



FILM

MANUAL

GAME



Erika Patrícia Fonseca do Carmo
Mestranda

Prof. Dr. José Anglada Rivera
Orientador

Dom Alencar
Diagramação

João da Silva Queroga
Design gráfico

FILLO

GAME



FILLO

GAME



Biblioteca do IFAM – Campus Manaus Centro

C287m Carmo, Erika Patrícia Fonseca do.
Manual Filo game / Erika Patrícia Fonseca do Carmo. – Manaus, 2019.
40 p. : il. color.

Produto educacional oriundo da dissertação - FiloGame: jogo digital como recurso tecnológico para o ensino de filosofia no médio integrado do IFAM (Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* Manaus Centro, 2019.

Prof. Dr. José Anglada Rivera.
ISBN 978-65-83758-39-2

1. Formação humana integral. 2. Filosofia - ensino. 3. Metodologias ativas. 4. Aprendizagem baseada em jogos. 5. Jogo digital. I. Rivera, José Anglada. (Orient.) II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 370.7

Elaborada por Márcia Auzier CRB 11/597

Descrição Técnica do Produto

Origem do produto: Trabalho de Dissertação ``FiloGame: jogo digital como recurso tecnológico para o ensino de filosofia no médio integrado do IFAM``

Área do Conhecimento: Ensino

Categoria deste Produto: Jogos digitais e protótipos educacionais

Finalidade: contribuir como ferramenta Tecnológica Educativa no processo ensino-aprendizagem de filosofia.

Estruturação do Produto: caracteriza-se como jogo digital (game) acompanhado de manual ilustrativo contendo especificidades referentes ao jogo e sugestão de sequência didática para sua utilização.

Registro do Produto/ Ano: Biblioteca Paulo Sarmiento do IFAM/Campus-Manaus Centro/2019.

Avaliação do Produto: 25 (vinte e cinco) alunos do médio integrado/ Informática e 3 (três) professores que compuseram a banca de avaliação da dissertação.

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais. Proibida a comercialização e uso comercial deste produto.

Divulgação: O jogo digital (game) será disponibilizado em mídia digital que acompanha este manual, assim como pelo link onde o usuário terá acesso aos arquivos de instalação do game para os sistemas operacionais Linux, Windows (Android, macOS e iOS ainda em desenvolvimento). O link se refere a plataforma de dissertações do Mestrado Profissional em Educação profissional e Tecnológica (ProfEPT).

Instituições envolvidas: Instituto Federal do Amazonas e Universidade Estadual do Amazonas.

URL: <http://www2.ifam.edu.br/profepet>

Idioma: Português

Cidade: Manaus

País: Brasil



Sumário

07 *Resumo*

08 *Abstract*

09 *Apresentação*

11 *Módulo 1 – Características do Jogo*

29 *Módulo 2 – Modificação*

32 *Módulo 3 – Considerações finais: Sequência didática*

37 *Referências Bibliográfica*





Resumo

O **FiloGame** é um **jogo digital educativo** desenvolvido para o ensino de Filosofia no Ensino Médio, que integra narrativa, desafios interativos e resolução de problemas como forma de promover a aprendizagem ativa. O jogo apresenta uma história ficcional que conduz o jogador por diferentes fases, nas quais conceitos filosóficos são explorados por meio de perguntas, missões e tomadas de decisão. Suas mecânicas envolvem progressão por níveis, sistema de regras, feedbacks imediatos, coleta de itens e resolução de desafios conceituais, favorecendo o engajamento e a compreensão dos conteúdos filosóficos. Ao articular elementos do design de jogos digitais — como narrativa, jogabilidade, estética e objetivos — com conteúdos curriculares de Filosofia, o FiloGame proporciona uma experiência lúdica e formativa, aproximando o estudante do filosofar por meio da interação e da experimentação no ambiente digital.





Abstract



FiloGame is a digital educational game developed for teaching Philosophy in High School, integrating narrative, interactive challenges, and problem-solving to promote active learning. The game presents a fictional storyline that guides players through different stages, in which philosophical concepts are explored through questions, missions, and decision-making processes. Its mechanics include level progression, rule-based systems, immediate feedback, item collection, and conceptual challenges, encouraging engagement and meaningful understanding of philosophical content. By articulating core elements of digital game design—such as narrative, gameplay, aesthetics, and objectives—with Philosophy curriculum topics, FiloGame offers a playful and formative digital experience that brings students closer to the practice of philosophizing through interaction and exploration.




Apresentação



O FiloGame é um jogo digital educativo desenvolvido como produto educacional da pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT/IFAM), com o objetivo de contribuir para o ensino de Filosofia no Ensino Médio. O jogo foi concebido a partir da articulação entre conteúdos filosóficos presentes no currículo escolar e elementos do design de jogos digitais, como narrativa, mecânicas, regras, desafios e sistemas de feedback, buscando proporcionar uma experiência de aprendizagem ativa, interativa e significativa.

Ambientado em uma narrativa ficcional que envolve viagens no tempo e investigação filosófica, o FiloGame convida o jogador a percorrer diferentes fases, nas quais conceitos, problemas e pensadores da Filosofia são explorados por meio de missões, perguntas e situações-desafio. A progressão no jogo ocorre a partir da interação do jogador com o ambiente digital, da resolução de questões conceituais e do cumprimento de objetivos específicos, permitindo que o erro e o acerto funcionem como elementos formativos no processo de aprendizagem. Dessa forma, o jogo aproxima o estudante do filosofar, estimulando a reflexão, a tomada de decisão e o pensamento crítico.





