



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
CAMPUS DARCY RIBEIRO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

LUCAS MORAES DE AZEVEDO

**LUDICIDADE NO PROCESSO INFANTIL
DE INVESTIGAÇÃO FILOSÓFICA**

**Brasília – DF
2022**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
CAMPUS DARCY RIBEIRO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

LUCAS MORAES DE AZEVEDO

**LUDICIDADE NO PROCESSO INFANTIL
DE INVESTIGAÇÃO FILOSÓFICA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação do professor doutor Antônio Villar Marques de Sá.

Brasília – DF

2022

M1

MORAES DE AZEVEDO, LUCAS

LUDICIDADE NO PROCESSO INFANTIL DE INVESTIGAÇÃO

FILOSÓFICA / LUCAS MORAES DE AZEVEDO; orientador Antônio Villar Marques de Sá. -- Brasília, 2022.

71 p.

Monografia (Graduação - Pedagogia) -- Universidade de Brasília, 2022.

1. Pedagogia. 2. Filosofia. 3. Ludicidade. 4. Tecnologias. 5. Infantil. I. Villar Marques de Sá, Antônio, orient. II. Título.

LUCAS MORAES DE AZEVEDO

Matrícula: **17/0149692**

LUDICIDADE NO PROCESSO INFANTIL DE INVESTIGAÇÃO FILOSÓFICA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio Villar Marques de Sá

Orientador - FE - UnB

Profa. Dra. Simone Aparecida Lisniowski

Examinadora - FE - UnB

Profa. Dra. Tatiana Yokoy de Souza

Examinadora - FE - UnB

Prof. Dr. Paulo Sérgio de Andrade Bareicha

Suplente - FE - UnB

BRASÍLIA – DF

2022

Dedico este trabalho de conclusão de curso aos amigos que me acompanharam durante todo esse processo, nas nossas lutas diárias e na busca pelo conhecimento científico. A educação é transformadora e o educador é parte fundamental desse processo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aqui a todos os meus professores que me incentivaram ao longo dessa caminhada. O que começou sendo um breve estudo sobre o desenvolvimento da personalidade junto ao teatro, se tornou uma emancipação da ludicidade e da filosofia na educação.

Aos membros da banca examinadora que estiveram presentes e colaboraram com a conclusão desse trabalho. Parte disso não existiria se não fosse a todos os professores presentes.

Ao meu orientador que abraçou a minha ideia e me inspirou no campo das atividades lúdicas, mostrando-me um novo caminho.

Há quase um milagre quando pensamos juntos, ou quando pensamos em uma comunidade de investigação: nós passamos a pensar melhor e por nós mesmos, o que representa duas conquistas humanas fundamentais.

Marcos Lorieri (2010).

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso de graduação em Pedagogia aborda o ensino da filosofia para crianças, embarcando no contexto histórico do que é ser criança e como atualmente elas se encontram na sala de aula abraçadas por um método conteudista. Apresenta uma revisão de literatura sobre a investigação filosófica através da ludicidade e do processo criativo do brincar do infante, que aprende a se expressar e a compreender o mundo através do faz de conta. Desenvolve, ainda, um relato de experiência de estágio em contexto educativo não escolar voltado para crianças. O trabalho se baseia em antigos filósofos (Platão, Aristóteles e Rousseau) e em pensadores atuais que abordam a narrativa na investigação filosófica através da ludicidade (Luckesi e Lipman). Debate, também, a questão do uso inadequado das tecnologias, que tem levado aos “cretinos digitais” (Desmurget). Indaga sobre como as tecnologias influenciam no desenvolvimento físico e cognitivo de nossas crianças e sobre como professores e pais podem intervir diante da conexão exacerbada de filhos e estudantes aos seus *smartphones* e videogames, frequentemente deixando de brincar, ocasionando um menor contato real com as outras crianças, e não exercendo a investigação filosófica proporcionada pela ação do brincar. Valorizam-se metodologias pedagógicas pautadas pela reflexão e pela ludicidade no exercício do filosofar, que impulsionam diversas habilidades cognitivas: habilidades de investigação, de raciocínio, de formação de conceito e de tradução.

Palavras-chave: Investigação filosófica; Ludicidade; Tecnologias; Jogo infanto-juvenil; Lipman.

ABSTRACT

This course conclusion work addresses the teaching of philosophy to children, embarking on the historical context of what it is to be a child and how they are currently in the classroom embraced by a content method. It presents a literature review on philosophical investigation through playfulness and the creative process of children's play, who learn to express themselves and understand the world through make-believe, and an account of an internship in a non-school educational context. The work is based on ancient philosophers (Plato, Aristotle, Rousseau) and on current thinkers who discuss narrative in philosophical investigation through play (Luckesi and Lipman) and "digital cretins" (Desmurget). The work questions how technologies currently influence the physical and cognitive development of our children and how teachers and parents can intervene in the face of children's exacerbated connection with their smartphones and video games, often not playing games, with less real contact with other children, and not exercising the philosophical investigation provided by the action of playing. Pedagogical methodologies guided by reflection and playfulness in the exercise of philosophizing are valued.

Keywords: Philosophical Investigation; Playfulness; Technologies; Children's Play; Lipman.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO E OBJETIVOS.....	11
PARTE 1- MEMORIAL EDUCATIVO.....	13
PARTE 2- INFÂNCIA, EDUCAÇÃO E LUDICIDADE.....	18
2.1 As salas de aula atuais.....	18
2.2 A criança abordada – O que encontramos nas salas de aula e em casa?.....	18
2.3 Contexto histórico da Infância – O que era e o que é ser criança?.....	19
2.4 A educação na infância – Para além da sala de aula.....	20
2.5 Ludicidade na educação - Por uma educação mais lúdica.....	22
PARTE 3- COMO A CRIANÇA PODE APRENDER A FILOSOFAR DURANTE A ESCOLA E INFÂNCIA: as tecnologias no processo educacional lúdico.....	25
3.2 As tecnologias– A Fábrica de cretinos digitais.....	26
3.3 Aprender A Filosofar – O que é filosofar e por quê filosofar.....	27
3.4 FILOSOFIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL– A filosofia e sua existência na brincadeira, curiosidade e criatividade.....	29
3.5. PROGRAMA EDUCAÇÃO PARA O PENSAR – A metodologia que impulsiona o debate... 31	
3.5.1 Habilidades Cognitivas.....	33
3.6. Modelo de investigação filosófica – Método Peter Worley.....	34
PARTE 4 A IMPORTÂNCIA DE SE QUESTIONAR E COMPREENDER O ESPAÇO DO OUTRO ATRAVÉS DA INVESTIGAÇÃO: Promovendo a filosofia no lúdico.....	39
4.2 Filosofia e Ludicidade – Por uma educação mais lúdica filosófica.....	39
PARTE 5- O PROFESSOR E SEU PAPEL DIANTE DE UMA EDUCAÇÃO FILOSÓFICA E LÚDICA.....	42
PARTE 6 MÉTODO.....	45
6.2 Sujeitos da pesquisa.....	45
6.3 Instrumentos.....	46
PARTE 7 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DA PRÁTICA.....	47
7.3.1. O Espaço – Conhecendo o lugar.....	47

7.3.2- Relato do estágio.....	48
Dia 1 – Primeiro Contato	48
Dia 2 – Conhecendo as crianças.....	48
Dia 3 – Botando a mão na massa!	50
DIA 4 – Uma situação diferente!	51
DIA 5 – Brincadeira com xilofone e muita música.....	53
DIA 6 – O Acampamento Terra Livre	54
DIA 7 - Parque das Garças.....	54
DIA 8 - Parque Olhos d'água, conhecendo o lago dos sapos e a nascente	56
DIA 9 - Escorregando no papelão	56
DIA 10 - Brincando de Pokémon e Bobinho	57
DIA 11 - Malu e o Parque Olhos d'água.....	59
DIA 12 - Passeio Torre de TV/Parque da Cidade	59
DIA 13– Última Segunda.....	61
DIA 14 - O Homem Formiga e o Homem Abelha	62
DIA 15 - Último encontro	63
7.3 Síntese do estágio e análise das reflexões filosóficas infantis.....	63
PARTE 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS FUTURAS	65
REFERÊNCIAS	68

APRESENTAÇÃO E OBJETIVOS

O ensino de filosofia se faz presente no currículo educacional brasileiro apenas no Ensino Médio, onde os alunos têm contato com a disciplina, aprendendo seu conteúdo e conceito histórico. Entretanto, nas salas de aulas atuais, não encontramos práticas voltadas para o que de fato é filosofar; encontramos um ensino voltado somente para o conteúdo e não para o despertar filosófico. Na educação infantil não é diferente. Neste trabalho, as teorias do ensino de filosofia na educação infantil foram utilizadas para discutir como ensinar filosofia para crianças através da investigação filosófica lúdica.

