



Cartas para Filosofar Juntxs





Justificativa

O ensino de Filosofia no Ensino Médio apresenta o desafio constante de despertar nos estudantes não apenas o interesse pelo conteúdo teórico, mas também o exercício vivo do pensamento. Nesse contexto, o jogo **“Cartas para Filosofar Juntxs”** propõe-se como uma ferramenta lúdica e instigante que favorece a experiência do filosofar em coletivo, a partir de perguntas abertas, sensíveis e ambíguas, capazes de provocar o pensamento e o diálogo.

Inspirado na ideia de que a filosofia nasce da inquietação e se realiza no encontro com o outro, o jogo convida os participantes a pensar sobre questões relacionadas à ética, epistemologia, metafísica e estética de maneira não formal, evitando termos técnicos e apostando em frases que soam comuns, mas que abrem espaço para múltiplas interpretações. Assim, o jogo tensiona a fronteira entre o cotidiano e o pensamento filosófico, mostrando que a filosofia pode emergir de qualquer experiência, desde que sejamos capazes de suspender certezas e acolher o inesperado.

Como novidade, o jogo contará com um dado, cujas faces indicam como a resposta deverá ser construída. Ao invés de limitar o conteúdo das perguntas a áreas específicas da filosofia, a proposta é valorizar a diversidade de formas de resposta e de pensamento. Com isso, o mesmo enunciado pode ganhar nuances distintas, conforme a forma sorteada. Essa mecânica estimula a escuta, a criatividade, o deslocamento de perspectivas e a abertura à surpresa – elementos fundamentais para o filosofar vivo.

Além de desenvolver competências de argumentação, escuta, questionamento e reflexão crítica, o jogo também atua como um convite à imaginação e à subjetividade, valorizando o processo de pensar junto, mais do que a obtenção de respostas corretas.

Por fim, “Cartas para Filosofar Juntxs” afirma que a filosofia não se ensina apenas com textos e teorias, mas também com experiências e perguntas que nos movem. O jogo cria um espaço-tempo propício para que os estudantes se vejam como pensadores e pensem com os outros, numa prática que é, ao mesmo tempo, educativa, afetiva e política.

Metodologia

1. Preparação do espaço

A sala é organizada em círculo ou pequenos grupos, favorecendo a escuta e o contato visual. O(a) educador(a) atua como facilitador(a), incentivando o pensamento coletivo e evitando centralizar a condução do jogo.

2. Dinâmica do jogo com cartas e dado filosófico

- Um participante sorteia uma carta com uma pergunta filosófica.
- Em seguida, lança o dado, que indica o modo de resposta a ser usado:

Face do dado – Como responder à pergunta?

- A pessoa tem até 30 segundos para refletir em silêncio.
- Depois, compartilha sua resposta (ou aciona a pessoa escolhida, no caso da face 3).
- Os demais participantes podem comentar, perguntar ou discordar, fomentando uma conversa filosófica aberta.
- O educador pode, quando pertinente, conectar a pergunta ou as reflexões dos estudantes a temas ou autores da filosofia clássica e contemporânea, sempre partindo do que foi dito em roda. Ou fazendo ligações com temas trabalhados em sala. Essa estrutura reforça o aspecto colaborativo, criativo e imprevisível da atividade, tornando o pensamento algo que se constrói entre as pessoas, e não apenas dentro de cada uma.

3. Avaliação

A avaliação é formativa e processual, centrada na participação, escuta, argumentação e envolvimento com as perguntas. Pode incluir:

- Autoavaliações escritas ou orais.
- Roda de conversa final sobre o que foi aprendido ou sentido.
- Produção de textos filosóficos autorais (ensaios breves, relatos, crônicas reflexivas etc.).

Cartão de Instrução – Como Jogar com o Dado Filosófico

Antes de responder à pergunta da carta, jogue o dado!

A face sorteada vai indicar como você deve responder.