Este manual foi elaborado com a finalidade de apoiar professores e demais usuários na utilização do FiloGame, apresentando de forma clara e organizada suas principais características e possibilidades pedagógicas. O documento está estruturado em três módulos principais.

O primeiro módulo descreve o jogo digital, abordando sua narrativa, objetivos, mecânicas, jogabilidade, interface, elementos visuais e sonoros, bem como os aspectos técnicos que compõem o protótipo.

O segundo módulo, apresenta orientações para a modificação do banco de questões do jogo, possibilitando ao professor inserir, alterar ou adequar os conteúdos filosóficos de acordo com sua proposta pedagógica e com o contexto da turma. A terceiro módulo propõe sequência didática para a utilização do FiloGame em sala de aula ou em laboratório de informática, articulando o uso do jogo aos momentos de sensibilização, problematização, investigação e conceituação dos conteúdos filosóficos.

Assim, este manual busca oferecer subsídios teóricos e práticos para a utilização do FiloGame como ferramenta educativa, evidenciando o potencial dos jogos digitais como estratégia pedagógica para o ensino de Filosofia, ao integrar rigor conceitual, linguagem digital e experiência lúdica no processo de ensino-aprendizagem.



Módulo 1 - Características do Jogo

Sobre o FiloGame

O FiloGame é um jogo digital educativo, classificado como *serious game*, desenvolvido no gênero ação/aventura, concebido como recurso pedagógico para o ensino de Filosofia. Seu design foi estruturado a partir de princípios fundamentais do game design, articulando narrativa, mecânicas, regras, estética e objetivos pedagógicos de modo integrado, conforme orientações do *Game Design Document* (GDD).

Do ponto de vista do design de jogos, o FiloGame configura-se como um sistema interativo no qual o jogador assume papel ativo na construção do conhecimento, tomando decisões, resolvendo problemas e interpretando pistas filosóficas ao longo de sua progressão. Conforme Salen e Zimmerman (2012), jogos digitais são sistemas de regras que produzem experiências significativas por meio da interação; nesse sentido, o FiloGame foi projetado para converter conteúdos filosóficos curriculares em desafios lúdicos, mantendo o equilíbrio entre aprendizagem e engajamento.

A narrativa constitui o eixo estruturante do jogo, organizando a experiência do jogador em missões que envolvem investigação, deslocamento espacial e resolução de enigmas conceituais. Essa narrativa não atua apenas como elemento estético, mas como estratégia de design que orienta a progressão, contextualiza os conteúdos e atribui sentido às ações do jogador, favorecendo a imersão e a motivação.

No que se refere à organização dos conteúdos de Filosofia, o FiloGame foi estruturado em fases que correspondem a eixos temáticos da disciplina, respeitando a progressão histórica e conceitual do currículo.



A primeira fase do jogo aborda os conteúdos relacionados à origem da Filosofia, contemplando:

- a) a investigação filosófica enquanto forma específica de questionamento racional;
- b) a transição do mito ao logos, evidenciando a passagem do pensamento mítico para o pensamento racional;
- c) as condições históricas, sociais e culturais para o surgimento da Filosofia na Grécia Antiga;
- d) o pensamento cosmológico dos filósofos pré-socráticos.

Esses conteúdos são explorados por meio de mecânicas de investigação, coleta de cartas informativas e resolução de desafios conceituais, incentivando o jogador a reconhecer a Filosofia como uma forma singular de interpretar a realidade e explicar a origem do mundo e do conhecimento.

A segunda fase do jogo concentra-se na Filosofia do período clássico da Grécia Antiga e no Helenismo, abordando:

- a) Sócrates e os sofistas, com ênfase no método socrático, na maiêutica e no debate ético-político;
- b) a Filosofia de Platão, destacando conceitos como mundo sensível e mundo inteligível, conhecimento e verdade;
- c) a Filosofia de Aristóteles, especialmente no que se refere à lógica, à ética e à concepção de virtude;
- d) o Helenismo, compreendido como um período de diversificação das escolas filosóficas e de reflexão sobre a vida prática.



Nessa fase, as mecânicas do jogo exigem maior análise crítica, interpretação de pistas conceituais e tomada de decisões fundamentadas nos conteúdos estudados, promovendo a articulação entre pensamento filosófico, narrativa e progressão do gameplay.

O sistema de regras e feedbacks do FiloGame foi desenhado para oferecer respostas imediatas às ações do jogador, permitindo que erros e acertos funcionem como elementos formativos do processo de aprendizagem. O feedback constante — visual, textual e As mecânicas de jogo foram planejadas para estimular a interação contínua com os conceitos filosóficos, incluindo exploração de cenários, enfrentamento de obstáculos, coleta de informações e resolução de problemas, reforçando a aprendizagem por meio do fazer — princípio central da aprendizagem baseada em jogos digitais.sistêmico — contribui para a compreensão dos conteúdos filosóficos e para a progressão no jogo, respeitando princípios de clareza, consistência e usabilidade.

No que se refere à estética e ao design visual, o jogo adota o estilo *cartoon*, escolhido por sua capacidade de facilitar a leitura dos elementos em tela, ampliar a expressividade dos personagens e tornar a experiência mais acessível ao público-alvo. A identidade visual, os cenários e os personagens foram concebidos de forma coerente com a narrativa e com a proposta pedagógica, reforçando a unidade do sistema de jogo.

Dessa forma, o FiloGame se caracteriza como um produto educacional que articula, de maneira intencional, os elementos centrais do design de jogos digitais — narrativa, mecânicas, regras, feedback, estética e objetivos — com conteúdos específicos da Filosofia, promovendo uma experiência interativa que alia aprendizagem, engajamento e reflexão crítica.