Ao iniciar a pesquisa, pensei a respeito da disciplina de filosofia e como ela está atrelada à ludicidade e pensei em como, ao chegarmos às escolas de ensino infantil, pouco vemos o preparo autônomo das crianças em relação as suas reflexões e perguntas diante o mundo e a vida. Em geral, a criança não encontra na sala de aula uma educação voltada ao processo investigativo filosófico nem uma educação lúdica. Ademais, a educação é um direito da criança e brincar é uma ação humana. Mas, apenas recentemente o que é ser criança ganhou valorização, a criança não mais é considerada “um mini adulto”, e a proteção da infância foi assegurada por leis que defendem seus direitos.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, tive como objetivo compreender o ensino de filosofia na educação básica, e como ela pode ser trabalhada através da brincadeira. Para isso, apresento estudos sobre o lúdico, criticando o ensino conteudista e pouco voltado à prática filosófica e lúdica. Também apresento autores que abordam metodologias que impulsionam a investigação filosófica, que defendem o ensino de filosofia na educação infantil e que ressaltam seus benefícios para a formação do indivíduo. Através do contato com o lúdico e com a filosofia, a criança aprende e busca soluções para seus questionamentos, de forma pessoal e criativa, baseada nas suas experiências. No trabalho, relato atividades realizadas com crianças em espaço educativo não escolar, que ocorreram entre o mês de março de 2022 e maio de 2022, estávamos flexibilizando a retomada às atividades presenciais depois da Covid-19, as crianças estavam retomando os espaços educativos com o uso de máscaras, junto aos educadores e estagiários.

Busquei autores que focassem no contexto da sala de aula, no que é ludicidade, no que é filosofia infantil e em métodos de ensino de filosofia para as crianças. além disso, a partir da reflexão pessoal de que as crianças atualmente estão sempre conectadas às novas tecnologias

de informação e comunicação, busquei autores que abordaram a problemática dos usos e consequências destas tecnologias para o desenvolvimento infantil.

Este trabalho se encontra dividido em oito partes. Primeiramente, apresento meu memorial educativo, resumindo brevemente a minha vida escolar e acadêmica, meu contato com a ludicidade e a filosofia, bem como minhas expectativas com o ensino. A segunda parte discute as relações entre infância, educação e ludicidade, defendendo uma educação lúdica e filosófica. A parte três aborda como crianças podem aprender a filosofar na escola, as tecnologias empregadas no processo educacional lúdico, com base na ideia de “cretinos digitais” de Desmurget, e apresenta o Programa Educação para o Pensar, de Lipman. Na sequência, o trabalho discute a promoção, por meio de perspectivas lúdicas, da filosofia, do questionar e de compreender o espaço do outro. A quinta parte discute o papel do professor diante das reflexões sobre as diversas funções da educação, incluindo a promoção do desenvolvimento, da subjetividade, da cidadania e da investigação filosófica da criança.

A parte seis apresenta os procedimentos metodológicos do trabalho que combinou narrativas e sessões filosóficas, que foi desenvolvido junto a crianças escolares, incluindo os livros utilizados como instrumentos para incentivar a investigação filosófica infantil. Na sétima parte, apresento e discuto os resultados do estudo, relatando as atividades práticas que foram realizadas com as crianças, discutindo espaços escolares e não escolares enquanto espaços educativos potenciais para incentivo da investigação filosófica infantil. Por fim, neste trabalho de conclusão de curso, apresento minhas Considerações Finais e perspectivas futuras na oitava parte, bem como e as referências bibliográficas utilizadas.

PARTE 1- MEMORIAL EDUCATIVO

A medida do seu mundo
São seus sonhos, os segundos
E demora pra sorrir, pra chorar, pra repetir
A pergunta mais antiga, mais difícil de entender. O
que é a vida? Como e quando? Quando onde e por
quê? Hei de querer?

Chiquititas (Pimpolho, 1997).

Aqui deixo um breve resumo de minha história escolar. Sendo considerado por ser um pouco diferente, sempre fiquei no meu mundo, refletindo, querendo saber por quê era diferente dos outros. Sempre busquei a amizade dos professores, aprender e aproveitar o máximo que conseguisse, apesar de todas as minhas dificuldades. O caminho é um só, linear, segue em direção a um rumo evolutivo. A cada instante, seremos capazes de mais. Tudo é questão de saber aonde se quer chegar.

Antes de entrar na escola, adorava falar de Pokémon e Dinossauros. Passava horas tendo como foco esses assuntos, por mais que não tivesse acesso a essas informações, conhecia somente o que eu via pela TV. Aos 4 anos de idade, já começava a esboçar os meus primeiros desenhos; tudo que tivesse ao meu alcance era alvo de rabiscos.

Quando eu entrei no ensino infantil, todas as perguntas relacionadas a “O que você quer ser quando crescer?” remetiam somente a uma resposta: ser desenhista da Disney. Em qualquer lugar que eu estava, eu me agarrava a esse sonho, tendo como base as animações que eu assistia dos vídeos cassetes da Disney.

Mudei muito de escola, meus pais trocavam muito de emprego. Morávamos de aluguel e tínhamos que sempre estar nos deslocando de casa e escola. Porém, eu aproveitei o máximo do meu ambiente escolar, graças a ilusões e sonhos que eu tinha assistindo programas de TV. Um que me marcou muito foi “Chiquititas” do SBT. As músicas com teores filosóficos me faziam entrar em um mundo encantado de imaginação. A história era motivadora e sempre me fazia ter esperanças que o amanhã seria melhor e que a nossa vida era um milagre.

Aos meus 5 anos de idade, durante a pré-escola, minha família se mudou para Praia Grande- SP. Ali, eu tive o meu primeiro irmão e estudei na escola Escola Municipal Estina Campi Baptista. Foi ali que minha educação se desenvolveu de forma avançaçadora, emancipando meus conhecimentos e incentivando o meu ambiente social.

Na escola, eu fiz amigos e os professores sempre se mantinham por perto, me acolhendo, entendendo minhas dificuldades e sempre tomando muito cuidado com o meu processo de aprendizagem. Eles me incentivavam no desenho e até mesmo procuraram cursos de desenho

para mim na cidade. Desde então, meu único objetivo era aperfeiçoar minhas habilidades nos desenhos, estudar e me dedicar bastante todos os dias, até um dia, conseguir viajar para Disney e mostrar os meus desenhos para eles.

No Estina, depois de um período de tempo letivo, consegui uma vaga na creche da escola e passei a estudar no período integral. Isso me ajudava a desenvolver minhas habilidades sociais, pois eu era muito estimulado pelos professores, desde a professora Yara até a professora Soraia da Creche, que me davam todo o suporte necessário na aprendizagem.

Durante minha 1ª série, graças à professora Sônia, que depositou muito esforço e dedicação, passei a desenvolver minha leitura lendo os livros que eu mais gostava, as historinhas da “Disney”. Lembro-me que ela me colocava para desenhar no quadro negro historinhas de livros infantis e a escrever trechos e títulos no quadro, na frente de todos os alunos. Nesse tempo, a escola me arrumou uma bolsa em um curso de desenho da cidade e eu entrei junto com meus amigos no centro recreativo.

No período integral, durante minha 1ª e 2ª série do ensino fundamental, participava das aulas pela manhã, chegava na escola, tomava meu café, desenvolvia atividades educacionais e projetos voltados ao meio ambiente, aulas de informática, tinha suporte hospitalar e aulas de educação física. No período da tarde, eu almoçava na escola e já começava as minhas atividades no centro recreativo. Durante alguns dias, os alunos iam para atividades extra curriculares; eu participava da Fanfarra, Canto Coral, Teatro e Atletismo. Nos dias seguintes, passava o dia no centro recreativo tendo aulas de artes, etiqueta, ensino social. Desenvolvi minhas primeiras pinturas de quadro com a professora Lara, que me incentivava a desenhar e a participar de concursos de desenhos. Fiz com ela o meu primeiro quadro, que, anos depois, ganharia uma releitura mais atual, respeitando a originalidade do desenho e a temática, mas preservando suas cores e narrativa.

Nesse tempo eu sentia que tinha tantas possibilidades, o mundo todo em minhas mãos. Eu brincava, contava história e tinha meu desenvolvimento desenvolvido através da rotina diária. As brincadeiras com as outras crianças promoviam minha socialização e interação com os demais, respeitando suas diferenças e comentando sobre desenhos.

Durante meus processos de aprendizagem, eu mantive sempre a ludicidade e a brincadeira presentes. Brincava de tudo que vinha na imaginação e me esforçava para estar cercado de assuntos dos quais eu gostava de falar, como Dinossauros e Pokémons. Com brincadeiras diferentes e introspectivas, eu me transportava para outro mundo, um mundo onde só eu exercia a representação dos meus desejos. Fazia, então, riscos nas paredes que

representavam portais que me teletransportavam para o mundo dos Dinossauros, lá onde eu podia montar e desafiar uma Tiranossauro-rex.

