



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

## WIDEA: JOGO DIGITAL PARA DESPERTAR O INTERESSE EM FILOSOFIA

Gabriel de Oliveira Araújo<sup>1</sup>  
Maria Eduarda Soares Vieira<sup>2</sup>  
Antônio Elano Assis<sup>3</sup>  
Sophia Tereza Pimentel Mamud<sup>4</sup>

**Eixo 01: Inovação, Educação Especial e Inclusão em contextos amazônicos**

### RESUMO

Este trabalho apresenta a proposta do jogo digital WIDEA, uma ferramenta educativa com foco na promoção do interesse pela filosofia entre jovens estudantes do Ensino Médio. Baseado em uma narrativa imersiva ambientada no Egito Antigo, o jogo utiliza elementos de pixel art, narrativas filosóficas e desafios interativos inspirado nas teorias de grandes filósofos, buscando estimular o pensamento crítico, a reflexão e a autonomia dos alunos. A implementação do recurso visa integrar tecnologia e educação, promovendo uma aprendizagem mais significativa, motivadora e contextualizada, além de fortalecer a ligação entre escola, comunidade e familiares.

### INTRODUÇÃO

O ensino de filosofia enfrenta inúmeros desafios na atualidade, especialmente no contexto do Ensino Médio, onde a carga de disciplinas, o excesso de conteúdo e a disparidade entre o método tradicional de ensino e o universo cultural dos jovens dificultam o engajamento e a compreensão dos estudantes. Muitas vezes, o ensino clássico de filosofia é percebido como abstrato, distante da realidade dos alunos e pouco atrativo, levando ao desinteresse e à dificuldade de assimilação dos conceitos filosóficos mais complexos. Além disso, observa-se uma lacuna na utilização de metodologias inovadoras que possam transformar esse cenário, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa.

<sup>1</sup> Mestre em Design. Fundação Matias Machline. [gabriel.araujo@fmm.org.br](mailto:gabriel.araujo@fmm.org.br).

<sup>2 3 4</sup> Fundação Matias Machline – Ensino Médio Técnico



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

Nesse contexto, a tecnologia emerge como uma aliada fundamental para repensar as estratégias pedagógicas. Os recursos digitais, especialmente os jogos eletrônicos, oferecem possibilidades de aprendizagem interativa e envolvente, capazes de estimular o pensamento crítico, a criatividade e a autonomia do estudante. Os jogos digitais, ao integrarem elementos de narrativa, desafios e recompensas, podem criar ambientes de aprendizagem mais motivadores e contextualizados, favorecendo a compreensão de conceitos complexos por meio de experiências práticas e imersivas. Assim, a utilização de jogos no ensino de filosofia promove uma pedagogia mais significativa, alinhada às formas de aprendizado e de comunicação dos jovens contemporâneos.

O projeto WIDEA foi concebido com essa visão inovadora: uma ferramenta digital que combina lúdico, narrativa e teoria filosófica, ambientada em um espaço baseado no Egito Antigo, uma das civilizações que mais contribuíram para o desenvolvimento do pensamento filosófico. Com estética em pixel art, o jogo busca capturar a atenção dos estudantes e proporcionar uma experiência educativa que estimule a reflexão sobre os principais pensadores e suas teorias, ao mesmo tempo em que favorece o desenvolvimento de habilidades de análise, argumentação e tomada de decisão. Além do aspecto lúdico, o jogo incorpora elementos de gamificação, permitindo que os estudantes aprendam de forma autônoma e desinibida, questionando e explorando diversos pensamentos filosóficos de modo interativo e contextualizado.

## OBJETIVO

O objetivo principal do projeto é desenvolver um jogo digital baseado em narrativa, com estética em pixel art, que utilize conceitos filosóficos e elementos de gamificação para despertar o interesse dos estudantes pelo ensino de filosofia. Pretende-se promover o entendimento dos principais pensadores e suas teorias por meio de uma experiência envolvente, contribuindo para a formação de uma postura crítica, autônoma e reflexiva dos jovens, além de estimular o uso de tecnologias na educação.