História (Storytelling)

Em futuro não muito distante a tecnologia humana alcançou um patamar que por muito tempo foi considerado imaginário e ficcional, os cientistas conseguiram criar dispositivos aparentemente simples, porém com a capacidade de dobrar o contínuo espaço-tempo e criar fendas dimensionais capazes de alcançar qualquer lugar, em qualquer tempo.

Como qualquer tecnologia revolucionária e perigosa apenas grandes instituições, governos e certos milionários tem acesso a estes dispositivos. E com a abertura das viagens no tempo também surgem os diversos paradoxos temporais. Por isso são necessárias regras de controle e tráfego atemporal, então a ONU (Organização das Nações Unidas) criou o STCC - Space-Time Continuum Consortium que se tornou a instituição responsável pelas viagens no tempo em todo o mundo. Tal instituição tem como objetivo preservar o conhecimento, este com relação, à filosofia, à história, arte, ciência.

Porém assim como na internet existem os Hackers, Crackers, pessoas e intuições que burlam as normas e causam problemas, neste caso, causam paradoxos. Dentro do STCC existe um departamento secreto que atua como uma Agência Secreta De Segurança Atemporal (SSAT - Secret Security Agency Timeless), responsáveis por "restaurar a ordem original" dos fatos em qualquer espaço-tempo. Corrigem divergências e problemas causados por invasores e ladrões, resgatam objetos relacionados ao conhecimento humano.



Gameplay Overview

Em um mundo cercado de vilões que roubam artefatos que marcaram a história do conhecimento e da filosofia o jogador pode viajar através do contínuo espaço tempo para encontrar pistas de onde eles estão e a como recuperar os artefatos e obras roubados.

A cada fase o jogador ganha cartas que lhe informam características do ladrão, percorrendo caminhos, escapando de armadilhas, destravando passagens a partir de questões envolvendo conceitos de filosofia para concluir seu objetivo de preservar o conhecimento da humanidade.

O jogador é imerso em um mundo com características de acordo com cada época que visita, encontrando em sua jornada detalhes: cenários, objetos e situações envolvendo conhecimentos específicos da disciplina de Filosofia, com foco em conteúdos referentes à história da filosofia e a conceitos desenvolvidos pela disciplina.

A dificuldade das fases está em analisar as pistas, interpretar os problemas e acumular pontos durante o percurso em busca da resolução do mistério de cada fase.

Figura 1 – Início da primeira fase



Fonte: O próprio autor, 2019

Fluxo do jogo

FiloGame é um jogo de investigação e aventura, que coloca a investigadora Hipátia à procura de objetos históricos que foram roubadas por vilões, através do contínuo espaço tempo.

Passando por percursos desde a Grécia Antiga, até os dias mais atuais, Hipátia deve recuperar os artefatos, prendendo os ladrões, respondendo perguntas sobre a filosofia e descobrindo cartas de filósofos que vão lhe ajudar a desvendar quem são os vilões responsáveis pelos roubos dos artefatos.

Durante seu percurso, o jogador enfrentará inimigos e obstáculos no cenário, podendo também adquirir coins (moedas) e itens especiais que auxiliam no ganho de vida e na liberação de passagens obstruídas.

Ao chegar no final de cada fase a personagem pode informar quem é o vilão que roubou o artefato da missão de acordo com as pistas contidas nas cartas dos filósofos. Assim, conforme as missões são completadas, uma nova missão é recebida, até que o player complete todos os ladrões e devolva os artefatos para os seus devidos lugares.

Figura 2 – Início da missão



Fonte: O próprio autor, 2019



INTERFACE E INTERAÇÃO

Este jogo utilizará de recursos como teclado e mouse, como entrada dos controles, podendo ser opcional a utilização de um Joystick para que jogador tenha uma maior confortabilidade na hora de jogar. Através do teclado ou do mouse o jogador pode escolher entre as opções da tela inicial, escolhendo itens na interface como “Jogo novo”, “carregar jogo”, “capítulos”, “dúvidas”, “configurações”, “álbum de cartas” e etc. Segue detalhamento de como esses dispositivos serão usados pelo jogo.

Teclado

- Movimentos do player:
As teclas “seta a esquerda” e “A” movem o player para a esquerda. As teclas “seta a direita” e “D” movem o player para a direita.
As teclas “seta para cima”, “espaço” e “w” faz com que o player pule. As teclas “ctrl” e “F” faz com que o player jogue pedras.

Figura 3- Informações sobre teclas de movimento



Fonte: Próprio autor, 2019

Menu

Relação das telas que contêm menus de seleção:

- Menu inicial. Os jogadores visualizam os seguintes itens:
- Botão “**Jogo Novo**” - Leva o usuário a conhecer a história do jogo e em seguida ao início de uma nova partida.
- Botão “**Carregar Jogo**” - Carrega em memória o estado do último jogo salvo e inicia a partida.
- Botão “**Capítulo**” - O software possibilita ao usuário, acessar os diferentes capítulos do jogo independentemente se tenha começado ou não o jogo no modo história.
- Botão “**Dúvidas**” - Leva o usuário a identificar controles, itens e informações do game.
- Botão “**Configurações**” - O usuário é levado para uma tela onde este pode mudar as configurações do game, como volume do áudio, volume do som e idioma.
- Botão “**Álbum de cartas**” - O software possibilita ao usuário, a verificação das cartas coletadas ao decorrer do jogo, caso já tenha jogado algum capítulo e coletado alguma carta durante sua jornada.
- Menu de local para viagem no tempo:
 - **Grécia Antiga** – Iniciar a primeira fase do jogo.
 - **Roma Antiga** - Iniciar a segunda fase do jogo
- Menu de escolha de categoria de perguntas:
 - **Filosofia Geral**
 - **Filosofia Antiga**
 - **Ética**
 - **Epistemologia**



MECÂNICA DO JOGO

São os aspectos da mecânica do jogo, descrevendo o comportamento do player (jogador) aquisição de informações, inimigos e do cenário do jogo.