Caso eu não tivesse brinquedos para representações, eu os construía e, com os recursos que eu já tinha, transformava-os. Se queria um boneco dos Cavaleiros do Zodíaco, com uma folha a4, cola e lápis de cor, eu criava as suas armaduras e colava nos Pokémons, desenvolvendo muito mais minha capacidade cognitiva e motora.

Outro contato com a ludicidade era por meio da música. Em 1997, eu comecei a acompanhar no SBT (Sistema Brasileiro de Televisão), o *remake* brasileiro da novela Chiquititas, escrita por Cris Morena em 1995. Com 8 temporadas, é hoje a novela infantil mais comercializada no mundo. Vale ressaltar que, através de suas produções musicais, encontrei um caminho para o mundo da imaginação. Suas letras filosóficas traziam reflexões para questionamentos sobre “O que é a vida?” e como escolhemos viver, sem abandonar a criança interior. As músicas “É só querer”, “Pimpolho”, “Voar Melhor”, “24 horas”, destacam-se naquela obra, representando a importância da criança e de não esquecer, mesmo depois de adulto, a importância que o brincar tem na representação de o que é amar e ser amado.

Esse foi o meu contato com a ludicidade em toda vida, aprendendo a interagir e a socializar baseado no que via na televisão, com reflexões que me abririam a mente. Logo, essas reflexões me faziam descobrir o fascínio pela história da humanidade e me jogar nos braços da filosofia.

Infelizmente, quando estava no início da 3ª série, voltamos para Brasília. Fiquei na Escola Classe 3 do Gama na metade da 3ª e na 4ª série inteira, participei do Proerd (Programa Educacional de Resistência às Drogas e à Violência). Mas, sentia falta da educação que tinha em São Paulo. Encontrei aqui em Brasília uma educação totalmente diferente.

Na 5ª e 6ª série do ensino fundamental, eu mudei para Santa Maria- DF e lá estudei no Centro de Ensino Fundamental 308, uma escola considerada marginalizada e conhecida pelo seu histórico de violência, e apesar do bullying e dificuldades consegui passar pelo sistema de ensino engessado e conteudista. Na 7ª série me mudei para o Centro Educacional 310 de Santa Maria, uma nova escola, porém na 8ª série retornei ao 308.

Em 2012, eu entrei no ensino médio, no Centro de Ensino Médio 404 de Santa Maria Sul (CEM 404). Posso dizer que o colégio tinha padrões educacionais muito bons, preparava os alunos de fato para o mercado de trabalho e a educação superior, com incentivos ao PAS- Programa de Avaliação Seriada e ao Enem - Exame Nacional do Ensino Médio. Porém, as turmas eram classificadas pelos desempenhos dos alunos.

Durante meu período no CEM 404, eu participei ativamente dos trabalhos escolares, aprendi a ter voz ativa e me expressar mais, apesar das minhas diferenças e dificuldades. Sempre fui muito curioso, sempre busquei pesquisar e entender um pouco sobre o desenvolvimento humano, por mais que não tivesse interesse na escola e da falta de vínculo que sentia que os professores tinham com outros alunos. Participei de feiras de ciências, projetos escolares como o Pibic - Programa de Iniciação Científica e até mesmo gincanas comemorativas.

Em 2015, fui morar em Formiga, MG, onde estudei na Escola Estadual Rodolfo Almeida. Lá, apesar da educação precária, via as necessidades escolares de uma diferença de ensino médio estadual. Decidi que queria fazer a diferença. Eu me conectei com a professora de Filosofia, Fabíola Rodrigues, e fundamos o grêmio estudantil na escola. Lançamos diversos projetos, como festas de Halloween, gincanas, e projetos relacionados a uma educação mais voltada ao mercado de trabalho e ao ensino superior, tendo em vista que era uma escola de interior de estado com educação precária. Até então, os projetos educacionais eram inexistentes e a escola se pautava apenas pela formação mecânica dos alunos, com poucas expectativas de ensino superior e com perspectivas de trabalho pós ensino médio apenas voltado para o trabalho em fábricas. Lá fundamos a chapa Elite Ômega, onde me candidatei a presidente e, impulsionado pela Fabíola, que sempre me manteve a frente e direcionado, conseguimos vitória em concorrência com outras duas chapas.

Na metade de 2015, retornei para o CEM 404 de Santa Maria, e voltei para finalizar o meu 3º ano do Ensino Médio. Acabei não realizando a terceira etapa do PAS e, como consequência, passei o ano de 2016 parado.

Passei no vestibular da UnB para o 2º Semestre de 2017, para o curso de pedagogia. De início, eu pensei optar pelo curso de Psicologia, entender um pouco a mim mesmo e conseguir ajudar ao outro, pois eu senti muita necessidade durante todo o meu processo de desenvolvimento. O que me levou a escolher o curso de Pedagogia foi observar o meu processo de desenvolvimento, pensar em como brincadeiras e a educação que eu tive no ensino infantil e fundamental em São Paulo transformaram a minha vida e refletir sobre como a educação pode ser transformadora, se você tiver o incentivo dos professores. Tendo contato com a pedagogia, noto a importância da relação professor e aluno e o quanto o desenvolvimento humano depende do processo escolar, que direcione as crianças a um futuro emancipador. Foi na Universidade que eu fiz novos amigos, que foram, durante essa minha jornada, extremamente importantes.

Quando entrei na graduação, acreditava que, na pedagogia, eu encontraria um método de lidar com a minha criança interior e acabei aprofundando meus estudos em áreas que jamais

pensei em explorar. Tive contato com projetos e elaborações de recursos pedagógicos que me fizeram ter mais cuidado e um carinho que só a profissão do professor pode ofertar e receber, agindo com muito afeto e cuidado com seu aluno. Assim como dizia Paulo Freire (1997), pude ser o mediador de conhecimentos.

Entender o desenvolvimento humano, o desenvolvimento da aprendizagem faz com que conheçamos mais de nós mesmos e possamos entender e estabelecer métodos de ensino que melhor se adaptam à realidade na qual nos encontramos e, o mais importante, na qual nossas crianças estão inseridas. Através de entender o papel de ensinar, adentramos na perspectiva que as crianças são frutos que colheremos amanhã. Ensinando a criança hoje, estamos estabelecendo parâmetros da sociedade que queremos no futuro. Um papel fundamental da pedagogia atual é apoiar o lado lúdico e explorador que todas as crianças têm.

O processo da graduação é importante para servir como intermediário para a área em que queremos trabalhar. Hoje, reconheço meu papel como educador, quero me fundamentar em uma educação filosófica, igualitária, que demonstre às crianças a importância de respeitar o outro, saber falar, saber ouvir e compreender que a realidade tão sensível do outro pode ser diferente da sua, que cabe na socialização o exercício da empatia e, como consequência, o desenvolvimento de uma sociedade baseada no respeito e o amor.

Com a expectativa de conclusão de curso, espero me aprofundar em áreas que se relacionem a uma pedagogia voltada ao próximo e ao ensino da empatia e voltadas para teores filosóficos. Práticas pedagógicas que, através do questionamento, assim como Sócrates (354 a.C.), façam com que os alunos busquem cada vez mais o conhecimento, e, portanto, entendam mais um pouco sobre o que é o outro. A melhor forma de aprender isso é brincando e explorando os conhecimentos através da socialização com outras crianças.

PARTE 2- INFÂNCIA, EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

“Quanto mais lúdico e prazeroso for aprender na infância, mais facilidade e interesse a pessoa terá ao longo da vida para saber cada vez mais”

Calabre

2.1 As salas de aula atuais

Nesta seção, abordamos o contexto do aluno que encontra em sua sala de aula práticas voltadas ao método conteudista e tradicional, um ensino engessado (PINHEIRO, 2018). Abordamos a criança que encontra na sala de aula uma educação que não enfatiza o pensamento investigativo filosófico e muito menos uma educação lúdica.

Viajamos pelo contexto histórico do que era ser criança no passado e o que é ser criança atualmente e discutimos tema proteção de crianças e seus direitos à educação, hoje garantidos por lei. Tratamos sobre a importância do ensino lúdico para o desenvolvimento infantil, despertando o interesse da criança pela escola, sobre a possibilidade de o ensino ultrapassar os muros da escola e o faz-de-conta estar presente nas práticas educativas.

2.2 A criança abordada – O que encontramos nas salas de aula e em casa?

O método conteudista de ensino costuma ser, ainda hoje, o método tradicional da educação (SAVIANI, 1991). Por muitas vezes, ele não respeita o tempo do aprender, o tempo que cada indivíduo leva para adquirir o conhecimento.

As pessoas não nascem humanas; elas adquirem seu processo de humanização ao longo de toda história cultural passada através das gerações. As pessoas, inclusive as crianças, modificam a cultura e se modificam participando das práticas culturais. A criança traz para a sala de aula uma educação já adquirida junto a seus responsáveis, que também adquiriram experiências voltadas a sua própria realidade, através das suas próprias experiências subjetivas. O que eles aprenderam acaba por influenciar a educação e todos os conceitos sobre ciência, artes e indústria.