1. Fale o que você pensa
2. Dê um exemplo
3. Peça para alguém responder e diga por que escolheu essa pessoa
4. invente uma história curta
5. responda com uma pergunta
6. dê duas respostas diferentes

Aqui não há certo ou errado. O importante é pensar junto!

Conteúdo das Cartas

Epistemologia

(Conhecimento, verdade, dúvida, crença)

1. Você acredita no que vê ou vê o que acredita?
2. Será que existe uma verdade para todo mundo ou cada um tem a sua?
3. O que é mais confiável: sua experiência ou o que te contaram?
4. Se ninguém souber de uma coisa, ela deixa de ser verdade?
5. É possível saber algo com 100% de certeza?
6. Dúvidar é perder tempo ou começar a pensar de verdade?

Ética

(Certo e errado, liberdade, justiça, convivência)

1. Você faria a mesma coisa se ninguém pudesse te julgar?
2. Fazer o bem precisa ser por vontade ou só importa o resultado?
3. A gente é livre mesmo ou só parece?
4. Quem decide o que é certo e errado?
5. Errar sempre significa fazer algo ruim?
6. Dá para ser justo com todo mundo ao mesmo tempo?

Metafísica

(Realidade, identidade, existência, tempo)

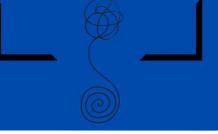
1. Você é a mesma pessoa quando está sozinho e quando está com os outros?
2. Um sonho muito real pode ser considerado realidade?
3. O que faz você ser você?
4. Se você mudar tudo em você, você ainda é a mesma pessoa?
5. O tempo passa por nós ou a gente que passa por ele?
6. Será que existe algo que nunca muda?

Estética

(Arte, beleza, sensibilidade, expressão)

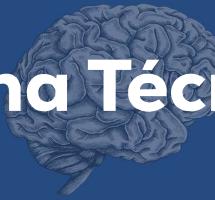
1. Tudo que emociona é arte?
2. Se ninguém entender sua arte, ela ainda vale?
3. Pode existir beleza no que é considerado feio?
4. O que faz uma coisa ser bonita para você?
5. Arte tem que ter sentido?
6. Por que uma música, um filme ou uma imagem mexem tanto com a gente, mesmo quando não falam da nossa vida?

Cartas do Jogo

<p>Será que existe algo que nunca muda?</p> 	<p>O tempo passa ou a gente é que passa por ele?</p> 	<p>Se você mudar tudo em você, você ainda é a mesma pessoa?</p> 
<p>Dá para ser justo com todo mundo ao mesmo tempo?</p> 	<p>Errar sempre significa fazer algo ruim?</p> 	<p>Quem decide o que é certo e errado?</p> 
<p>Duvidar é perder tempo ou começar a pensar de verdade?</p> 	<p>É possível saber algo com 100% de certeza?</p> 	<p>O que é mais confiável: sua experiência ou o que te contaram?</p> 
<p>Por que uma música, um filme ou uma imagem mexem tanto com a gente, mesmo quando não falam da nossa vida?</p> 	<p>Arte tem que ter sentido?</p> 	<p>O que faz uma coisa ser bonita para você?</p> 