Mecânica Básica

A mecânica de um jogo é a interação do jogador com o gameplay, esta é dada por aspectos como perigo, power-ups, e itens coletáveis. O jogo tem como mecânica básica, um player que segue um percurso pré-determinado, com obstáculos, inimigos e perguntas ao longo da fase como os abaixo:

- A mecânica dos inimigos que tentam acertar o player com flechas e espadas.
- O pulo que o player pode executar para poder desviar dos ataques inimigos e de obstáculos além de conseguir itens ao longo do percurso.
- Buracos com armadilhas.
- Plataformas que se movem.
- Viagem do temporal através de uma máquina do tempo.

Ainda no jogo encontramos perguntas que dependem de um conhecimento básico de filosofia, para que o acesso que estas bloqueiam sejam destravados, auxiliando o player a continuar sua jornada na busca das cartas dos filósofos, e de outros itens coletáveis como o elixir mágico.

Ações de combate

O player (jogador) tem a possibilidade atacar seus inimigos, pressionando o botão “ctrl” do teclado, seus ataques não são tão fortes, tendo assim, baixo poder de impacto, ou seja, surte pouco dano no alvo, porém a utilização da munição é infinita.

Ataques

No jogo será definido como ataque toda a ação intencional realizada pelos inimigos que provoque dano no player. Estes ataques visam danificar o herói através do contato físico, armas e objetos que danifiquem a vida do player.

Barra de energia

O player terá uma barra de energia que mostrará as suas avarias. Ao atingir o valor zero o jogador perderá uma das vidas. Embora representada em forma de animação para o jogador, internamente cada jogador terá 100 pontos de vida, isto representa a quantidade de dano que o player pode suportar.

Vida

O jogador possui uma quantidade infinita de vidas, a cada perda de vida, o jogador poderá continuar o jogo perto do lugar mais próximo de onde parou. Caso o jogador erre a identificação final do ladrão, ele será encaminhado a tela de “Game Over” e após 10 segundos é redirecionado ao menu principal do jogo.



Progressão do jogo

Na primeira fase o jogo começa com uma dificuldade menor e essa dificuldade aumenta progressivamente ao longo da fase conforme o player passa pelas perguntas que liberam caminho para a continuação do percurso. Nas demais fases a quantidade de inimigos e obstáculos será maior e as mecânicas envolvendo conteúdos de filosofia, mudará de acordo com o banco de dados, (original ou o criado pelo professor), podendo assim ser considerado como randômico, tais condições visam aumentar a dificuldade do jogo.

Condições de Vitória

Para que o jogador prossiga para a próxima missão, é preciso que ele siga as seguintes condições:

1. Responder todas as perguntas que são encontradas no decorrer da fase de maneira correta.
2. Sobreviver às armadilhas e inimigos.
3. Coletar as cartas que estão espalhadas ao decorrer da fase, pois estas contêm pistas que irão auxiliá-lo na construção da identificação do ladrão.
4. Indicar o ladrão correto de acordo com as cartas que estão na fase a ser jogada.

Dificuldade de fases

Fase 1:

O player inicia seu percurso na Grécia Antiga, seguindo o caminho tortuoso até chegar ao último obstáculo da fase respondendo quem é o ladrão que roubou o escudo de Atenas. A fase por completa consiste de templos antigos, com estruturas no estilo grego. Árvores, pedras grandes e alguns abismos podem obstruir a passagem do jogador, exigindo agilidade do player.

Figura 4 – Cenário de entrada fase 1



Fonte: Próprio autor, 2019

Fase 2:

O player inicia seu percurso em meio a Roma antiga, seguindo o caminho tortuoso até chegar ao último obstáculo da fase respondendo quem é o ladrão que roubou a estátua da Lupa Capitolina. A fase por completa consiste de templos antigos, estruturas representantes do período como o coliseu e outras construções. Árvores, pedras grandes e alguns abismos podem obstruir a passagem do jogador, exigindo agilidade do player.

Figura 5 – Cenário de entrada fase 2



Fonte: Próprio autor, 2019

DETALHAMENTO TÉCNICO

Em detalhamento técnico serão abordados aspectos técnicos referentes aos equipamentos e as especificações necessárias que estes devem conter, além das ferramentas utilizadas no desenvolvimento do software.

Hardware

- Windows 7 ou superior.
- Processador 1.4 Ghz0.
- Memória RAM mínima 2GB (Windows 7) Placa de Vídeo GPU dedicada não necessária.
- Mouse, teclado e som.
 - Monitor com resolução 1024x768 com 32 bits de cores.

Software

Foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Adobe Photoshop CC 2018 (Edição de imagens).
- Adobe Illustrator CC 2018 (Edição de imagens).
- Unity (Programação do game).

Engine

A game engine escolhida foi o Unity 2D, pois foi levado em conta o nível de acessibilidade, qualidade e recursos disponíveis para o processo de produção do jogo. Podendo ser usada para projetos mais complexos, podendo ser destacado a qualidade final dos softwares que já foram produzidos com a ferramenta.

ARTE

Neste seção é trabalhado os pontos artísticos do jogo, em questões de design, organização e aparência em geral.