## MÉTODO



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

A produção do WIDEA seguiu uma abordagem metodológica qualitativa, interdisciplinar e participativa. A revisão bibliográfica aprofundada subsidiou a concepção do jogo, considerando estudos sobre dificuldades no ensino de filosofia, metodologias inovadoras e potencial pedagógico de jogos digitais.

A proposta do jogo WIDEA nasce da ideia de que é possível ensinar filosofia de forma mais envolvente e significativa, especialmente quando se utilizam recursos que fazem parte do cotidiano dos estudantes, como os jogos digitais. Para dar sustentação a essa ideia, o projeto se apoia em três abordagens principais: a teoria da aprendizagem significativa, a gamificação e a pedagogia libertadora.

David Ausubel (1982), ao falar sobre aprendizagem significativa, destaca que aprender de verdade acontece quando o novo conhecimento se conecta com aquilo que o aluno já sabe. Isso significa que o estudante não apenas memoriza, mas compreende e dá sentido ao que aprende. O WIDEA foi pensado exatamente com esse princípio: usar a narrativa e os elementos visuais do jogo para criar pontes entre a vivência dos alunos e os conceitos filosóficos.

A gamificação, conforme definida por Deterding et al. (2011), é o uso de elementos típicos dos jogos em contextos não necessariamente lúdicos, como a sala de aula. Esses elementos — como desafios, recompensas e tomada de decisões — aumentam o interesse e a motivação dos alunos. No caso do WIDEA, cada decisão dentro do jogo leva o jogador a refletir sobre dilemas filosóficos, criando um ambiente de aprendizagem mais ativo e participativo.

Já a pedagogia libertadora de Paulo Freire (1996) contribui com uma visão crítica da educação, onde o aluno é protagonista do próprio aprendizado. Para Freire, educar é dialogar, é permitir que o estudante se reconheça no conteúdo e participe da construção do conhecimento. O WIDEA segue essa proposta ao convidar o jogador a refletir, questionar e argumentar dentro da lógica do próprio jogo.

Para o desenvolvimento, foi utilizada a engine Unity, pela sua compatibilidade e facilidade de integração com recursos gráficos e sonoros. As narrativas, cenários e

elementos gráficos em pixel art foram criados com Krita e Pixilart, enquanto a trilha sonora e efeitos sonoros foram produzidos via BandLab. A narrativa foi ambientada no Egito Antigo, e o jogo inclui cenários, personagens e desafios que representam conceitos filosóficos, promovendo uma experiência educativa visual e interativa.

