foco migre da manufatura para a arquitetura de *game design* avançado, permitindo inclusive o planejamento de oficinas onde os próprios alunos do CA/UFSC assumam o protagonismo como criadores (*gamemakers*).

4.4. Diretrizes para o *design* de jogos de filosofia e o horizonte dos dilemas complexos

A partir dos limites e aprendizados colhidos com o projeto *Enigmata*, é possível sistematizar um conjunto de recomendações operacionais que orientem tanto a produção docente básica quanto a transição para arquiteturas lúdicas de maior densidade filosófica, a começar pela rigorosa adequação ergonômica ao espaço escolar. Os jogos devem ser projetados considerando as dimensões reduzidas das carteiras escolares, utilizando tabuleiros compactos e um número reduzido de peças soltas para evitar o extravio e o caos operacional. Nesse sentido, as regras precisam ser assimiláveis em no máximo três minutos, sendo altamente recomendável a inclusão de esquemas visuais ou a impressão das regras-síntese nas próprias cartas de apoio, o que evita manuais longos que interrompam o fluxo da aula. Além disso, a aplicação ideal ocorre em equipes de três a cinco alunos, visto que grupos maiores costumam gerar dispersão e isolar jogadores passivos.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

Para avançar da simples checagem de conteúdos (*quizzes*) em direção ao exercício do pensamento crítico e à análise de problemas abertos, a experiência do projeto aponta para caminhos bem definidos de *design* na transição para jogos de dilemas e argumentação filosófica. Em jogos de ética e política, por exemplo, as cartas não devem conter respostas certas ou erradas, mas atuar como ferramentas de fundamentação que apresentem critérios filosóficos, como o Imperativo Categórico, o Utilitarismo ou a Virtude Aristotélica. Dessa forma, o avanço do jogador no tabuleiro passa a depender diretamente de sua capacidade de utilizar a carta sorteada para justificar racionalmente sua decisão diante de um dilema moral exposto.

A atribuição de pontuação em dilemas complexos também deve migrar de gabaritos prévios para mecânicas de validação por consenso ou coerência, nas quais a rodada prevê que o jogador apresente sua defesa para que os demais participantes julguem a coerência lógica do argumento. Para enriquecer essa dinâmica, o jogo pode introduzir "cartas de complicação" em cenários de deliberação ética, trazendo variáveis imprevistas ao longo das rodadas — como questionar os impactos de uma decisão caso ela afetasse um familiar ou fosse elevada a regra universal —, o que força o estudante a reavaliar e refinar sua posição argumentativa sem alterar a estrutura básica das regras. Por fim, para garantir que o debate não seja dominado apenas pelos alunos mais extrovertidos, tais mecânicas exigem momentos de reflexão individual prévia, prevendo a escolha secreta ou a anotação da tese em cartelas individuais antes de se iniciar a fase de discussão aberta.

5. Considerações Finais

O percurso investigativo desenvolvido no âmbito do projeto *Enigmata* permitiu analisar, na prática do chão da sala de aula, as condições reais de exequibilidade, usabilidade e transposição didática inerentes à criação de jogos

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

analógicos para o ensino de Filosofia no Ensino Médio. Ao tomar como objeto a própria feitura do recurso didático, este relato de experiência lançou luz sobre uma dimensão frequentemente obscurecida na literatura pedagógica: a materialidade do objeto de aprendizagem e os limites operacionais do trabalho docente.

A principal contribuição metodológica do trabalho reside na demarcação da virada técnica vivenciada pelo professor. A transição da prototipagem puramente artesanal (em madeira e papelão) para o projeto de design voltado à impressão digital em PVC revelou que a viabilidade da criação de jogos na escola pública não passa pelo desgaste do trabalho manual diário, mas sim pelo domínio técnico da concepção visual, da ergonomia para a mesa escolar e do planejamento para produção gráfica. O PVC consolidou-se como um suporte durável, higienizável e de excelente usabilidade, capaz de responder às exigências do manuseio contínuo em sala de aula sem sobrecarregar a rotina do docente.

No que tange à recepção pelos estudantes, a introdução dos materiais físicos funcionou como um eficaz dispositivo de desaceleração cognitiva e reconfiguração do clima escolar. Ao instaurar o "círculo mágico" do jogo em pequenos grupos, o recurso analógico ofereceu uma alternativa tática à hiper estimulação e à dispersão características das mídias digitais, promovendo momentos de foco sustentado, cooperação interpessoal, escuta atenta e paciência reflexiva — condições psicológicas e pedagógicas indispensáveis para a gestação do pensamento crítico.

Ao mesmo tempo, o reconhecimento do caráter inicial e incipiente das mecânicas adotadas — muitas vezes restritas à associação conceitual e a checagens de conteúdo — não representou uma fragilidade, mas a demarcação de uma etapa indispensável de pesquisa. O domínio das variáveis materiais e ergonômicas estabeleceu o laboratório e a base técnica necessários para que a proposta

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA
ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil

possa, agora, avançar em direção a arquiteturas lúdicas de maior complexidade.

Como horizonte para desdobramentos futuros, o projeto *Enigmata* abre caminho para a criação de jogos focados no julgamento de dilemas éticos e na construção de matrizes argumentativas, em que cartas atuem como ferramentas de fundamentação e o avanço seja chancelado pela coerência do debate entre os pares. Além disso, o acúmulo dessa maturidade técnica cria as condições de possibilidade para o desenvolvimento de oficinas de *game design* em que os próprios estudantes do Colégio de Aplicação assumam o protagonismo na criação de seus artefatos de aprendizagem.

Em suma, a experiência demonstra que jogar e aprender a projetar jogos em Filosofia não é um mero desvio recreativo, mas uma estratégia de mediação capaz de encarnar a abstração dos conceitos em objetos manipuláveis e transformar a sala de aula em um espaço comunitário de investigação e interação presencial.

Referências

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. ***Play to Learn: Everything You Need to Know About Designing Effective Learning Games***. Alexandria: ATD Press, 2017.

GOMES FILHO, João. ***Design* do Objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

HUIZINGA, Johan. ***Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KAHNEMAN, Daniel. **Rápido e devagar: duas formas de pensar.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

SCHWINDEN, Leonardo Francisco. **Projeto *Enigmata*: jogos didáticos físicos para o ensino de filosofia**. Florianópolis: Colégio de Aplicação - CA/UFSC, 2026. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.21877510.

REFilo
REVISTA DIGITAL DE ENSINO DE FILOSOFIA

ISSN: 2448-0657
periodicos.ufsm.br/refilo
Universidade Federal de Santa Maria/UFSM
Santa Maria, RS, Brasil



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).