Personagens

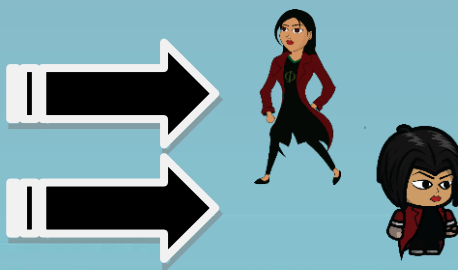
Tendo como uma das suas principais características, originalidade e inovação, os personagens deste jogo não deixam a desejar, alguns são desenhados a mão e outros são resultados de composições que auxiliam na diversificação destes, ambos no estilo cartoon. O player principal, é uma personagem feminina, que possui traços escolhidos especificamente para ela, combinando com os estilos da região Amazônica a que é referenciada no começo do game. Já os inimigos tem aparência de ninjas e espíões, dentre vários outros personagens que aparecem durante a jornada do herói.

Personagem Principal

A personagem principal “Hipátia”, foi idealizada como uma investigadora, a mesma possui traços indígenas que se caracterizam por sua cor de pele, detalhes faciais e estilo de cabelo. A figura 6 representa as duas formas com que a player se apresenta no jogo. A personagem foi desenhada especialmente para o game, assim acompanhando todos os traços de cenários e objetos.

Hipátia versão desenhada

Hipátia versão modelada



Inimigos

O game possui fases diferentes de acordo com a missão recebida pelo player, seguindo essa linha, o jogador irá se deparar com diferentes vilões durante sua jornada. Os inimigos são divididos em categorias de espíões e ladrões, todos de acordo com o tema do jogo. Considerando as características do game descritas em cenários.

Ladrões



Espíões



H.U.D. (Head Up Display)

O HUD é composto pelos seguintes elementos:

- Barra de vida (demonstra o nível de vida, em questão de ataques de inimigos).
- Quadro de estrelas (demonstra a quantidade de estrelas adquiridas de acordo com as perguntas que o player respondeu pela fase)
- Quadro de informações (Informa a missão atual do player, o local e tempo em que está)
- Campo indicador de cartas (Informa quantas cartas o player tem que pegar e indica quais delas foram ou não encontradas).



- Botão home (encaminha o player para a tela de menu inicial).
- Botão de reiniciar (encaminha o player para o último checkpoint salvo).
- Botão de som (desativa e ativa o som do jogo).
- Botão de ajuda (auxilia o player tirando dúvidas sobre movimentos do personagem, perguntas e itens coletáveis).
- Tablet (possibilita o player levantar informações sobre a missão da fase, dossiê de banco de criminoso).

A figura 6 demonstra como se estrutura os campos, elementos e botões da interface do jogo, responsável por comunicar ao jogador, de forma clara e imediata às informações necessárias para a tomada de decisão durante a gameplay.

Figura 6 - H.U.D.



Fonte: Próprio autor, 2019



Efeitos sonoros

Os efeitos sonoros serão acionados por ações específicas durante o jogo, sendo compostos por sons de curta duração, é possível que o jogador diminua ou aumente o volume dos sons no menu de configurações.

Player principal (Hipátia):

- Som de ataque.
- Som de dano recebido.
- Som de perda de vida.

Objetos:

- Som de carta coletada.
- Som de elixir coletado.
- Som de acerto para pergunta respondida certa.
- Som de erro para pergunta respondida errada.
- Som de plataforma desbloqueada e ou bloqueada.

Som ambiente para cada fase:

Menu principal - Cidade: carros e buzinas.

- 1 Fase - Grécia antiga: música com tema de missão secreta.
- 2 Fase - Período Romano: música com tema de missão secreta.

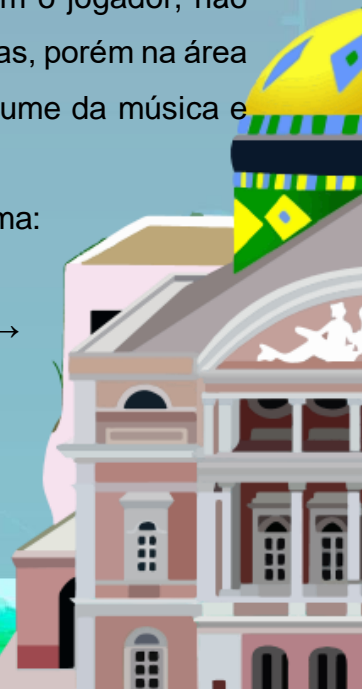
Enquanto o jogador navega entre os menus, e outras áreas do jogo, escutará músicas referentes ao estilo de espionagem, com sons que auxiliarão o usuário a saber quando determinada ação foi acionada. Por exemplo: no menu inicial, o usuário deve escolher entre as opções presentes na tela; quando uma delas for selecionada um som será tocado como forma de alerta do acontecimento.

Músicas

Durante o jogo serão tocadas músicas diferentes conforme a fase em que o player estiver, para que haja uma maior motivação para com o jogador, não sendo classificadas como “monótonas” conforme forem repetidas, porém na área de configurações o player tem a oportunidade de alterar o volume da música e dos sons do jogo.

Segue a lista de etapas do jogo que devem conter um tema:

**Menu inicial → Mapa e tela de carregamento de fase →
Fase 1 → Fase 2 → Tema para Game Over →
Tema jogo ganho.**



Módulo 2 - Modificação

O FiloGame possui um banco de questões de acordo com as seções propostas: Filosofia Geral/ Filosofia Antiga / Filosofia Moderna / Filosofia Contemporânea. Entretanto, tal banco de questões pode ser modificado. As questões podem ser alteradas ou novas questões podem ser acrescentadas de acordo com o conteúdo proposto na sala de aula. Para realizar as modificações basta seguir os seguintes passos:

Na tela principal, conforme figura 6, acesse: criar fase:

Figura 6: Tela Principal



Fonte: Próprio autor, 2019

Em seguida, conforme a Figura 7, aparecerá a informação, **selecione a base de dados**, acesse o ícone que se assemelha a um lápis.

