

Discipulus Ludens

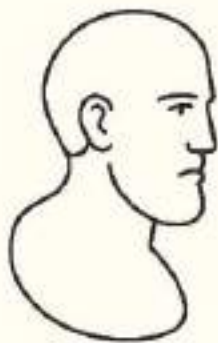


Uma jornada filosófica



MANUAL DE INSTRUÇÕES
Por: Cláudio Reis

Discipulus Ludens



Uma jornada
filosófica



Criado por Cláudio Reis

© 2025 Cláudio Reis.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste manual ou do jogo Discipulus Ludens poderá ser reproduzida, armazenada ou transmitida, seja por meios eletrônicos, mecânicos, fotocópia, gravação ou quaisquer outros, sem autorização prévia e por escrito do autor.

Criação e Desenvolvimento: Cláudio Reis

Revisão de Texto: Cláudio Reis

Capa e Ilustração: Mabel Araújo

Design e Diagramação: Mabel Araújo

Ficha Catalográfica elaborada pelo autor através do sistema
de geração automático da Biblioteca Central da Universidade Regional do Cariri - URCA

Eduardo, Claudio Ricardo Reis

E24d Discipulus Ludens uma jornada filosófica / Claudio Ricardo Reis Eduardo.
Crato-CE, 2024.

Op. il.

Trabalho de Conclusão. Mestrado Profissional em Educação da Universidade
Regional do Cariri - URCA.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Maria Dulcinea da Silva Loureiro

1.Lúdico, 2.Filosofia, 3.Ensino; I.Título.

CDD: 370.1

Sumário

Introdução	5
Sobre o jogo	7
Regras do jogo	9

A ideia do jogo pedagógico nasceu de uma vontade simples, mas muito necessária: transformar as aulas de filosofia em momentos mais leves, dinâmicos e divertidos. A intenção era criar um ambiente de interação, no qual o aprendizado acontecesse de forma mais natural e envolvente, sem o peso e a rigidez que costumam marcar as aulas tradicionais.

O processo de criação foi coletivo, feito junto com os estudantes, o que trouxe ainda mais originalidade e energia ao projeto. As cores vibrantes, as ilustrações atrativas e o design cuidadosamente elaborado não foram escolhidos por acaso: cada detalhe foi pensado para despertar curiosidade, dar vontade de participar e mostrar que a filosofia também pode ser apresentada de forma acolhedora e envolvente.

No entanto, o grande diferencial não foi apenas a aparência do jogo, mas sim a forma como ele transformou a filosofia em algo acessível e próximo da realidade dos alunos. Os conceitos, muitas vezes vistos como distantes ou complicados, foram trazidos para situações práticas através de perguntas, respostas e debates lúdicos.

Durante a aplicação em sala, ficou evidente como os alunos se engajaram mais no processo de aprendizagem. Eles participaram ativamente das discussões, trocaram ideias, levantaram questionamentos e ainda exercitaram habilidades importantes, como o raciocínio lógico, a memória, a tomada de decisão e, principalmente, o pensamento crítico. A filosofia deixou de ser apenas teoria para se transformar em algo vivido e experimentado em grupo.

Outro ponto de destaque foi o espaço para que todos pudessem participar de forma igual, independentemente das diferentes formas de pensar ou das habilidades de cada um. Isso fortaleceu o senso de comunidade dentro da sala de aula, criando um ambiente colaborativo, plural e acolhedor, no qual cada voz era ouvida e valorizada.

Por fim, o impacto ultrapassou os limites da sala de aula. Professores e colegas também se interessaram pela proposta, que abriu espaço para novas práticas pedagógicas. O jogo mostrou como é possível aliar a tradição filosófica com estratégias contemporâneas de ensino, tornando a disciplina mais envolvente, plural e próxima da realidade dos estudantes.

Objetivo: O “Discipulus Ludens” busca unir diversão e aprendizado. O objetivo é ser o primeiro a chegar à linha de chegada, enquanto se adquire conhecimento filosófico de forma leve e envolvente.

A Filosofia como Motor do Jogo: Cada espaço do tabuleiro traz temas e pensadores, permitindo que os jogadores explorem correntes filosóficas e reflitam sobre questões como ética, justiça e existência.

Mecanismos de Aprendizado: O aprendizado acontece por meio de perguntas e respostas. Acertos permitem avançar e ganhar cartões de conhecimento com citações e provocações filosóficas.

Competição e Trabalho em Equipe: O aprendizado acontece por meio de perguntas e respostas. Acertos permitem avançar e ganhar cartões de conhecimento com citações e provocações filosóficas.

Conclusão: Mais que um jogo, o “Discipulus Ludens” transforma a filosofia em uma experiência divertida, crítica e inspiradora.

Material Necessário:

- Tabuleiro de Jogo
- 1 Dado
- Peças de Jogador (Uma para cada participante)
- Cartas de Conhecimento (Divididas em categorias)
- Timer (Opcional)
- Anotações para Pontuação
- Roleta para as Áreas

Preparação do Jogo:

1. Distribua as peças de jogador na casa de partida do tabuleiro.
2. Organize as cartas de conhecimento em pilhas, separando por categorias (Epistemologia, Lógica, Estética, Política, etc...)
3. Defina a ordem dos jogadores (pode ser feito jogando um dado, quem tirar o maior número começa).

1. Turno do Jogador:

- O jogador, em seu turno, lança o dado.
- O jogador avança pelo tabuleiro o número de casas correspondente ao lado de cima do dado jogado.

2. Casas do Tabuleiro:

- **Casa de Pergunta:** O jogador deve retirar uma carta de conhecimento da categoria correspondente à cor da casa em que caiu. Ele deve responder à pergunta.
 - Se acertar, avança 2 casas.
 - Se errar, permanece na mesma casa.
- **Casa de Desafio:** O jogador deve realizar um desafio relacionado ao tema da carta (ex: resolver um problema matemático). Se for bem-sucedido, avança 3 casas.
- **Casa de Volta:** O jogador deve voltar 4 casas.
- **Casa da Chance:** O jogador tira uma carta de ação que pode beneficia ou prejudica (avançar ou voltar casas, perder ou ganhar pontos).

3. Final do Jogo:

- O jogo termina quando um jogador alcança a linha de chegada.
- Os pontos adquiridos ao longo do caminho (por respostas corretas e desafios) são somados.
- O jogador com mais pontos é declarado o vencedor e o "Mestre do Conhecimento".

Dicas para os Jogadores:

- Preste atenção nas perguntas e desafios, pois eles são ótimas oportunidades para acumular pontos.
- Use a estratégia ao cair nas casas de chance; elas podem reverter o jogo.
- Não tenha medo de discutir respostas em grupo; o aprendizado é colaborativo.

‘Discipulus Ludens’ oferece uma maneira de se conectar com a filosofia enquanto se aprende sobre grandes pensadores. Projetado para inspirar estudantes e curiosos, o jogo transforma a seriedade da filosofia em experiência mais acessível, interativa e estimulante. Em um tabuleiro chamativo, os jogadores são desafiados a avançar, respondendo perguntas sobre ética, e pensamento crítico, tornando o aprendizado uma verdadeira Jornada Lúdica.

Por: Cláudio Reis

