

A INCORPORAÇÃO DA GUEIMIFICAÇÃO E DA TEORIA DO *FLOW* NO ENSINO DE FILOSOFIA

Josimara Costa de Souza¹⁰³

Resumo: O presente trabalho tem como tema A incorporação da gueimificação e da teoria do *flow* no ensino da filosofia. Onde o objetivo é a busca de métodos mais atrativos para a melhor aplicação dos conteúdos da filosofia para alunos do 1ºano do ensino médio. A gueimificação utilizada como recurso didático torna o ambiente educacional mais envolvente, eficaz e dinâmico. No contexto do ensino da filosofia à integração da gueimificação e da teoria do *flow* auxilia o trabalho do professor e contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno. Essa abordagem de gueimificação envolve a aplicação de jogos como maneira de aumentar a participação nas aulas, elementos de jogos como habilidade, competição, desafio, premiação e considerando a teoria do *flow* do psicólogo Csikszentmihalyi que descreve um estado mental de imersão na atividade, fazendo com que o participante do jogo fique focado, hábil, em estado de êxtase e perca a noção do tempo ficando assim totalmente envolvido no processo. Combinando esses dois conceitos os educadores podem desenvolver jogos com fundamentos filosóficos na medida certa de seus alunos, oferecendo-lhes um retorno imediato tornando assim as aulas engajadas enriquecendo a experiência educacional. Esses dois métodos foram aplicados com alunos de 1ºano como atividade supervisionada do PIBID e seus benefícios foram comprovados, em um dos projetos desenvolvidos por pibidianos um jogo criado usando como base a utopia de Platão onde cidades utópicas foram criadas pelos alunos onde suas ideias de cidade perfeitas teriam que ser defendidas, usando os silogismos da lógica Aristotélica para se chegar a uma conclusão, criou-se um ambiente bem desafiador e competitivo que levou os alunos ao estado de *flow*, e como resultado melhor fixação do conteúdo aplicado. A partir da análise do comportamento da aceitação e de resultados no âmbito do aprendizado foi notado maior interesse nas aulas e o entusiasmo em criarem outros jogos agora com ideias dos próprios alunos e com fundamentos filosóficos. Não dispensando nem ignorando o método tradicional de ensino, pois é de suma importância, mas trazendo alternativas como a gueimificação para implementar o ensino. Verificou-se que esse tipo de abordagem pode contribuir para que os alunos reflitam sobre a natureza e a busca do

¹⁰³ Graduanda em Filosofia pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). E-mail: jcsouza.flis@uesc.br

conhecimento os incentivando no processo do aprendizado filosófico, conectando a filosofia à prática educacional permitindo uma interação maior entre todos envolvidos.

Palavras-chave: Gueimificação; Jogos; Teoria do *flow*.