Encontra-se nas salas de aula brasileiras uma prática voltada a conteúdos curriculares, uma educação automática, que pouco valoriza o filosofar, o pensar por si só (que será mais aprofundada durante esse trabalho). A educação atual não se estende para o desenvolvimento pleno dos estudantes, baseia-se em uma educação individualista, para o sucesso no mercado de trabalho, deixando de lado questões humanas. Para além de um campo de memorização, a

escola deve ser tratada como um ambiente de aprendizagem onde aprendemos de fato a exercitarmos nossa humanidade, pensando sempre no outro.

É dessa forma que a experiência sócio-histórica do homem se materializa e acumula-se no mundo exterior, nas artes, indústria, ciência, uma vez que a história da natureza humana por meio da atividade prática surge da necessidade de o homem apropriar-se e objetivar os objetos materiais e imateriais da cultura. Nesse processo, cada indivíduo modifica a cultura e é por ela modificado nas atividades mediadas por signos, particularmente, a linguagem verbal, fundamental no desenvolvimento humano como instrumento semiótico que medeia a atividade humana e forma a consciência (BORTOLANZA; COSTA; CUNHA, 2020, p. 6).

Pensar em uma educação que desenvolva o lado lúdico, filosófico e reflexivo é possível, através dela, abandonaremos o método conteudista, que é pautado em memorização; essa, por muitas, vezes acaba sendo esquecida ao longo do tempo. É necessário ensinar além do que irá ser esquecido. É preciso instruir que o indivíduo tenha autonomia das próprias escolhas, desenvolvendo sua personalidade, entendendo sua parte na transformação do ambiente no qual está inserido e que pode ser moldado por ele. Além disso, o uso exacerbado das tecnologias de informação e comunicação pode trazer diversas dificuldades, nas salas de aula, em casa e no que se refere ao controle dos pais. Estes diversos fatores trazem implicações relacionadas à ludicidade e à prática do brincar.

2.3 Contexto histórico da Infância – O que era e o que é ser criança?

Para contextualizar o trabalho a ser abordado a pesquisa desenvolvida, primeiro viajamos para o conceito do que é ser criança. A infância é algo relativamente novo no contexto da humanidade, passando por diversas ideias do que seria a meninice. É notório que essa concepção foi construída ao decorrer da história, iniciando-se pela perspectiva de um pequeno adulto na idade média e se desenvolvendo a concepção de criança cidadã na contemporaneidade. (NIEHEUS; COSTA, 2012, p. 284) disseram que:

Os fatos relativos à evolução da infância, na pluralidade de suas configurações, inscrevem-se em contextos cujas variáveis delimitam perfis diferenciados. A infância é um discurso histórico cuja significação está consignada ao seu contexto e as variáveis de contexto que o definem.

A ideia do que seria uma criança ainda não existia desde o século XII; mesmo ilustrações artísticas dessa época não apresentavam o que seria entendido hoje como aspectos da infância. Segundo (NIEHEUS; COSTA, 2012, p. 284), “na sociedade medieval a criança a partir do momento em que passava a agir sem solicitude de sua mãe, ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes”. Portanto, as crianças eram apenas consideradas como adultos em miniatura, sendo expostas aos mesmos costumes deles.

A infância só passou a ser reconhecida socialmente com “o culto do menino Jesus” da igreja católica, segundo Heywood (2004), a partir das ideias que a criança é uma mediadora entre o céu e a terra e que através delas vêm falas de sabedoria. Nesse cenário, surge o sentimento da infância.

Atualmente no nosso País, é garantido por lei o bem-estar da criança, desde a promulgação da Constituição Brasileira (BRASIL, 1988), como consta o Artigo 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (Redação dada Pela Emenda Constitucional nº 65, de 2010).

Toda criança que se encontra em uma situação oposta à que foi direcionada no artigo acima é considerada em uma situação de irregularidade pelo Estado. Em 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) teve sua primeira edição publicada, assinalando um conjunto de normas de ordenamento jurídico que possuem a finalidade de proteção integral da criança e do adolescente. O ECA (BRASIL, 1990) é um marco na história legislativa de garantia de direitos da criança e do adolescente.

2.4 A educação na infância – Para além da sala de aula

Durante a história da humanidade, sem a valorização de infância como um campo de reconhecimento de extrema importância para o desenvolvimento humano, a criança era tratada apenas para a preparação da vida adulta. Isso culminou em uma cultura onde o processo investigativo infantil não ocorria, devido a demanda de trabalhos infantis. A criança não

brincava e tinha que trabalhar para ajudar seus familiares no sustento de casas. O trabalho infantil é um reflexo de um passado não tão distante e pode ser verificado nos dias de hoje

Essa imagem histórica da criança ajudou a desenhar um sistema de educação rigidamente engessado e disciplinar (PINHEIRO,2018, p. 19). O modelo atual educacional nas escolas ainda é pautado em um modelo antiquado, sendo comum encontrarmos salas de aula configuradas a um modelo antigo de educação, onde o professor está ao centro e os alunos logo a sua frente, enfileirados, sendo ele o único que permite a fala.

Neste modelo, como já apontou Paulo Freire (1987), os alunos são considerados depósitos de conteúdos e informações, de modo que somente é cobrado deles o quanto memorizaram e não necessariamente o quanto aprenderam. É de se observar que, no geral, a autonomia e a curiosidade, associadas à busca pelo conhecimento, não são instigadas dentro dessa configuração de ambiente, e que, nesse sentido, a experiência não tem lugar para acontecer, já que os alunos são colocados em um lugar passivo e de inércia (PINHEIRO, 2018, p. 22).

As configurações das salas de aula também influenciam no desenvolvimento no ambiente escolar; exemplo disso e a adoção de novas organizações dos estudantes em sala de aula, como posicioná-los. Quando se fala em organização da sala de aula, o padrão é industrial: professor ao lado do quadro negro, com os alunos a sua frente, enfileirados um atrás do outro.

O sistema de ensino atual vem se adaptando às mudanças rápidas que a humanidade vem experimentando, porém, ainda segue a mentalidade da era industrial, o ensino ainda é muito centrado ao mercado de trabalho e com menos valor no desenvolvimento criativo e filosófico. Sendo assim, é importante observar como o lúdico está presente em sala de aula e como ele desempenha um papel fundamental na educação das crianças. O conforto na configuração da sala de aula gera mais interação entre os estudantes e o educador projeta ali um espaço de diálogo e interação com os demais, preservando o debate e a autonomia dos alunos.

O primeiro passo para o filosofar e para a ludicidade é a interação com os demais educandos. Adotando uma configuração de sala de aula onde há mais interação entre os estudantes, os alunos conseguem estar abertos a entender e compreender um pouco mais do outro, tendo visão panorâmica de toda a turma e exercendo na prática a empatia com seus colegas.

2.5 Ludicidade na educação - Por uma educação mais lúdica

A palavra Lúdico, vem do latim, *ludus*, que pode ser interpretada como jogar e brincar. Essa ação de divertimento tem extrema importância para a humanidade em aspectos sociais, culturais e intelectuais. Filósofos como Platão, Aristóteles, Rousseau e Luckesi, acreditavam que a ludicidade se tratava de mais do que entretenimento; ela é uma ferramenta auxiliar no desenvolvimento humano, como apresentou Lima (2015). Também através do jogo é apresentada a ideia de regra, trabalhando e exercitando a cooperação, a convivência grupal e a atividade coletiva. Friedmann (1996).

Lima (2015) trouxe pensadores filosóficos de épocas distintas que discutiram o tema e enriqueceram os discursos acerca da ludicidade. Platão (427-348a.C.), por exemplo, afirmava que todos deveríamos nos envolver com brincadeiras e jogos, sem distinção do sexo; afirmava também que atividades lúdicas educativas eram eficazes para a formação do caráter e da personalidade das crianças. Destacava a importância da ludicidade durante toda educação, pois acreditava que, através dela, se desenvolviam atividades físicas e intelectuais. Então, para Platão, era comum o ensino da ginástica e da música em suas práticas educativas.

Já Aristóteles (384-322a.C.) acreditava que brincando a criança entra em processo de catarse, tendo esse momento como uma liberação de emoções e prazeres absolutos. O conceito dos jogos, para ele, não é apenas um exercício de passar o tempo, mas uma ferramenta que fornece à criança o conceito de viver em sociedade. Através dos jogos lúdicos, a educação se torna mais prazerosa para o educando, fazendo com que ele fique mais entretido com as atividades oferecidas pelo educador. Porém, nas escolas atuais, encontramos o oposto de uma educação baseada na ludicidade. Lima (2015) afirmou que:

Parte do tempo da criança, e reservada para aprendizagens que serão úteis durante toda a vida, mais ainda na vida adulta. Desse modo, para alcançar esse saber a criança e direcionada para a escola, pelo fato de a sociedade constituir está como local disseminador de formação e valores. A escola, ciente de tamanha responsabilidade, utiliza diversas estratégias para conseguir desempenhar esse papel e, os jogos lúdicos, são opcionais que a mesma encontra para usar como mecanismos para atingir o objetivo geral: formar para o exercício da cidadania.