Cartas do Jogo

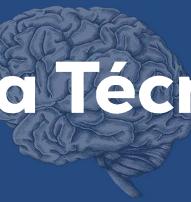




Ficha Técnica

Nome	Cartas Para Filosofar Junxts
Justificativa	Os professores que lecionam as disciplinas do ensino médio brasileiro têm, de certa forma, um compromisso com a preparação de seus estudantes para a realização de vestibulares e a aprovação em uma universidade. A disciplina de filosofia no ensino médio não se exclui de tal cenário, de modo que traz mais enfoque para os conteúdos de uma história da filosofia, do que para uma prática filosófica. À vista disso, surge a ideia da criação de um jogo filosófico, que privilegie o filosofar em si.
Objetivo	O objetivo do jogo é refletir filosoficamente de forma criativa, divertida e relacional, explorando temas da filosofia – estética, ética, epistemologia e metafísica – por meio de diferentes tipos de resposta que desafiam tanto o raciocínio quanto a imaginação. A ideia não é acertar, mas expandir possibilidades, enxergar novos modos de encarar dilemas, no desenvolvimento do pensamento crítico em grupo.
Materiais para Confecção	Foram usados papel sulfite e kraft, para impressão das cartas. Para a confecção do dado, foram utilizados papelão, lã, cola de tecido e tecido de algodão cru.
Público alvo	Estudantes do ensino médio a partir de 13 anos.
Participantes	A partir de 2 jogadores.
Como Jogar?	Com as cartas embaralhadas, o participante da vez deverá retirar uma carta e lançar o dado para saber como a mesma precisará ser respondida.
Regras do Jogo	<ol style="list-style-type: none">1. As cartas devem ser distribuídas aleatoriamente para garantir um desenvolvimento justo do jogo2. Cada participante deve retirar uma carta por vez, respeitando a ordem de jogada e permitindo a participação de todos3. Nenhum participante pode interferir na vez de outro, exceto quando indicado pelo dado4. As numerações do dado representam o modo como o jogador vai responder as perguntas. A seguir, tem a descrição das respostas a serem dadas de acordo com a numeração do dado.<ol style="list-style-type: none">4.1 - Dê sua opinião: sincera, do seu jeito.4.2 - Dê um exemplo: conte algo que ajude a ilustrar a pergunta – pode ser real ou inventado.4.3 - Peça para alguém responder e diga por que escolheu essa pessoa; convide alguém para responder por você e explique a sua escolha.4.4 - Invente uma história curta: crie uma historinha relacionada à pergunta – vale tudo, drama, comédia ou ficção científica!4.5 - Responda com uma pergunta: devolva a questão com outra pergunta que faça pensar.4.6 - Dê duas respostas diferentes: responda de dois jeitos possíveis, mesmo que contraditórios.
Tempo de duração	Entre 15 e 30 minutos.

Ficha Técnica



Integrantes e créditos	Alessandra Leão dos Santos – Contribuição na construção da ideia do jogo físico em parceria com Raul e na pesquisa de artigo. João Ferreira – Colaborador na elaboração da ficha técnica. Luana Tomé Batista – Colaboradora na elaboração da ficha técnica. Marcela Salgado – Colaboradora na elaboração da ficha técnica. Raul Baldi – Idealizador e designer do jogo. Valeska Rocha – Colaboradora na elaboração da ficha técnica. Vitória Aquino de Araujo Florencio – Responsável pela formatação do arquivo de apresentação do jogo.
Referências	GELAMO, Rodrigo Peloso. O ensino de filosofia no limiar da contemporaneidade: o que faz o filósofo quando seu ofício é ser professor de filosofia? Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 51-74. KOHAN, Walter Omar. "O ensino da filosofia como problema filosófico". Childhood & Philosophy, 2005. MACEDO, Lino. Os jogos e sua importância na escola. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 93, p. 5-11, maio 1995. PIAGET, Jean. Fazer e compreender. São Paulo: Melhoramentos/EDUSP, 1978.

Cartas para Filosofar Juntxs



- .estética<
- .epistemología<
- .ética<
- .metafísica<

Como Jogar com o Dado Filosófico



Escolha uma carta. Cada cor corresponde uma área da filosofia.

Antes de responder à pergunta da carta, jogue o dado!

A face sorteada vai indicar como você deve responder.

Aqui não há certo ou errado. O importante é pensar juntx!

