

Filosofia Lúdica no jogo *Falha no Sistema*

Ângela Cristina Pereira Araújo¹

Izabelly Gonçalves Lima Silva²

Samuel Macedo Silva e Silva³

Cacilda Bonfim⁴

Resumo: O projeto Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo, desenvolvido no IFMA – Campus Monte Castelo, teve como objetivo criar o jogo educativo *Falha no Sistema*, inspirado no *Mito da Caverna* de Platão, articulando filosofia, cultura e tecnologia em uma experiência lúdica e crítica. A proposta nasceu da necessidade de dinamizar o ensino de filosofia por meio de recursos interativos, incentivando a reflexão sobre conhecimento, liberdade e realidade. A metodologia incluiu pesquisa bibliográfica, construção de narrativa, elaboração de puzzles conceituais, criação de cenários no Unity Hub e trilha sonora original, com reuniões semanais da equipe e encontros mensais de orientação. Os resultados alcançados na primeira fase contemplaram a consolidação da narrativa, a produção de cenários, puzzles e trilha sonora, além do protagonismo estudantil no processo criativo. Embora não tenha sido possível concluir um protótipo jogável dentro da vigência inicial, a renovação do projeto assegura a continuidade das atividades, a integração dos elementos já desenvolvidos e a finalização do jogo para uso pedagógico. Conclui-se que a iniciativa fortalece o protagonismo discente, promove a inovação didática e reafirma a relevância do IFMA na articulação entre filosofia e tecnologia.

Palavras-chave: Filosofia. Jogos Educativos. Mito da Caverna. Aprendizagem Lúdica.

Órgão financiador: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, Campus Monte Castelo.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de filosofia no Ensino Médio enfrenta, em muitas instituições, o desafio de superar a percepção de que se trata de uma disciplina excessivamente abstrata, desvinculada da prática cotidiana e distante dos interesses dos estudantes. No âmbito do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), essa preocupação se articula à busca por

¹ Estudante do Ensino Médio Integrado em Automação Industrial (IFMA – MTC). E-mail: angela.cristina@acad.ifma.edu.br

² Estudante do Ensino Médio Integrado em Automação Industrial (IFMA – MTC). E-mail: izabelly.goncalves@acad.ifma.edu.br

³ Estudante do Ensino Médio Integrado em Automação Industrial (IFMA – MTC). E-mail: macedos@acad.ifma.edu.br

⁴ Profª. Dra., Professora de Filosofia do Instituto Federal do Maranhão – Campus Monte Castelo. Orientadora do projeto. E-mail: cacilda.bonfim@ifma.edu.br

metodologias ativas e inovadoras que possam fortalecer a aprendizagem significativa e despertar nos discentes a capacidade crítica e criativa.

Nesse cenário, os jogos digitais configuram-se como ferramentas pedagógicas relevantes, pois unem interatividade, engajamento e ludicidade, ao mesmo tempo em que possibilitam a exploração de conteúdos teóricos em linguagens próximas ao universo juvenil. Ao incorporar elementos narrativos, estéticos e simbólicos, os jogos tornam-se recursos capazes de provocar reflexões, estimular o pensamento crítico e transformar a experiência de ensino-aprendizagem.

O projeto Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo, desenvolvido no IFMA – Campus Monte Castelo no âmbito do Edital PRPGI nº 135/2024 – Fábrica de Jogos, insere-se nessa perspectiva. Seu objetivo central é a criação do jogo educativo *Falha no Sistema*, inspirado no *Mito da Caverna* de Platão, que questiona os limites da realidade e do conhecimento. A escolha dessa alegoria como eixo filosófico justifica-se pela atualidade de suas questões: a alienação, a manipulação da realidade e o processo de libertação intelectual permanecem temas centrais para compreender os desafios do mundo contemporâneo.

Além disso, a estrutura narrativa do jogo foi organizada a partir da Jornada do Herói (Campbell, 1995), permitindo integrar elementos filosóficos em uma sequência de etapas simbólicas que ampliam o envolvimento do jogador e criam um percurso de reflexão. A cada puzzle, cenário ou enigma, o jogador é conduzido a experiências que reproduzem, de forma lúdica, dilemas éticos e epistemológicos.