Para Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), as atividades físicas são essenciais para se manter a boa forma e o espírito saudável que facilitem a formação cognitiva e existam três

formas de educação, que devem ser unidas durante a aprendizagem. São elas: Educação da Natureza, que é o desenvolvimento das faculdades e órgãos; Educação dos Homens, que se refere ao uso das faculdades desenvolvidas pela natureza; e a Educação das Coisas, que é aprendida com a experiência (SANTOS; FELICIANO, 2021). Diferente de Aristóteles, Rousseau acreditava que o papel da criança e a ludicidade estão além de preparar a criança para a imitação do mundo adulto; a ludicidade está centrada em perceber as individualidades que devem ser desenvolvidas, o que diferencia uns dos outros. Para Rousseau, é importante formar um cidadão não para ser apenas um ser produtivo do mercado de trabalho, mas sim uma formação voltada para o desenvolvimento pleno do indivíduo; ele conclui que, no lúdico, a pessoa alcança uma satisfação plena.

Para Luckesi (2014), a prática lúdica é necessária na educação infantil; incentiva-se que professores busquem entender o contexto de cada indivíduo com a ludicidade. Com passar a idade, passamos a exercer outras atividades, baseadas em nossos gostos pessoais, que se derivam de outras experiências humanas, que fazem os nossos olhos brilharem. Segundo o autor, cabe ao educador dar devida atenção aos seus estudantes, para a promoção de uma experiência emancipadora tanto individual como coletiva.

Do ponto de vista cognitivo, a condição básica é de que quem ensina deve ter a posse competente do que ensina, informações atualizadas significativas, habilidades no desempenho das atividades apropriadas da área de conhecimentos, atitudes próprias e cuidadosas da área de atuação (LUCKESI, 2014, p. 20).

Ademais, devemos pensar nos benefícios que o lúdico promove para todos os seres humanos, uma vez que brincar é uma ação que todos os seres vivos existentes exercem. Há certas habilidades que só são desenvolvidas enquanto a criança brinca. Além de promover o conhecimento do seu próprio corpo, as brincadeiras promovem a cooperação, regras de comportamento e a cooperação entre os outros, estimulando a imaginação. Com o faz de conta, por exemplo, a criança desenvolve criativamente a busca de soluções e expressões para o que pensa, se colocando no lugar do outro empaticamente, ampliando seus conhecimentos sobre a linguagem. É importante ressaltar que ações como construir, criar e cuidar serão essenciais durante a sua vida, cabendo ao educador promover isso no dia a dia dos educandos.

Concordando com Luckesi (2014), é importante que o educador esteja preparado para lidar com o contexto histórico de cada aluno, respeitando sua individualidade e experiência social. É importante destacar que a relação professor e aluno deve ser cuidadosa e emancipadora. O educador deve estar apto a conhecer o contexto de cada um dos seus alunos

em uma relação afetiva, entendendo que, através do lúdico, a criança interage com o mundo e que essa representação lúdica imaginativa já terá vindo de outros contextos, incluindo contexto familiar, contexto comunitário e contextos virtuais, com ampliação do uso das tecnologias de informação e comunicação, como veremos mais à frente.

PARTE 3- COMO A CRIANÇA PODE APRENDER A FILOSOFAR DURANTE A ESCOLA E INFÂNCIA: as tecnologias no processo educacional lúdico

A educação de ontem não permitirá a formação dos talentos de amanhã

(REYNIE, 1999)

Brincar não é apenas uma ação humana, até os animais brincam. Brincar é uma atividade espontânea que mantém a interação social e o contato com os demais seres vivos. Brincando, a criança exerce sua cidadania e compreensão de mundo. Hoje, entretanto, as crianças recorrem aos usos dos aparelhos eletrônicos como entretenimento. Até que ponto isso é benéfico para o desenvolvimento de uma criança?

O uso das tecnologias de informação e comunicação tem afetado o desenvolvimento dos seres humanos e seu uso exacerbado vem causando prejuízos as nossas crianças. Pais e professores devem estar atentos aos seus usos, inclusive seus usos para mediar o brincar e para a educação. Frequentemente, as crianças têm deixado de brincar coletivamente para passar mais tempo conectados ao ambiente virtual e as relações intrafamiliares vêm sendo prejudicadas pelos usos destas tecnologias, segundo Desmurget (2020).

Defendemos a prática do filosofar, não só para crianças, mas para adultos também, salientando os benefícios que esta prática tem para um indivíduo e como ela faz parte do nosso cotidiano. Através da filosofia, podemos estudar conceitos como ética e moral, melhor compreender o exercício da cidadania e da empatia com o próximo. A filosofia também colaborar para pensar sobre o papel do professor e sua formação para levar até a sala de aula conceitos a serem trabalhados com os infantes, para que aprendam a ter consciência e interesse pela curiosidade.

A metodologia utilizada por Mathew Lipman (2001) pode ser aplicada ao lúdico, através da narrativa e do faz de conta, para promover questionamentos filosóficos para crianças. Através dela, as crianças são estimuladas a desenvolver cidadania, senso de coletividade, pensamento crítico, afetividade para com os outros, respeito e compartilhamento de suas experiências e questionamentos.

3.2 As tecnologias– A Fábrica de cretinos digitais

Michael Desmurget é doutorando em Neurociência cognitiva e, em 2011 foi nomeado diretor de pesquisa do Instituto Nacional de Saúde e Pesquisa Médica da França (INSERM). Ele traz à luz as suas pesquisas referentes ao uso das tecnologias de informação e comunicação, como videogames, televisões, computadores e *smartphones*, e como elas têm afetado o desenvolvimento de nossas crianças. Os dados das suas pesquisas, relatadas em seu livro “La Fábrica de Cretinos Digitales” (DERMURGET, 2020), indicam que as crianças da atualidade, consideradas nativas digitais, podem apresentar um QI (Quociente de Inteligência) inferior ao de seus pais, e que este índice vem diminuindo ao longo do tempo, devido a vários fatores, como a poluição, alimentação, o meio ambiente e a quantidade exagerada de tempo gasto em frente as telas e equipamentos digitais em momentos de distração. A partir dos 2 anos, crianças dos países ocidentais passam quase 50 minutos diante da tela do celular e, em média, ao longo dos 18 anos de vida, gastamos frente às telas cerca de 30 anos letivos, ou como sugere: 15 anos de um emprego em tempo integral.

Somos levados a acreditar que o desenvolvimento tecnológico traz benefícios para a educação, porém, o uso exacerbado das tecnologias de informação e comunicação por crianças nos traz diversos questionamentos. O que nossas crianças estão vendo? Por que estão vendo? Será que elas realmente têm idade para de fato acessarem essas tecnologias? Além do menor índice no desenvolvimento cognitivo, os usos de dispositivos digitais parecem ter diminuído as interações intrafamiliares, que são essenciais para o desenvolvimento da linguagem e do emocional (DERMURGET, 2020).

O tempo gasto na frente de videogames, televisões, computadores e smartphones tem afetado negativamente o desenvolvimento dos campos: somático (ex: obesidade); emocional (ex: dificuldades de linguagem e de concentração); e escolar do indivíduo, segundo o autor. Para a atual geração de crianças, o contato com o digital vem muito cedo; é comum vermos crianças hoje com *ecrãs* nas mãos, enquanto os pais se ocupam em outra tarefa cotidiana (ou seja, não brincando com essas crianças), zapeando e navegando pela internet.

Nas salas de aula não é diferente. Hoje as crianças não são mais pessoas que nosso sistema educacional preparou para ensinar. O domínio sobre as tecnologias que as crianças tem hoje, são diferentes da que tínhamos no século XX, elas hoje possuem a capacidade de dominar uma grande variedade de ferramentas digitais (Desmurget, 2020).

Vale destacar que a formação do professor é de extrema relevância para essa adaptação das tecnologias ao que chamaremos de “nova sala de aula”. As crianças chegam às instituições escolares com intenso contato ao mundo digital, que muitos professores desconhecem. Exemplo disso foram as dificuldades de adaptação ao modo remoto durante a pandemia por Covid-19, em que os professores tiveram de lidar com os meios digitais para ministrar suas aulas de forma *online*, mas nem todos estavam preparados para esse novo método de ensino remoto.

Desmurget (2020) mostra que o tempo de uso destas novas tecnologias para atividades escolares é menor que o tempo gasto em atividades recreativas e critica o mito de mercado que afirma que o cérebro teria aumentado de força e volume graças ao uso de videogames. As recomendações atuais sobre o impacto sobre o desenvolvimento do uso destas tecnologias por crianças pequenas são de que crianças de 0 a 6 anos não tenham acesso a telas e que, a partir desta idade, o uso seja dosado progressivamente, ao longo do seu crescimento do indivíduo. Portanto, cabe a reflexão dos perigos causados pelo uso exacerbado de telas para danos físicos e psicológicos, por exemplo, a diminuição do sono, o sedentarismo, o desempenho escolar, dimensões cognitivas e emocionais e a saúde somática.