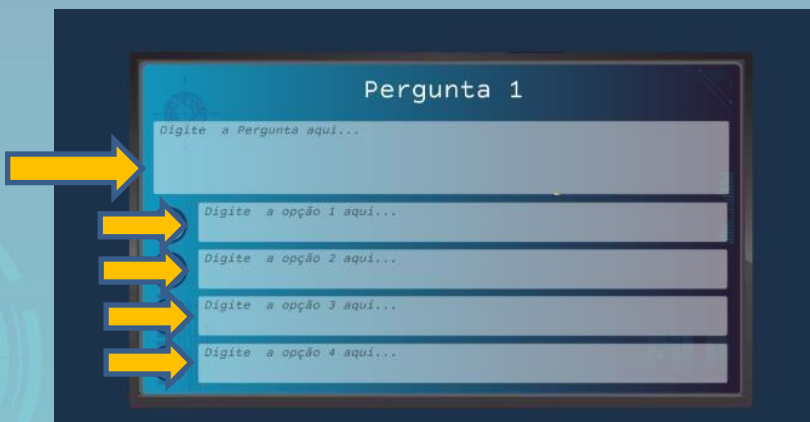
Figura 7: Tela base de dados



Fonte: Próprio autor, 2019

Logo aparecerá espaço (Figura 8), para que sejam digitadas as perguntas e 4 (quatro) alternativas para cada questão. Digite a pergunta ou execute a alteração. As questões podem ser preenchidas de 1 a 10. Conforme a figura abaixo:

Figura 8: Perguntas e alternativas

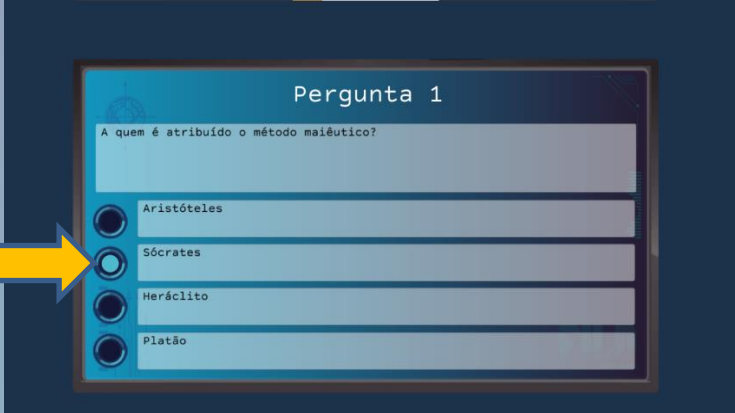


Fonte: Próprio autor, 2019



Após a digitação da pergunta, conforme a Figura 9, escolha a questão que será a alternativa correta e clique no círculo ao lado para selecionar, o círculo ficará azul, conforme a representação abaixo:

Figura 9: Seleção da alternativa correta

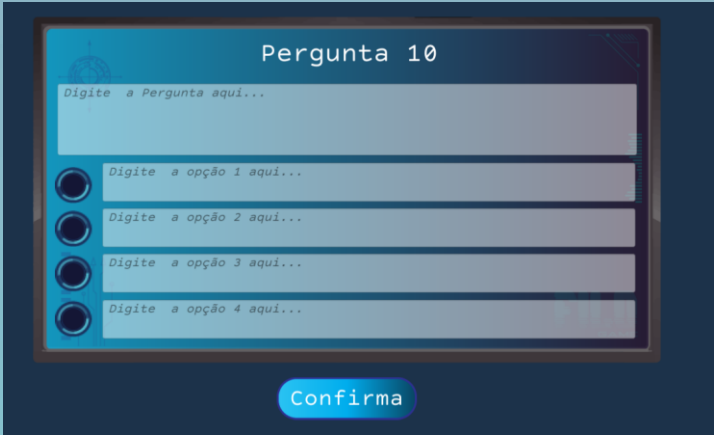


The screenshot shows a quiz interface titled "Pergunta 1". The question is "A quem é atribuído o método maiêutico?". Below the question are four radio button options: "Aristóteles", "Sócrates", "Heráclito", and "Platão". A yellow arrow points to the radio button next to "Sócrates", which is currently selected (filled with blue).

Fonte: Próprio autor, 2019

Após a inserção das questões e alternativas (Figura 10), estas que serão apresentadas no decorrer das fases do jogo, clique no botão, **confirma**. Pronto, o banco de dados está pronto para o início do jogo.

Figura 10: Confirma



The screenshot shows a quiz interface titled "Pergunta 10". The question is "Digite a Pergunta aqui...". Below the question are four text input fields, each with a radio button to its left. The input fields contain the prompts "Digite a opção 1 aqui...", "Digite a opção 2 aqui...", "Digite a opção 3 aqui...", and "Digite a opção 4 aqui...". At the bottom of the interface is a blue button labeled "Confirma".

Fonte: Próprio autor, 2019

Módulo 3 – Considerações finais: Sequência didática

A utilização de jogos digitais no ensino de Filosofia requer planejamento didático e intencionalidade pedagógica, uma vez que a aprendizagem baseada em jogos não ocorre de forma espontânea ou desvinculada dos conteúdos conceituais. Nesse sentido, o FiloGame, enquanto jogo digital com conteúdo filosófico, somente adquire sentido educativo quando integrado a uma sequência didática que possibilite aos estudantes a apropriação prévia dos conceitos filosóficos trabalhados em sala de aula.