1

>>>Dê sua opinião sincera, do seu jeito<<<

2

>>>dê um exemplo
Conte algo que ajude a ilustrar a pergunta – pode ser real ou inventado<<<

3

>>>Peça para alguém responder e diga por que escolheu essa pessoa
Convide alguém para responder por você e explique a sua escolha<<<

4

>>>invente uma história curta
Crie uma historinha relacionada à pergunta – vale tudo: drama, comédia ou ficção científica!<<<

5

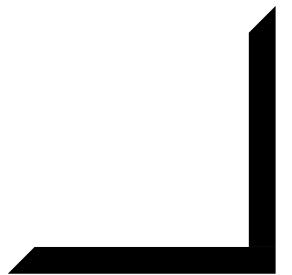
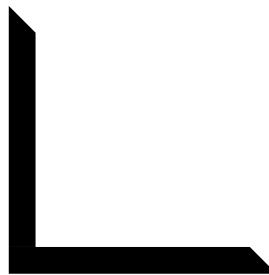
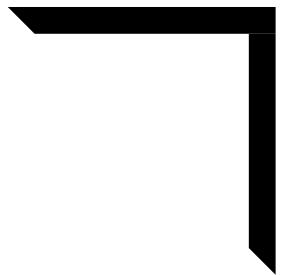
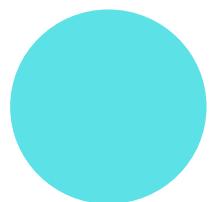
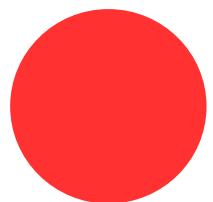
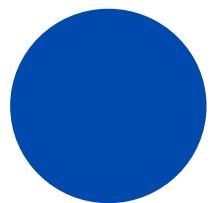
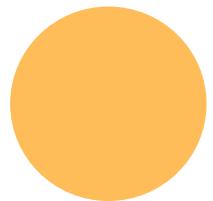
>>>responda com uma pergunta
Devolva a questão com outra pergunta que faça pensar<<<

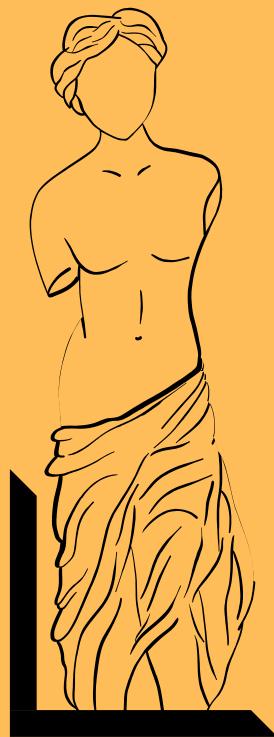
6

>>>dê duas respostas diferentes
Responda de dois jeitos possíveis, mesmo que contraditórios<<<.

>>>>>Significado s das faces:

CARTAS PARA Filosofar JUNTXS



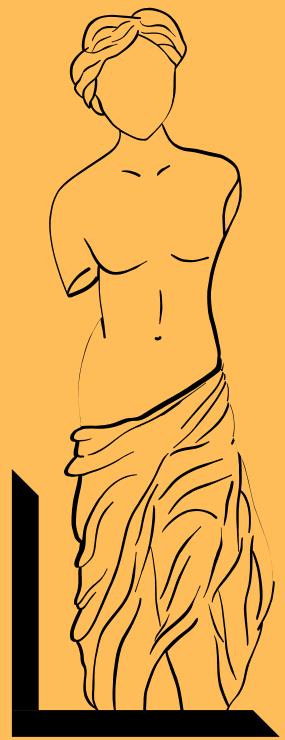


Tudo que
emociona é
arte?



Se ninguém
entender sua
arte, ela
ainda vale?



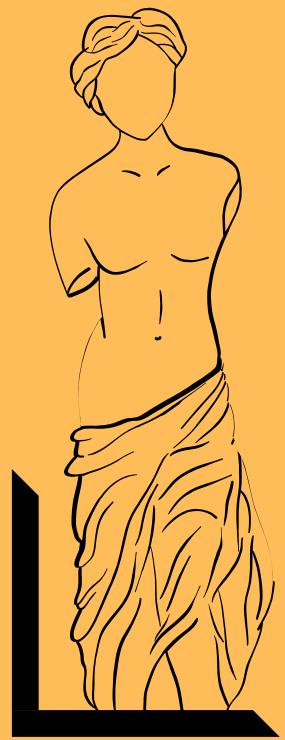


Pode
existir
beleza no
que é
considerado
feio?