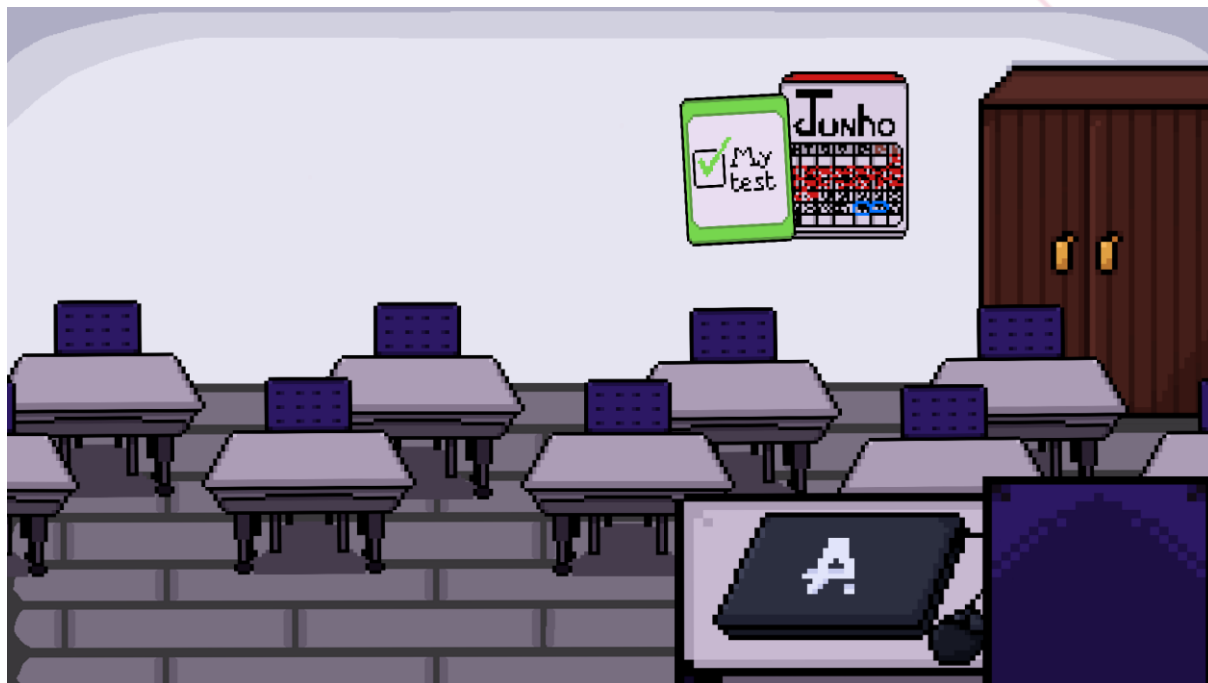
Cada fase representa uma etapa do pensamento filosófico, com ambientações e desafios próprios. O jogador percorre locais distintos conforme avança na busca pelos fragmentos. Inicialmente, tem-se o quarto de Sophia (Figura 4) e a sala de aula (Figura 5).

**Figura 1 – Quarto de Sophia.**



Fonte: Elaboração do autor (2025).

Figura 2 – Sala de aula.



Fonte: Elaboração do autor (2025).

Para jogar, o jogador pode usar comandos simples, com interações por mouse e teclado. O foco está na escolha de ações e respostas, em vez de mecânicas complexas.

O jogo funciona com base em ganhos e acertos que não alteram o rumo da narrativa. Há pontuação acumulativa; o progresso é narrativo e conceitual.

A trilha sonora foi pensada para acompanhar a ambientação filosófica do jogo. Sons calmos, reflexivos e temas específicos foram criados no BandLab e no UltraBox, buscando reforçar a atmosfera do universo alternativo.

## IMPACTO NA ESCOLA E NA COMUNIDADE

A implementação do WIDEA busca estabelecer um impacto duradouro na escola ao transformar o ensino de filosofia em uma experiência mais atrativa e acessível,

favorecendo o engajamento, a autonomia e o pensamento crítico dos estudantes. Além disso, o recurso digital integra a ludicidade e a tecnologia às rotinas escolares, estimulando uma cultura de valorização do conhecimento filosófico. Essa prática também amplia o alcance do ensino, tornando os conteúdos mais compreensíveis e motivadores, o que pode contribuir para a redução do desinteresse e do abandono escolar na disciplina.

## CONCLUSÃO

O relato de experiência demonstra que o desenvolvimento e aplicação de jogos digitais como o WIDEA no ambiente escolar pode ser uma boa estratégia para transformar o ensino de filosofia, tornando-o mais atrativo, interativo e contextualizado.

O jogo utiliza uma abordagem interativa para engajar os estudantes, apresentando conceitos filosóficos por meio de uma narrativa com personagens como Sócrates, Platão e Aristóteles.

O jogo se destaca por sua capacidade de tornar a Filosofia mais acessível e interessante, estimulando a reflexão crítica de forma lúdica. No entanto, a falta de testes com participantes reais limitou a avaliação do impacto pedagógico, sendo uma área a ser investigada futuramente.

Sugere-se realizar testes com estudantes para avaliar a eficácia do jogo no aprendizado e explorar a inclusão de novos filósofos e abordagens filosóficas, além de aprimorar o feedback para ajustar a dificuldade conforme o perfil dos jogadores.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, David P. A aprendizagem significativa. São Paulo: Moraes, 1982.

DETERDING, Sebastian et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems. 2011. p. 2425-2428.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia. 1996.