A práxis filosófica, ou o que Obiols (2002) denomina “aprendizagem filosófica”, consiste em um processo indissociável entre aprender Filosofia e filosofar, sempre a partir dos conteúdos propostos no currículo. Para o autor, o ensino de Filosofia deve apoiar-se em uma pedagogia ativa, fundamentada nas teorias construtivistas da aprendizagem, na qual o professor planeja cada etapa do processo de ensino-aprendizagem com vistas à construção de uma aprendizagem significativa. Tal perspectiva rompe com o modelo tradicional de aula expositiva, caracterizado pela passividade discente, e propõe a aula como um espaço de investigação, diálogo e produção de sentidos.

Em consonância com essa compreensão, Gallo (2012) afirma que a aula de Filosofia deve ser concebida como uma “oficina de conceitos”, na qual o professor atua como mediador do processo de introdução ao pensamento filosófico, organizando logicamente os passos do trabalho pedagógico a partir da base curricular. Para o autor, ensinar Filosofia implica investir em uma “pedagogia do conceito”, inspirada nas contribuições de Deleuze e Guattari, que valoriza a criação e a recriação conceitual como núcleo do filosofar.



Rodrigo (2009) contribui para essa discussão ao defender a organização do ensino por meio de unidades didáticas, entendidas como conjuntos articulados de atividades orientadas para o alcance de objetivos educativos específicos. De modo complementar, Zabala (2010) destaca que a reflexão sistemática sobre a prática docente e a análise das variáveis didáticas possibilitam a organização de atividades ordenadas, denominadas sequências didáticas, fundamentais para garantir a coerência entre objetivos, conteúdos, metodologias e avaliação.

À luz desses pressupostos teóricos, propõe-se uma sequência didática para a utilização do FiloGame, estruturada a partir das etapas sistematizadas por Gallo (2012): sensibilização, problematização, investigação e conceituação. Essas etapas organizam o encadeamento das ações pedagógicas e fornecem a base epistemológica necessária para a inserção do jogo digital como recurso didático, evitando seu uso de forma descontextualizada ou meramente lúdica.

Na etapa de **sensibilização**, ocorre o primeiro contato dos estudantes com o tema e com os conceitos iniciais. Trata-se de um momento fundamental para despertar o interesse e estabelecer vínculos entre o problema filosófico e a experiência dos alunos. Nesta proposta, a sensibilização é realizada por meio da leitura de trechos da obra *O Mundo de Sofia* (GAARDER, 1995) ou da exibição de cenas do filme baseado na obra, que introduzem narrativas míticas e favorecem a compreensão inicial do pensamento mítico.

A **problematização** corresponde à associação entre o tema estudado e um problema filosófico, estimulando o pensamento crítico e questionador. Para essa etapa, propõe-se a leitura do texto *O pensamento mítico* (ARRUDA, 1992), que apresenta, de forma acessível, as características do pensamento mítico e sua permanência na contemporaneidade.

Nesse momento, o professor pode relacionar tais características ao cotidiano dos alunos, introduzindo o conceito de senso comum e promovendo o contraste com o pensamento filosófico.

A etapa de **investigação** refere-se à dimensão histórica da Filosofia, possibilitando aos estudantes compreenderem o contexto de surgimento do pensamento filosófico. Nessa fase, são introduzidos conceitos fundamentais como *phýsis*, *arché* e cosmologia, bem como os principais filósofos da natureza ou pré-socráticos. A investigação contribui para a compreensão da ruptura com o senso comum e para o desenvolvimento de uma postura filosófica crítica.

Por fim, a **conceituação** corresponde ao momento de criação ou recriação conceitual, a partir das reflexões construídas nas etapas anteriores. Conforme destaca Gallo (2012), a criação de conceitos não ocorre no vazio, mas se apoia nos conceitos da história da Filosofia, que fornecem a matéria-prima para novas elaborações a partir dos problemas vivenciados.

É nessa etapa que se insere a utilização do FiloGame, em formato de atividade avaliativa e oficina pedagógica, realizada em laboratório de informática. A primeira fase do jogo aborda a Filosofia clássica, com questões que vão do surgimento da Filosofia até Aristóteles, previamente trabalhadas em sala de aula. Assim, o jogo exige do estudante a mobilização dos conceitos estudados, reforçando a aprendizagem significativa. O Quadro 1 – Sequência didática, exemplifica todo o processo proposto:



Quadro 1: Sequência Didática

A origem da Filosofia			
<p>- Investigação filosófica</p> <p>- do mito ao logos</p> <p>- O nascimento da filosofia na Grécia Antiga</p> <p>- Pensamento cosmológico da filosofia grega</p> <p>4 Aulas / 1 aula semanal</p>			
Etapas	Objetivos	Metodologia	Recursos Didáticos
Sensibilização	Abordar a passagem do logos mítico para o noético.	Propor a leitura de trecho do <i>Mundo de Sofia</i> ou trecho do filme sobre tal obra.	<i>Mundo de Sofia</i> . (GAARDER, 1995, 22-34)
Problematização	Diferenciar o logos mítico do logos noético.	Leitura do texto proposto. Exposição sobre as principais ideias e conceitos do tema da aula: <ul style="list-style-type: none">- Logos;- Mito/Mitologia;- Logos Noético;-Características do mito;- Senso Comum.	Texto: O pensamento mítico (ARRUDA, 1992, p. 63)

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Investigação</p>	<p>Entender a necessidade de romper com o senso comum para que se tenha uma postura filosófica.</p>	<p>Aula expositiva. Diálogo com a turma sobre as características do pensamento mítico e as características do pensamento filosófico. Introdução dos termos: cosmologia, phisis e arché e os filósofos da natureza ou pré-socráticos através de aula expositiva</p> <p>Atividade para casa: Produção textual sobre tais reflexões como proposta para atividade a ser realizada para próxima aula.</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conceituação</p>	<p>Caracterizar o pensamento filosófico</p>	<p>Atividade avaliativa em formato de oficina para utilização do FiloGame em laboratório de informática a partir dos conteúdos desenvolvidos nas aulas anteriores.</p>	<p>FiloGame, jogo digital com conteúdo de filosofia.</p>

Fonte: Próprio autor, 2019.



