III SIMPÓSIO DE INTEGRAÇÃO INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

JOGOS EDUCATIVOS DE FILOSOFIA CRIADOS COM VIBE CODING

Marcos Ramon Gomes Ferreira[1]

RESUMO: Este trabalho apresenta os resultados parciais de uma pesquisa-ação que investiga o uso do *vibe coding* (criação de código mediada por inteligência artificial generativa) como estratégia de produção autoral de jogos educativos para o ensino de Filosofia. Alguns jogos foram desenvolvidos com as ferramentas Claude, Gemini e Antigravity e aplicados em turmas do Ensino Médio Integrado em Informática do IFB campus Brasília no semestre 2026.1. Os resultados em andamento indicam engajamento expressivo dos estudantes e interesse crescente pelos conteúdos filosóficos mobilizados e pelos jogos como produtos em si mesmos. Os desafios mais significativos são técnicos: a construção do código em diálogo com a IA por um docente com conhecimento básico de programação e a curadoria filosófica do banco de questões e estrutura dos jogos, de modo que eles não percam a profundidade temática. A proposta aponta caminhos para a percepção da construção de artefatos educacionais autorais como algo viável, ainda que desafiador e em constante processo de reflexão sobre as questões éticas e técnicas envolvidas.
Palavras-chave: vibe coding; ensino de Filosofia; jogos educativos.

ABSTRACT: This work presents the partial results of an action research project investigating the use of vibe coding (code creation mediated by generative artificial intelligence) as a strategy for the authorial production of educational games for teaching Philosophy. Three games were developed using the Claude, Gemini, and Antigravity tools and applied to classes in the Integrated High School in Informatics at IFB Brasília campus in the 2026.1 semester. Ongoing results indicate significant student engagement and growing interest in the philosophical content mobilized and in the games as products in themselves. The most significant challenges are technical: the construction of the code in dialogue with the AI by a teacher with basic programming knowledge and the philosophical curation of the question bank and game structure, so that they do not lose their thematic depth. The proposal points to ways of perceiving the creation of original educational artifacts as something viable, albeit challenging and in constant reflection on the ethical and technical issues involved.
Keywords: vibe coding; Philosophy teaching; educational games.

Introdução

A educação contemporânea atravessa uma transformação acelerada pela emergência de tecnologias de inteligência artificial generativa (IAG). No ensino de Filosofia, essa transformação convive com um desafio histórico: superar o enciclopedismo e a "educação

[1] Professor de Filosofia do IFB, Doutor em Comunicação (UnB). Email: marcos.ferreira@ifb.edu.br

bancária" (Freire, 1996) em favor de práticas que estimulem o exercício efetivo do filosofar (Gallo, 2017). Este texto apresenta os resultados parciais de uma investigação em andamento, vinculada ao projeto "Análise em rede da criatividade e tecnologia no ensino de Filosofia", atualmente em desenvolvimento no IFB campus Brasília, e que se desdobra em uma intervenção prática: a criação colaborativa de jogos educativos de Filosofia mediada por ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG), utilizando uma prática conhecida como *vibe coding* (Sarkar; Drosos, 2025; Ray, 2025).

O *vibe coding* designa uma prática na qual o desenvolvedor interage com modelos de linguagem por meio de instruções em linguagem natural (utilizando comandos de texto), delegando a escrita direta do código à IA e atuando na concepção e revisão do produto final (Sarkar; Drosos, 2025). Essa proposta (em certa medida polêmica e com poucas reflexões acadêmicas ainda em curso) propõe, em sua perspectiva otimista, repensar a expertise tradicional do programador para competências de gestão de contexto, avaliação rápida de saídas e decisão sobre quando intervir manualmente. Naturalmente, não são apenas programadores que podem fazer uso do *vibe coding*, o que abre espaço para reflexões sobre diminuição do espaço de trabalho, alinhamento de competências técnicas e implicações éticas dentro do campo do desenvolvimento. Do meu ponto de vista, entendo como algo perigoso a pressuposição de que se pode prescindir de conhecimento técnico para a criação de sistema ou produtos digitais de natureza diversa, especialmente no contexto da criação de soluções profissionais. Por outro lado, em um escopo menor, para exploração de possibilidades de ação dentro de um âmbito limitado (como a sala de aula), considero o *vibe coding* como um caminho interessante para experimentações. É justamente nesse cenário que acredito que se abre uma janela inédita para que docentes sem formação aprofundada em programação possam materializar produtos digitais autorais, deslocando o foco dos recursos prontos (como Kahoot, Genially etc) para as relações criativas entre intenção pedagógica e código gerado.

Neste sentido, a proposta aqui é investigar as potencialidades e os limites do *vibe coding* como estratégia de produção autoral de jogos educativos para o ensino de Filosofia no Ensino Médio Integrado em Informática do IFB.