O que faz uma
coisa ser
bonita para
você?



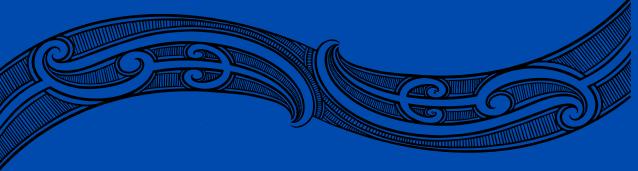


Arte tem
que ter
sentido?



Por que uma
música, um filme
ou uma imagem
mexem tanto com a
gente, mesmo
quando não falam
da nossa vida?



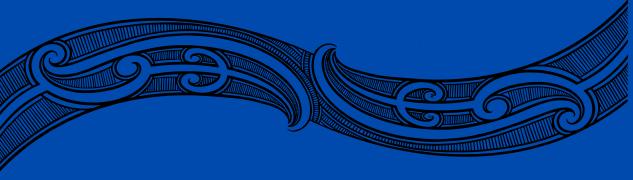


Você acredita no
que vê ou vê o que
acredita?



Será que existe
uma verdade para
todo mundo ou cada
um tem a sua?

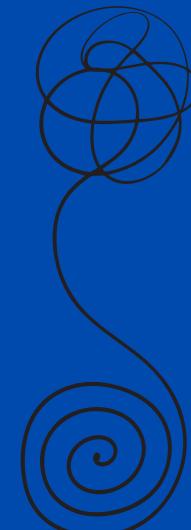


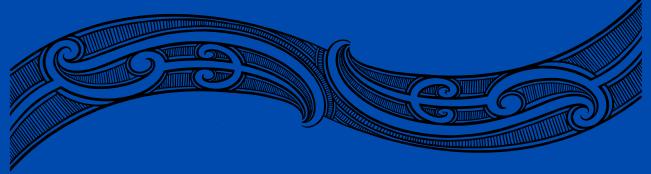


Se ninguém souber
de uma coisa, ela
deixa de ser
verdade?



O que é mais
confiável: sua
experiência ou o
que te contaram?





É possível saber
algo com 100% de
certeza?



Duvidar é perder
tempo ou começar a
pensar de verdade?



Você faria a mesma
coisa se ninguém
pudesse te julgar?



Fazer o bem
precisa ser por
vontade ou só
importa o
resultado?



A gente é livre
mesmo ou só
parece?



Quem decide o
que é certo e
errado?

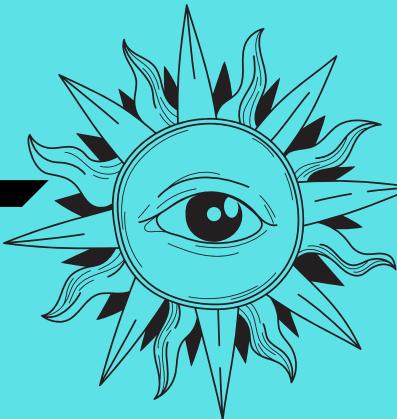


Errar sempre
significa fazer
algo ruim?

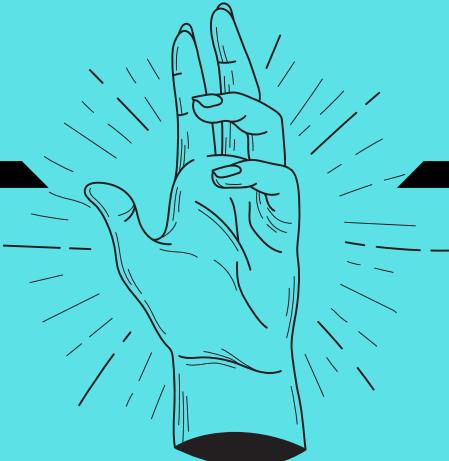


Dá para ser justo
com todo mundo ao
mesmo tempo?