Dessa forma, o FiloGame configura-se como um recurso tecnológico potente para o ensino de Filosofia, na medida em que amplia as possibilidades pedagógicas e contribui para a dinamização dos conteúdos curriculares, sem perder de vista o rigor conceitual próprio da área. Quando integrado a uma sequência didática bem estruturada e mediado pelo professor, o jogo favorece a aprendizagem significativa, estimula o protagonismo discente e promove a articulação entre teoria filosófica e práticas pedagógicas contemporâneas. Assim, o uso consciente e planejado do FiloGame reafirma o papel das tecnologias digitais como aliadas do processo educativo, potencializando o ensino de Filosofia em consonância com as demandas formativas da educação atual. Deseja-se, portanto, que este material contribua para a prática docente e inspire novas experiências pedagógicas no ensino de Filosofia. Boa aula, bom jogo!



Referências Bibliográficas

ARANHA, Maria Lúcia Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando – Introdução à Filosofia**. São Paulo: Moderna. 1992.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria Ferreira; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. – Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. – (Coleção Clássicos do Jogo).

GALLO, Silvio. **Metodologia do Ensino de Filosofia** - uma didática para o ensino médio.v. 1. Ed. Campinas: Papirus, 2010.

GALLO, Silvio; KOHAN, Walter Omar. **Filosofia no Ensino Médio**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

GAARDER, Jostein. **O mundo de Sofia**: romance da história da filosofia. Tradução de João Azenha Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ROGERS, Scott. **Level Up! Um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos**. Volumes 1 a 4. Blucher: São Paulo, 2012.

SANTAELLA, Lucia & FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

OBIOLS, Guillermo. **Uma introdução ao ensino da Filosofia**. Rio Grande do Sul: UNIJUÍ, 2002.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa - como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2010.



FILO GAME

Um jogo para o auxílio na aprendizagem de

Filosofia

Instituto Federal do Amazonas – IFAM | Universidade do Estado do Amazonas-UEA

Erika Patrícia Fonseca do Carmo | João da Silva Queroga | João Ricardo Serique Bernardo | Fernanda Pires
erikacarmo30@gmail.com | jdsq.lic@uea.edu.br | jrsbr.lic16 @uea.edu.br | fpires@uea.edu.br

Disciplina: Filosofia
Público alvo: 15 – 25 anos.
Classificação: Jogo de plataforma 2D
Plataforma: Desktop



Filo Game é um *serious game*, em estilo ação/aventura fundamentado na Teoria Cognitiva de Aprendizagem Multimídia de Richard Mayer, cujo objetivo é auxiliar o usuário no processo de aprendizagem de Filosofia.

Um jogo de plataforma com caráter investigativo, ambientado em um cenário do século 21, em estilo "cartoon", sendo dinâmico e colorido com animações aproximando o jogador da história do jogo, revelando novas informações e fatos a medida que cada percurso é concluído. Permite que o professor crie seu próprio banco de questões que são incorporadas a narrativa e cenário do jogo.

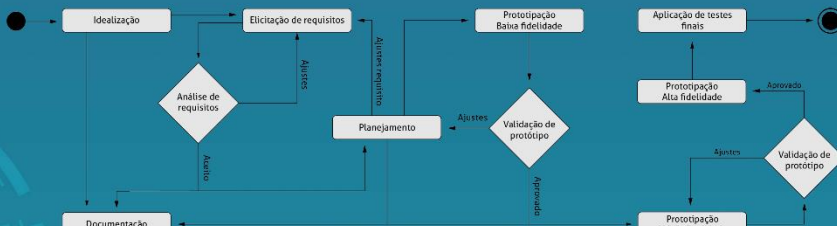
As perguntas dizem respeito aos registros que compõem estudos relacionados a Grécia, Roma, Aristóteles, Platão dentre outros personagens e locais que marcaram a história da Filosofia, a missão da player é responder todas as perguntas de forma correta para poder concluir seu objetivo e encontrar os ladrões de artefatos.

Crie suas próprias perguntas



FiloGame trata da jornada de Hipátia, uma espia guardiã, capaz de viajar através do tempo e do espaço. Na missão apresentada, existe uma quadrilha que viaja no tempo e é especializada no furto de obras de arte. A missão da heroína é buscar pistas que levem a captura dos ladrões e assim resgatar os artefatos roubados. A base de saída de Hipátia é ambientado nos marcos turísticos e históricos da cidade de Manaus - Amazonas, para auxiliar com os fatores de identidade e discussões do ponto de vista estético e artístico. No decorrer do jogo, o player se depara com inúmeros obstáculos e puzzles a serem solucionados e para receber as pistas do oráculo, precisando também capturar itens para ter acesso as perguntas, caso contrário, não é possível sair da fase.

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO



REFERÊNCIAS

- Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Taylor and Francis Group, LLC. CRC Press, Nova York.
Hutzinga, J. (2014). Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Estudos. São Paulo: Editora da Universidade de S. Paulo. Editora Perspectiva.
Resnick, M. and Robinson, K. (2017). Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play. MIT Press.





FILLO

GAME