Durante sua primeira vigência (outubro de 2024 a março de 2025), o projeto envolveu pesquisa bibliográfica, concepção de narrativa, elaboração de puzzles, desenvolvimento inicial de cenários no Unity Hub e produção de trilha sonora autoral. A equipe, composta por bolsistas e voluntários, atuou em todas as etapas do processo criativo sob orientação docente, em regime de reuniões semanais e acompanhamento sistemático. Essa dinâmica assegurou a integração entre teoria e prática, favoreceu o protagonismo estudantil e promoveu uma vivência interdisciplinar que articula filosofia, cultura e tecnologia.

Apesar dos avanços obtidos, a curta duração da vigência do edital não permitiu a finalização de um protótipo jogável, o que evidenciou a necessidade de continuidade. Em 2025, a renovação do projeto foi aprovada, garantindo a integração dos elementos já desenvolvidos e a conclusão das funcionalidades necessárias à jogabilidade.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo apresentar os fundamentos, a metodologia e os resultados parciais do projeto Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo, destacando sua contribuição para o ensino de filosofia, a formação estudantil e a inovação pedagógica no contexto do IFMA.

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento do projeto Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo foi organizado em etapas complementares, que integraram pesquisa teórica, elaboração narrativa e execução técnica. A metodologia buscou conciliar a fundamentação filosófica com a prática lúdica, tendo como eixo a criação do jogo Falha no Sistema, desenvolvido na plataforma Unity Hub.

Inicialmente, a equipe realizou pesquisa bibliográfica sobre o *Mito da Caverna* de Platão, epistemologia e idealismo, utilizando como referência autores clássicos e obras de introdução à filosofia. Esse levantamento teórico fundamentou a construção da narrativa, que foi estruturada segundo a Jornada do Herói, permitindo organizar os desafios e a trajetória da protagonista em três atos narrativos.

Na sequência, foram elaborados puzzles e enigmas com função pedagógica, concebidos como metáforas conceituais ligadas ao processo de conhecimento e às condições de manipulação da realidade. Em paralelo, foram definidos os ambientes digitais, os personagens e os elementos simbólicos que compõem a estrutura do jogo.

A equipe manteve reuniões semanais, destinadas à divisão de tarefas e ao acompanhamento do desenvolvimento, além de encontros mensais com a coordenação, que asseguraram a coerência conceitual e metodológica do trabalho. A ausência de espaço físico fixo no campus foi superada por meio de adaptações organizacionais e uso de ferramentas virtuais, garantindo a continuidade das atividades.

O processo de desenvolvimento técnico incluiu a criação de cenários digitais, a produção de avatares, a implementação inicial da jogabilidade e a composição de uma trilha sonora original, elaborada por um integrante do grupo. Nos meses finais, foram realizados ajustes nos puzzles, edição de cenas e consolidação do relatório final.

Na fase atual, decorrente da renovação do projeto, a metodologia mantém a mesma estrutura organizacional, com foco na integração dos elementos já desenvolvidos, na finalização das funcionalidades técnicas e na consolidação de um protótipo jogável. Esse

percurso assegura a reprodutibilidade da proposta, que alia pesquisa conceitual, criação narrativa e prática tecnológica no contexto educacional do IFMA.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto **Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo** apresenta resultados relevantes já em sua primeira fase de execução (outubro de 2024 a março de 2025), ainda que em caráter parcial. A proposta conseguiu consolidar a base conceitual e narrativa do jogo **Falha no Sistema**, além de iniciar a construção técnica necessária para sua implementação.

Entre os resultados alcançados, destacam-se:

- a criação de uma **narrativa filosófica original** inspirada no *Mito da Caverna* de Platão, estruturada a partir da Jornada do Herói;
- a elaboração de **puzzles conceituais**, concebidos como metáforas interativas para questões filosóficas e reflexões críticas;
- o desenvolvimento inicial de **cenários digitais** no Unity Hub;
- e a produção de uma **trilha sonora autoral**, que contribui para a imersão estética e filosófica da experiência.

O processo de desenvolvimento envolveu bolsistas e voluntários em todas as etapas, assegurando o protagonismo discente e estimulando a autonomia na resolução de problemas. O engajamento da equipe demonstrou a capacidade dos estudantes de integrar pesquisa teórica, criação narrativa e execução técnica, em uma dinâmica colaborativa que reflete a interdisciplinaridade proposta pelo IFMA.

Além dos resultados técnicos, a experiência gerou **impactos pedagógicos qualitativos**. A participação ativa dos estudantes possibilitou o desenvolvimento de competências como organização, trabalho em equipe, criatividade, pensamento crítico e gestão de tempo. A aproximação entre escola e família, viabilizada pelo apoio voluntário de José de Sousa Araújo, ampliou o alcance do projeto, revelando o potencial comunitário da iniciativa.