Em sala de aula, o professor encontrara alunos já adeptos à essa realidade. Cabe ao educador mediar essa bagagem que o aluno já traz de casa. Ele pode fazer isso, por exemplo, trazendo a realidade lúdica em sala de aula, fazendo com que o aluno busque o interesse no assunto tratado, através de atividade que promova a interação com os demais, o contato, a socialização, a empatia, e promovendo os benefícios físicos e cognitivos que a ludicidade promove ao longo das aulas.

Na pedagogia atual, encontramos disciplinas que defendem tais práticas em sala de aula, tanto tecnológicas quanto lúdicas. Devemos saber mediar e entender seus benefícios e malefícios para a sala de aula. Não devemos abdicar do uso de tecnologias digitais como ferramentas educacionais, mas também não devemos esquecer que é importante ter certo cuidado ao fazer o uso das mesmas, orientando pais e alunos sobre o seu uso e suas consequências ao longo do prazo.

3.3 Aprender A Filosofar – O que é filosofar e por quê filosofar.

Muito se fala na problemática do ensino de filosofia para crianças. - Como pode uma criança abordar temas como política e sociedade? Isso é tema de adulto! - Porém, o ato de filosofar está muito além do conteúdo ensinado na matéria escolar Filosofia. Filosofar envolve

a prática genuína de pensar e se reconhecer como pessoa diante à sociedade e ao contexto social de que uma pessoa participa. Vale destacar, que a filosofia nasce com a tentativa de explicar as coisas e, portanto, de entender o mundo que nos rodeia, incluída a vida humana (ARMIJOS, 2003). Sendo assim, ser filósofo não é ter em mãos a verdade absoluta (nem a filosofia é uma verdade absoluta); ser filósofo é ser alguém que se questiona, busca conhecer e procurar entender.

Noutras palavras: na toma de consciência de que se ignora algo. Caso contrário não deveríamos considerar Sócrates um filósofo. Pois, se devemos acreditar Platão, Sócrates não defendeu teorias. Não só não defendeu teorias como fez questão de explicar por que não o fazia. O mestre de Platão, com efeito, é um dos casos *sui generis* da história da filosofia. Sócrates escreve seu nome na história da filosofia justamente por ter levado a extremos a tese de que a sabedoria do filósofo consiste, num sentido fundamental, na consciência de suas limitações e de sua ignorância (ARMIJOS, 2003, p. 5).

Armijos (2003) criticou fortemente o ensino tradicional da filosofia. Para ele, a educação de filosofia tradicional não prepara necessariamente filósofos e muito menos prepara os alunos para filosofar. Quando pensamos nas salas de aulas atuais, as crianças não devem ser tratadas como recipientes para o conhecimento, como abordado por Paulo Freire (1987). Tampouco vemos o incentivo necessário às áreas da ciência e da tecnologia por conta dos compromissos conteudistas assumidos pelas elites e meios de comunicação que controlam os centros educacionais. Para que os educandos tenham o contato direto com o que é fazer a filosofia, é importante que o educador ofereça condições na sala de aula para a autonomia do pensar, para que o aluno saiba identificar um problema do qual não se encontra uma solução e, com o que se sabe ir em busca de resultado.

Mas afinal, como se ensina a filosofar? A sala de aula é um espaço aberto para que o educador proponha ao educando uma narrativa escolar, que lhe apresente problemas e estimule suas resoluções, que entenda como os alunos reagem, observam e solucionam essas narrativas.

A filosofia nada mais é do que um lugar de debates, abordando temas epistêmicos, metafísicos, lógicos, éticos ou da índole (ARMIJOS, 2003). A filosofia procura trazer à luz o estudo de situações, promovendo possibilidades de problematização do que é real, sendo infinita e ilimitada à própria realidade. A filosofia tem um papel fundamental no auxílio para

solucionar questões para as quais ainda não encontramos respostas, assim como disse Armijos (2003, p. 15):

Com efeito, que fazia das perguntas “qual é a origem de todas as coisas” ou “qual é a natureza essencial de todas as coisas” questões filosóficas? Penso que a resposta só pode ser: a impossibilidade de serem resolvidas empiricamente. Por que hoje essas não são mais perguntas filosóficas? A resposta é simples: pela existência de ciências empíricas, como a física e a química, que podem resolvê-las. Não devemos nos admirar que por terem tido tais preocupações Aristóteles tenha se referido a Tales, Anaximandro e Anaxímenes como “filósofos físicos”

Sendo assim, o motivo pelo qual estudamos filosofia é aprender a identificar e resolver problemas filosóficos através da ação. Como veremos mais a frente, será que é possível trabalhar esses temas em sala de aula com as crianças? Que benefícios obteremos se ensinarmos as crianças a filosofar? De fato, estas são perguntas exigem do educador um processo prático e investigativo durante o ensino de filosofia, ter amor pela prática, assim como os antigos filósofos, e levar as crianças a discutirem e debaterem temas. Destas discussões filosóficas, podem sair diversas formas criativas para se lidar com as situações debatidas pelas crianças.

3.4 FILOSOFIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL– A filosofia e sua existência na brincadeira, curiosidade e criatividade

E cada coisa nova é uma surpresa
Até quando chove
E as crianças fazem: Uau, olha que chuva!
Guiseppe Povia (Quantos as crianças fazem uau!2010)

A prática da filosofia na educação infantil deve contribuir para o desenvolvimento cognitivo da criança, ensinando o papel fundamental do indivíduo em questões da sociedade na qual está inserido, como entender a política, a ética e a moral, baseada em lições de grandes filósofos. A prática filosófica é uma das diretrizes presentes na educação brasileira e colabora para transformações no que significa “viver em sociedade”.

É certo destacar que cada criança traz consigo já uma representação de mundo adquirida com suas experiências e que a filosofia nada mais é do que o ato curioso de questionar e buscar entender. Santos (2013, p. 40) ressalta que a curiosidade é uma potência humana:

Por tratar de potências, dentre muitas que caracterizam o ser humano, uma em destaque que se pretende elucidar em algumas linhas, é a curiosidade. Tal potência humana demonstra o quanto se é e se fica admirado com o espanto da criança pelo novo. Este despertar para algo que ainda não conhece decifra a curiosidade, promovendo a criatividade em muitas circunstâncias, por imitação ou partindo de si mesma, a criança consegue solucionar, em muitos casos, seus problemas cotidianos.

O ato curioso e de questionar das crianças vem de suas inquietações, presentes nas suas experiências do dia-a-dia, buscando entender como, o porquê, como e quando surgem essas perguntas. Cunha (2005, p.25) denomina esse ato curioso envolvido na formação do caráter filosófico das crianças “maravilhamento”, ponto comum entre filósofos e crianças.

Encontramos nas Leis de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL,1996) segmentos que abordam a ética e moral que têm o objetivo de formar o cidadão. Através do contato com as outras crianças, o educando transmite o que já sabe, levando em consideração a imitação de gestos, palavras e costumes que adquiriu.

A ludicidade ajuda no processo de desenvolvimento psíquico, físico e cognitivo, nos processos de comunicação e contato social, na construção de autonomia, de cidadania e da própria identidade, no respeito às diferenças. A ludicidade favorece que a criança entenda o espaço do outro a partir da sua própria identificação no espaço social.

Como explicou Santos (2013, p. 42): “A brincadeira é imprescindível para que ocorra este processo na criança”. Por meio das brincadeiras, surge a interpretação e, com ela, a criança entra em contato com o mundo das ideias, o mundo que só existe na nossa cabeça, como sugere Platão. Através de personagens, objetos e animais, e da memória, a criança fará assimilação com o mundo real, formando sua identidade.

Na brincadeira, a criança exerce seu desenvolvimento psicossomático e constrói sua identidade. Nesse processo, ela pode vir a ter inclinações em atitudes egoístas, ou seja, querer tudo e a atenção de colega ou família muito voltada para si. Muitas vezes, isso acaba trazendo conflitos da criança com os outros e até conflitos internos. Santos (2013, p. 42) afirmou que deve ser ensinado o reconhecimento de limitações para essa criança, ensinando a respeitar a si mesma e as outras. Nessa direção, o papel do professor é fundamental para ajudar no seu desenvolvimento, com atividades que promovam a cooperação e o exercício da empatia.