Esta ação se justifica, acredito, pela urgência em reposicionar a criatividade como competência central da educação básica e pela necessidade de se produzir respostas críticas à disseminação acrítica da IAG em contextos escolares. A experiência que relato aqui se opõe,

portanto, à mera digitalização da educação bancária, na medida em que o docente assume autoria sobre artefatos pedagógicos e mobiliza o digital como meio de problematização (Gallo, 2017).

Este resumo mostra os resultados parciais de uma pesquisa-ação de caráter exploratório, conduzida em diferentes frentes: 1. o desenvolvimento dos jogos por meio de sessões iterativas de *vibe coding* com as ferramentas Claude (Anthropic), Gemini (Google) e Antigravity (Google), seguindo o ciclo descrito por Sarkar e Drosos (2025): formulação de objetivo, *prompting*, avaliação, depuração e refinamento; 2. aplicação em sala de aula com turmas do Ensino Médio Integrado em Informática do IFB campus Brasília no semestre 2026.1, em aulas de Filosofia; 3. registro qualitativo das interações, do engajamento discente e dos desafios docentes, a partir de notas de campo e diário reflexivo do pesquisador. Os dados coletados nesta fase alimentarão, em etapa posterior, um artigo produzido dentro do projeto "Análise em rede da criatividade e tecnologia no ensino de Filosofia".

Referencial teórico

A fundamentação teórica deste trabalho articula, a partir da filosofia da educação, os estudos sobre gamificação e o campo de pesquisa (ainda novo) sobre *vibe coding*.

No primeiro eixo, a pesquisa sustenta-se na crítica freireana à educação bancária e na proposta de Sílvio Gallo (2017), de que a aprendizagem não pode ser controlada, carregando consigo uma certa imprevisibilidade. Diante disto, o ensino de Filosofia deve fomentar o exercício do filosofar (Ferreira, 2025), deslocando o estudante da posição de "historiador iniciante da filosofia" para a de alguém que reflete e, em alguma medida, é estimulado a criar conceitos. A omnilateralidade e a politecnia (Frigotto; Ciavatta; Ramos, 2005) orientam a integração curricular no Ensino Médio Integrado, sustentando que a articulação entre Filosofia e Informática não se dá pela justaposição disciplinar, mas pela construção de uma totalidade em que estudantes do curso técnico em Informática mobilizam saberes computacionais para problematizar conteúdos filosóficos.

Huizinga (1999), a partir de seu conceito de Homo Ludens, fundamenta o uso do jogo como elemento da cultura e não como mero sistema de recompensas. A gamificação, neste sentido, é entendida como dispositivo para fortalecer o propósito do aprendizado e despertar a curiosidade lúdica, sendo mais do que mera tecnologia de conquista de pontos e insígnias.

Esta pesquisa procura embasamento também na literatura recente sobre *vibe coding*. Ray (2025), em revisão abrangente sobre o assunto, propõe uma taxonomia de modalidades de interação com agentes de codificação e identifica como benefícios centrais a aceleração da prototipagem, a democratização da criação de software e a possibilidade de desenvolvimento desvinculado de linguagens de programação.

Sarkar e Drosos (2025), em um estudo empírico do fenômeno, mostram que o *vibe coding* não elimina a necessidade de expertise programacional, mas a redistribui em direção à gestão de contexto, à avaliação rápida de código gerado e à decisão sobre quando alternar entre orientação à IA e intervenção manual. Os autores também documentam o fenômeno do processo de construção do código pelo contexto, segundo o qual decisões iniciais do modelo condicionam trajetórias posteriores do projeto. Por exemplo, no meu caso, ao propor a criação de um jogo com determinadas características, a própria ferramenta indicou caminhos e soluções me apresentando alternativas a seguir, condicionando assim o que foi criado ao final do processo.

Por fim, é preciso não deixar de lado os alertas sobre os riscos dessa prática: alucinação dos modelos, criação de projetos com brechas de segurança, atrofia de habilidades fundamentais e fragmentação de conhecimento (Ray, 2025). Esses riscos dialogam diretamente com a crítica de Han (2010) à sociedade do cansaço e do desempenho, sugerindo que a aceleração proporcionada pela IAG precisa ser tensionada por uma pedagogia da intenção que preserve o espaço da reflexão crítica.

Resultados parciais

Foram desenvolvidos, até o momento, cinco jogos digitais aplicados em turmas do Ensino Médio Integrado em Informática do IFB campus Brasília, no semestre 2026.1, todos construídos por *vibe coding* com as ferramentas Claude, Gemini e Antigravity.