Também é relevante destacar os **aprendizados decorrentes das dificuldades**. O tempo limitado da vigência do edital impôs a necessidade de priorização de tarefas e gestão rigorosa de metas, enquanto a falta de espaço físico fixo para reuniões exigiu soluções organizacionais criativas, como encontros virtuais e adaptações de rotina. Já as limitações técnicas na programação foram compensadas pela cooperação entre estudantes e colaboradores externos, fortalecendo a dimensão coletiva do trabalho. Esses desafios,

longe de comprometer o andamento, contribuíram para formar uma equipe mais resiliente e autônoma.

No entanto, é fundamental registrar que tais resultados **não são definitivos**, pois não foi possível concluir um protótipo jogável dentro da primeira vigência. A consolidação do produto final depende da continuidade assegurada pela renovação do projeto, que permitirá integrar os elementos já desenvolvidos, concluir os três atos narrativos e aprimorar os sistemas de jogabilidade.

À luz da fundamentação teórica utilizada, observa-se que o projeto cumpre a função de traduzir questões filosóficas clássicas em experiências interativas, transformando conceitos em desafios lúdicos que instigam a reflexão crítica. Essa dimensão inovadora evidencia o potencial do jogo **Falha no Sistema** como recurso pedagógico, capaz de extrapolar o espaço da sala de aula e reforçar a vocação do IFMA para práticas educacionais criativas, interdisciplinares e socialmente relevantes.



Figura 1 - Registro com o Reitor do IFMA, **Prof. Carlos César Teixeira Ferreira**, o **Pró-Reitor de Pesquisa Rogério Mesquita Teles**, o Diretor do Campus Monte Castelo **José Edilson do Nascimento**, o **Deputado Federal Rubens Júnior**, a coordenadora do projeto **Profa. Dra. Cacilda Bonfim** e a equipe discente. A imagem evidencia o reconhecimento institucional e o apoio político-acadêmico ao projeto.



Figuras 3 e 4

Protótipos de cenários digitais inspirados na cidade de São Luís e registros do processo de programação realizados na plataforma Unity Hub. As imagens evidenciam a fase de construção estética e funcional do jogo, destacando o caráter experimental e tecnológico da proposta, bem como o envolvimento direto dos estudantes no processo criativo.

4. CONCLUSÕES

O projeto **Filosofia Lúdica: Conceitos em Jogo** evidencia que a filosofia pode ser trabalhada de modo crítico, criativo e acessível por meio de recursos lúdicos e tecnológicos. Nesta fase, os resultados parciais confirmam a pertinência da proposta: foi possível consolidar a narrativa filosófica, elaborar puzzles conceituais, iniciar a produção de cenários digitais no Unity Hub e desenvolver uma trilha sonora autoral.

Embora o protótipo jogável ainda não esteja finalizado, o processo de desenvolvimento encontra-se em andamento e já apresenta avanços significativos. A renovação do projeto garante a continuidade das atividades, permitindo integrar os elementos produzidos e avançar na finalização da jogabilidade.

Conclui-se, portanto, que os objetivos previstos para esta etapa foram alcançados, configurando um percurso promissor. As conclusões aqui apresentadas correspondem a esta fase de execução e reforçam a importância de sua continuidade, que permitirá consolidar o jogo como recurso pedagógico no IFMA.

AGRADECIMENTOS: Agradece-se ao Instituto Federal do Maranhão (IFMA) – Campus Monte Castelo pelo apoio institucional e pela concessão das bolsas que viabilizaram o desenvolvimento do projeto. Registra-se também a colaboração dos voluntários: Anna Caroline Cardoso Sousa, Esther Dayse Santos Rabelo, Kaylla Sauanny Silva Ferreira, Lucas Darhlan Chagas Cantanhede e, de modo especial, José de Sousa Araújo, cujo apoio técnico foi fundamental para o avanço das etapas de programação.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. *Filosofando: introdução à filosofia*. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2003.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil rostos*. São Paulo: Cultrix, 1995.

CHAUÍ, Marilena. *Iniciação à filosofia*. São Paulo: Ática, 2020.

COTRIM, Gilberto. *Fundamentos da filosofia: história e grandes temas*. São Paulo: Saraiva, 2015.

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

UNITY TECHNOLOGIES. *Unity Hub*. Disponível em: <https://unity.com/pt/download>.
Acesso em: 30 abr. 2025.