Cabe o professor o papel de articulação metodológica nas práticas do ensino de filosofia, abrangendo a ética, justiça, liberdade, igualdade, valores, solidariedade, respeito, entre outros

eixos norteadores da educação que se baseiam na formação do conceito de ser um cidadão. É preciso que futuros educadores tenham em sua formação métodos que, segundo Lorieri (2002), irão dar ênfase na formação de reflexão do indivíduo. A importância de se ensinar a filosofia vem da necessidade de se construir crianças que refletirão cada vez mais acerca do seu convívio social e farão exercícios investigativos que os levarão a pensar no seu futuro, sendo o professor o mediador dessas formulações de tema e do processo do diálogo. Além do mais, é preciso abandonar a ideia de que a filosofia é uma prática utópica que não condiz com nossa realidade, como sugere Santos (2013, p. 1):

Percebe-se que há uma distância exorbitante entre o que se aprende na teoria e o que se aplica na prática, em relação aos futuros educadores, por se tratar de teorias, consideradas abstratas e utópicas ou longe da realidade, por assim dizer, não se enquadram ou engendram em uma realidade constante no universo educacional. Mas, é preciso salientar o quanto é importante e necessária a busca pelas respostas às mais diversas perguntas que surgem em nosso cotidiano pedagógico.

Há de se pensar também em como as tecnologias de informação e comunicação contemporâneas influenciam os processos de aprendizagem e o brincar das crianças. Por um lado, o uso exacerbado das tecnologias implica em mais tempo em tela do que o tempo em interação real das crianças com seus colegas, trocando experiências e explorando o mundo, como vimos anteriormente a partir de das críticas de Desmurget (2020). Porém, por outro lado, estas mesmas tecnologias podem ser um forte auxílio na prática pedagógica do ensino de filosofia, através de vídeos, imagens e sons. Diante deste cenário, o preparo de futuros educadores para o ensino de filosofia demanda mudança nas práticas de formação para despertar o interesse filosófico do aluno, por meio de brincadeiras e de práticas lúdicas. Através destas, conceitos como ética e moral podem ser abordados junto aos estudantes, que devem ter o papel principal durante a descoberta do próprio conhecimento.

3.5. PROGRAMA EDUCAÇÃO PARA O PENSAR – A metodologia que impulsiona o debate

Só sei que nada sei
Sócrates (354 a.C.)

Matthew Lipman foi um filósofo norte americano, fundador do método de filosofia para crianças. Seu programa "Educação para o Pensar" envolve brincadeiras das crianças com seus colegas e visa impulsionar habilidades do pensamento durante o processo investigativo,

defendendo a ideia de que as crianças possam pensar por si mesmas durante debates e diálogos baseados em investigações filosóficas.

As investigações filosóficas exigem das pessoas um esforço para um conjunto de pensamentos intelectuais, que trabalham o desenvolvimento cognitivo, capazes de exercitar o que o Lipman (2001) chamou de pensamento de ordem superior ou pensamento excelente. Para que este pensamento de ordem superior seja atingido, exigem-se alguns domínios de capacidades de que impulsionam nosso conhecimento e habilidade cognitiva com conhecimentos humanos, fazendo, então, com que as pessoas entendam um pouco de questões sociais voltadas para suas condutas diante da sociedade.

O processo lúdico educacional fortalece o processo de investigação filosófica e, com o auxílio do professor, podemos estimular essas capacidades cognitivas para atingir o pensamento de ordem superior. Lipman (2001) afirmou que a relação do aluno com o professor e com o processo educacional estimulam o processo de estudo da empatia com as crianças; é através da troca de experiências e das compreensões de mundo infantis que as crianças elaboram seu referencial de vida, ou seja, o que elas entendem e aprenderam até ali.

A criança deve ser convidada a participar do processo educacional. Ela precisa começar a apreciar a experiência educacional como a experiência do jogo, da família, do amor etc.

A educação é uma experiência que deve ser atrativa e apreciada. Ela pode ser muito preciosa e estimulante quando é feita corretamente. Isto quer dizer que um novo relacionamento entre professores e alunos, um relacionamento mais colaborativo, mais eficiente, mais cuidadoso que vimos no passado (LIPMAN, 2002).

As crianças, durante as brincadeiras, encontram-se abertas ao debate, baseadas no que conhecem de suas experiências de vida. O professor deve ser o personagem que apresentará os conceitos de virtudes e de investigação filosófica para seus alunos, os fazendo questionar; e que desenvolverá e mediará o que é considerado eticamente correto e incorreto para uma vida moral, pautado nas ideias de inclusão, empatia e respeito.

O professor na educação infantil tem o papel de abordar técnicas e estratégias para que as crianças se mantenham focadas no desenvolvimento do diálogo filosófico. O educador pode trazer, através da indagação das crianças, reflexões sobre a própria realidade do dia a dia, da realidade da sala de aula em que convive diariamente, utilizando as narrativas infantis para elaboração dos debates. Sendo assim, não é possível prever caminhos para a investigação

filosófica; o professor precisa organizar sua relação com os alunos e deve estar aberto ao novo e as novas possibilidades que surgem ao longo das conversas com as crianças (SOUZA, 2013).

3.5.1 Habilidades Cognitivas

O pensamento de ordem superior vai muito além da reflexão da realidade em que o indivíduo vive; ele está atrelado ao processo de investigar e pensar, questionar e entender os assuntos que incomodam a sociedade. Ele impulsiona diversas habilidades cognitivas, que são reunidas em quatro grupos: habilidades de investigação; habilidades de raciocínio; habilidades de formação de conceito; e habilidades de tradução. Dentro dessas habilidades, há sub-habilidades, e são elas:

- **Habilidade de Investigação:** relacionada às capacidades de formular questões; observar a sua realidade e a do outro; formular hipóteses a partir disso; construir verificações; autocorrigir-se;
- **Habilidades de Raciocínio:** relacionada às capacidades de estabelecer relações; produzir suas próprias conclusões; identificar pressuposições; provar pela argumentação;
- **Habilidades de informação de conceito:** relacionada às capacidades de explicar uma ideia; definir; analisar; sintetizar; e
- **Habilidades de tradução:** relacionada às capacidades de estar atento ao que se ouve e se aprende; perceber implicações; perceber suposições; parafrasear, ou seja, ouvir e reproduzir o que ouviu de forma correta.

A narrativa é muito importante quando se trata de ensino de filosofia para crianças, sendo ela um agente fundamental para a compreensão de mundo de qualquer indivíduo. Através dela, há representação do que é o mundo real, dando condições para o questionar, o levantar de ideias, o refletir sobre o mundo, o trocar experiências com colegas, e, estando passível a errar, para a possibilidade da autocorreção.

Através das brincadeiras e das narrativas, as crianças, os adolescentes e os adultos debatem e procuram resultados com base em seus conceitos de ética, moral e virtudes, e se indagam “Como chegamos até aqui?”, “Por que você é certo e por que eu sou errado?”. Por meio de diálogos filosóficos, como os exemplificados acima, somos transportados para uma reflexão interna sobre o próprio espaço e o espaço do outro, processo que pode ser favorecido pela mediação do professor.

Sócrates (354 a.C.) era conhecido por investigar e questionar as pessoas e é hoje considerado um dos homens mais sábios que já existiram na história da humanidade. Sua frase “só sei que nada sei” impulsionou sua vontade por mais conhecimento. Nessa direção, entendemos que, ao impulsionar que nossas crianças se questionem, estamos garantindo os saudáveis debates do amanhã.

3.6. Modelo de investigação filosófica – Método Peter Worley

Peter Worley é presidente e cofundador da *The Philosophy Foundation*, uma organização sem fins lucrativos que traz a educação de filosofia para crianças e jovens em escolas públicas de Londres. Ele apresentou um modelo básico de investigação filosófica que pode ser trabalhada com os jovens, dividido em seis passos e que pode ser adaptado de acordo com a idade dos alunos e as necessidades de cada turma, cabendo ao professor verificar a melhor possibilidade (WORLEY, 2020):

- Passo 1: Apresente um estímulo, um tema ou palavra conceito inicial a ser abordado com a turma através da dinâmica, assim dará início a sessão de investigação filosófica.
- Passo 2: Permita que as crianças tenham tempo para dialogar e pensar no que está sendo proposto. Esse momento é importante para que se abra espaço para o tempo de compreensão e o tempo de debate. Discuta a história apresentada, reconte quantas vezes for necessário, e peça para que a criança reconte à sua maneira. Após esse momento, iniciam-se as primeiras reflexões e questionamentos e poderão surgir as primeiras questões de trabalho.
- Passo 3: Apresente à turma a pergunta a ser trabalhada em sala, a escreva no quadro e prepare um mapa mental com os primeiros conceitos.
- Passo 4: Permita que a turma se divida em grupos e dê um tempo aos estudantes (dois a cinco minutos) para que discutam a pergunta principal a ser abordada; logo após, reúna todo mundo.
- Passo 5: Abra espaço para que a turma dialogue com todos os colegas e para que as crianças partilhem seus processos investigativos, apresentem o que pensaram e por que pensaram. Use esse período para impulsionar o interesse dos alunos pelo assunto. Lembre-se sempre de ancorar as respostas à pergunta/questionamento principal.
- Passo 6: É possível que durante o período de investigação, novas perguntas surjam durante a dinâmica. Grave de onde essas perguntas vieram e as anote no quadro para

voltar a elas depois. Se possível, direcione essas perguntas para casa, para que o processo de investigação filosófica continue fora da sala de aula.