Neste resumo pretendo apresentar apenas alguns que se mostram mais diferentes entre si. O primeiro, “Physis”, é um *quiz battle* com elementos de RPG, sobre os filósofos pré-socráticos, no qual os estudantes enfrentam, em modalidade competitiva, chefes que podem ser derrotados a partir da solução de questões sobre os princípios (arché) propostos por Tales, Anaximandro, Anaxímenes, Heráclito, Parmênides etc. O segundo, “Oráculo de Delfos”, é um clone do jogo Wordle adaptado com banco de palavras filosóficas, mobilizando termos centrais

do vocabulário da disciplina. O terceiro, “A saída da caverna”, é um quiz temático sobre a alegoria platônica, dotado de questões com limite de tempo e sistema de conquistas, no qual os estudantes percorrem etapas que simbolizam a ascensão do prisioneiro rumo ao mundo inteligível. Todos os três jogos incorporam *easter eggs* (segredos escondidos), conquistas e elementos de gamificação alinhados à perspectiva de Huizinga (1999), de modo a sustentar engajamento sem reduzir o jogo a uma máquina de recompensas.

Os resultados em andamento são bons. Observei, a partir do uso dos jogos em sala de aula, engajamento expressivo dos estudantes, manifestado na adesão voluntária às partidas, no compartilhamento espontâneo de estratégias, na busca pelos *easter eggs*, e até mesmo na tentativa de encontrar falhas nos códigos dos jogos. No final, a ideia é que a estrutura visual e narrativa dos jogos opere como porta de entrada para conceitos filosóficos, permitindo que a apropriação do vocabulário filosófico ocorra em situação lúdica, como complemento à aula expositiva e outras atividades mais tradicionais, com atividades de produção de texto ou interpretação de conceitos; e acredito que os jogos têm realizado bem o seu papel neste processo.

Por outro lado, os desafios enfrentados confirmam parte significativa do que a literatura aponta. O primeiro é de natureza técnica: a construção do código em colaboração com as ferramentas de IAG, conduzida por um docente que conhece apenas o básico de programação, exige sucessivas iterações de *prompting* (geração de comandos) e refinamento, tornando o processo cansativo e, muitas vezes, excessivamente direcionado pela IA. As experiências descritas por Sarkar e Drosos (2025), relacionadas à ação guiada pelas ferramentas, foram observadas em diversos momentos, especialmente quando decisões arquitetônicas tomadas pelo modelo em etapas iniciais condicionaram funcionalidades posteriores difíceis de modificar. Importante mencionar que estas ferramentas possuem limites muito restritos de uso, mesmo nas versões pagas, o que acaba também condicionando a quantidade e o tipo de modificações que são feitas nos códigos. Alinhado a esses desafios técnicos há também o trabalho de construção do banco de questões com rigor filosófico, etapa em que quem cria o jogo precisa assumir o papel de curador e revisor crítico, especialmente para evitar alucinações da IA e para garantir que os conhecimentos que aparecem nos jogos estão, de fato, em consonância com o que está sendo estudado em sala de aula.

Esses resultados sugerem que o *vibe coding*, longe de eliminar a autonomia docente, a reposiciona: como professor de Filosofia, preciso atuar como organizador pedagógico do processo, mantendo o controle conceitual e didático mesmo delegando a escrita do código à IA. Isso, acredito, confirma a hipótese de Sarkar e Drosos (2025) de que o paradigma representa não a substituição, mas a redistribuição da expertise; e, sobretudo, abre uma via concreta para que docentes de todas as áreas produzam artefatos digitais autorais, escapando à lógica do consumo passivo de pacotes pré-fabricados (e que também estão sendo cada vez mais "contaminados" pela inserção da IA em seus produtos). Na apresentação oral deste trabalho, serão exibidos exemplos jogáveis dos jogos descritos, permitindo ao público interagir diretamente com as criações geradas no processo de *vibe coding*.

Referências bibliográficas

FERREIRA, M. R. G. Práticas pedagógicas em Filosofia para uma formação omnilateral. In: SILVA, Claudio et al. **Ensino Médio Integrado:** políticas, currículos e práticas. Brasília: Editora IFB, 2025. v.3, p. 131-149.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. N. **Ensino médio integrado:** concepção e contradições. São Paulo: Cortez, 2005.

GALLO, Silvio. O Aprender em Múltiplas Dimensões. **Perspectivas da Educação Matemática**, [S. l.], v. 10, n. 22, 2017. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/pedmat/article/view/3491. Acesso em: 5 fev. 2026.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura**.** Perspectiva: São Paulo, 1999.

RAY, Partha Pratim. A Review on Vibe Coding: Fundamentals, State-of-the-art, Challenges and Future Directions. **TechRxiv**. 09 May 2025.
DOI: https://doi.org/10.36227/techrxiv.174681482.27435614/v1 Acesso em: 11 mai.2026

SARKAR, A.; DROSOS, I. Vibe coding: programming through conversation with artificial intelligence. In **Proceedings of the 36th Annual Conference of the Psychology of Programming Interest Group** (PPIG 2025). DOI: https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.23253 Acesso em: 11 mai.2026