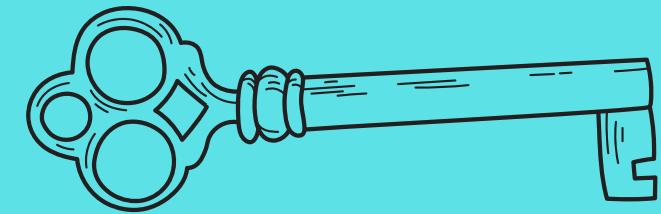


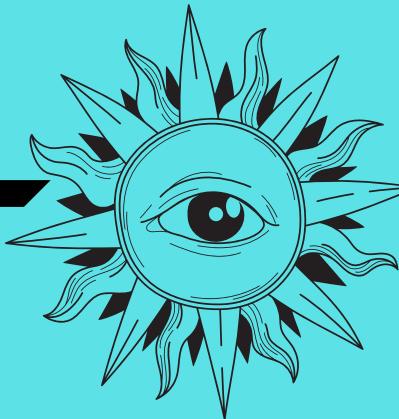


Você é a mesma
pessoa quando está
sozinho e quando
está com os
outros?



Um sonho muito
real pode ser
considerado
realidade?

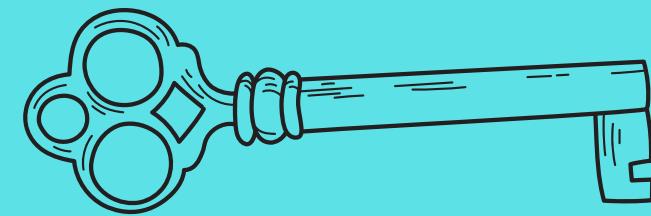


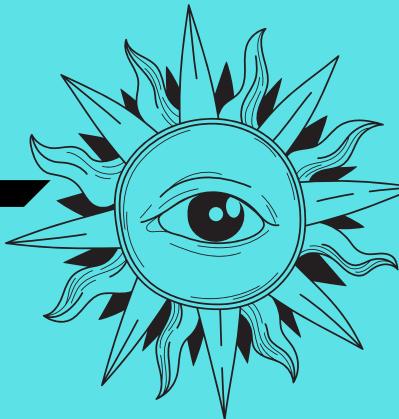


O que faz você ser
você?

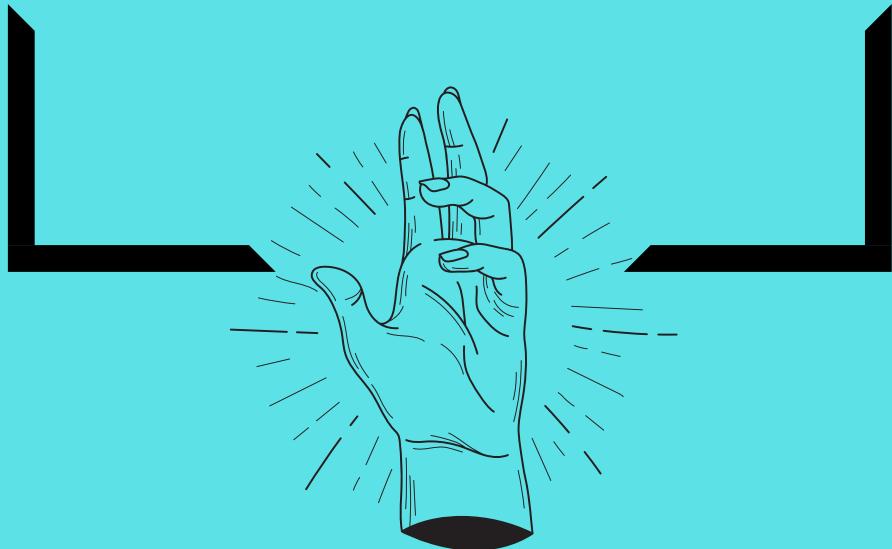


Se você mudar tudo
em você, você
ainda é a mesma
pessoa?





O tempo passa ou a
gente é que passa
por ele?



Será que existe
algo que nunca
muda?