Primeiro, para iniciar as dinâmicas que impulsionam a investigação filosófica, é necessário dispor organizara turma em uma configuração dinâmica, para que se formem grupos (de dois a dez indivíduos). Sugere-se que alunos sejam sentados em semicírculo, com a visão para o quadro e para o professor (facilitador). Devem ser estabelecidas regras simples, como, por exemplo, levantar a mão para falar ou, então, usar do artifício da bola, objeto que permite a fala e que é transitado entre os alunos do círculo para que cada um tenha sua vez de fala. É importante destacar, também, a relevância que o facilitador terá para a condução dos debates, incentivando que todos os alunos possam ser ouvidos e tenham seus pensamentos expressados para toda a turma durante as dinâmicas.

Elabore perguntas que estimulem às crianças a reflexão, sugira um tema, ou debate filosófico, e comece a trabalhar com as crianças conceitos e palavras simples. Elabore questões e as escreva no quadro como mapa mental para que as crianças possam ter contato e as identificar. Para entender como formular perguntas para as atividades de investigação filosófica, primeiro é necessário ter em mente a introdução do “se” às questões. Isso é importante para que o aluno abrace o campo do pensamento hipotético, abrindo espaço para a imaginação na resolução de questões, sempre tendo em mente que não há respostas corretas.

Dentre as diversas áreas a serem desenvolvidas por meio de aptidão filosófica, existem (WORLEY, 2020): Sensibilidade Hipotética; Capacidade para compor contraexemplos; Capacidade para fazer distinções conceituais; Repensar ou reavaliar; Capacidade para seguir ou formular passos complexos de raciocínio; Pensamento abstrato; Identificação de pressupostos e tensões ocultas entre ideias; Pensamento conceptual; Dialética; Pensamento a priori.

Quando a criança é levada à prática de filosofar, ela conhece a história da filosofia e estimula seu pensamento crítico e suas experiências mentais. Estas, por sua vez, acabam sendo diferentes de histórias e passam a ser baseada em experiências humanas fatuais, as crianças reagem a história de forma variada, sendo estimuladas filosoficamente e emocionalmente, permitindo a experiência mental que impulsionam o pensamento de forma particular como disse Worley (2020).

No modelo de investigação filosófica de Worley (2020), é importante dar tempo para que as crianças compreendam o tema a ser trabalhado e debatam inicialmente entre si, em

pequenos grupos. Reforce sempre o estímulo e a narrativa com as crianças, para que não fujam do tema. Peça para que elas repitam o estímulo apresentado, através de adereços, diagramas e mímicas. Este encaminhamento também é uma boa ferramenta para que o facilitador perceba o quanto do tema apontado foi entendido pelas crianças.

Faça perguntas que facilitem a compreensão. Costuma ser necessário que o professor intervenha para fornecer mais conteúdo para os alunos; compreenda também suas ausências e tente fazer com que as crianças participem, abrindo espaço para que todos falem. Caso os estudantes não tenham respostas formuladas, desempenhe o papel de questionador e indague as crianças sobre o que acham, por que acham e o que pensam sobre o tema proposto.

Abra espaço para que os alunos dialoguem entre si no intervalo de cada pergunta e cada estímulo apresentado. Proporcione a eles a possibilidade de contra-argumentar as ideias apresentadas pelos seus colegas, oferecendo a tensão e os debates saudáveis, perguntando: Por que você discorda com fulano? Por que pensa assim? Dar tempo de resposta também é necessário para que o aluno tenha espaço entre pensar e argumentar. É fundamental que se estimule nesses momentos os estudantes menos participativos para colaborarem com a roda de debates. Para que a atividade de investigação filosófica tenha sucesso em sala de aula, é preciso primeiro incentivar que as crianças participem, dizendo o que pensam, e, depois, questionar porque pensam assim, deixando o espaço aberto para o debate para que as crianças possam refletir sobre o que os seus colegas pensam.

Para fazer filosofia com pequenos, é necessário estabelecer a idade da qual se vai trabalhar, assim definindo as atividades de acordo com a faixa etária dos educandos, Peter Worley (2020) apontou que as sessões de filosofia para crianças, sejam aplicadas dos 5 aos 13 anos. Sendo assim, há a possibilidade de adaptação de dinâmicas para que possam ser considerados e discutidos os assuntos filosóficos com todos.

Para trabalhar essas questões com crianças menores, é preciso adaptar as sessões, lembrando a necessidade de diminuir o tempo de cada atividade; o sugerido é de até 35 minutos. Worley (2020) recomendou utilizar perguntas fechadas e diretas para observar como as crianças se adaptam às sessões e, assim, continuar progressivamente até que percebam que estão prontas para iniciar debates com questões filosóficas mais profundas.

O livro “A máquina dos ses” de Peter Worley (2020) apresentou 30 sessões de filosofia para serem trabalhadas com crianças e jovens de 5 aos 13 anos, pois o autor assumiu que, nesta idade, a criança e o jovem naturalmente possuem a mentalidade aberta ao questionamento (MAQ).

Na sua formulação mais simples, estamos perante a MAQ quando o facilitador escuta ativamente o que é dito; quando o facilitador escuta o que o aluno pensa ou diz (ou tenta dizer) e depois pede ao aluno que diga (se souber) porque pensa o que pensa. Na prática, é só disto que precisa para começar! Isto contrasta com a mentalidade fechada ao questionamento (MGQ), na qual o facilitador ouve (ou procura) aqueles que pensam o que o facilitador procura ouvir e na qual as crianças começam a dizer aquilo que pensam que o professor quer que elas digam (WORLEY, 2020, p. 7).

Depois dos seis passos, Worley (2020) sugeriu que se apresentem novas atividades para explorar o lado criativo das crianças e fixar as ideias apresentadas, como, por exemplo: elaboração de desenhos; redação de cartinhas; criação de poemas e peças teatrais representadas pelos próprios alunos. Ele apontou que os alunos levem para casa perguntas que foram trabalhadas em sala, para que as crianças abordem mais pessoas e reflitam sobre o tema. Um bom exemplo disso é criar um diário filosófico para reforçar os temas trabalhados e as respostas obtidas.

O autor também reforçou ao professor, que atua como facilitador, que entenda que seu papel não é conduzir a uma resposta considerada correta e sim estar apto para ouvir e oferecer contraexemplos para ideias apresentadas pelos estudantes. Isso evita que o aluno pense que há uma resposta correta que o professor espera ouvir. É necessária a mediação do facilitador para que não se fuja ao tema e que as crianças se mantenham focadas e interessadas para participar das dinâmicas apresentadas.

Para fazer filosofia com as crianças, não é necessário que elas estejam familiarizadas com a prática para serem capazes de fazê-la, mas sim é preciso uma consciência básica dos tópicos, debates e atividades que serão apresentados pelos professores (WORLEY, 2020). Vale lembrar que fazer filosofia está além da simples conversa e do compartilhamento de ideias. Assim, as investigações filosóficas podem estar presentes em qualquer assunto a ser debatido em sala de aula. Esse processo de investigação filosófica é baseado na pedagogia da comunidade de investigação: uma abordagem da educação que gira em torno da pesquisa criticamente colaborativa.

O método de Worley (2020) promove diversas competências transferíveis, envolvendo as habilidades de falar, escutar, raciocinar, questionar e pensar autonomamente, pensamento crítico e criativo. É preciso que o aluno esteja ativamente envolvido com a atividade de investigação filosófica de forma dinâmica e é fundamental que o professor busque

primeiramente temas pertinentes com que seus alunos queiram interagir, que exista uma boa relação de professor e aluno e que sejam desenvolvidas perguntas que discutam os assuntos tratados nas sessões filosóficas.

As sessões de investigações filosóficas para se trabalhar com as crianças, baseadas no modelo de investigação filosófica de Worley (2020), trazem reflexões reais sobre o conceito do que é ser humano e colaboram para o exercício da empatia, do reconhecimento de si, do espaço que os cercam e estimulam que as crianças busquem respostas pros seus próprios questionamentos. Algumas sugestões de atividades que podem ser utilizadas nas investigações filosóficas são sugeridas abaixo:

- **É divertido fazer perguntas!**

Deixe as crianças livres para explorarem, que tragam suas próprias questões baseadas na sua realidade. Algumas indagações que surgiram serão voltadas ao mundo da *internet*, *youtube*, desenhos infantis. Através dessas questões, é possível guiar as crianças para o foco central de onde se pretende chegar com a sessão de investigação filosófica. Incentive o primeiro contato com perguntas menos elaboradas, pois, assim, você guia as crianças para mais questões elaboradas no futuro.

- **Produção de perguntas!**

Traga perguntas pertinentes utilizando o “Por quê”, “Onde” e “Como”. Deixe que as crianças elaborem perguntas utilizando suas próprias reflexões sobre a realidade.

- **Os verbos da Filosofia**

Apresentar de forma lúdica os conceitos de pensar; discutir; analisar; raciocinar; meditar; ponderar; moralizar.

- **Desenhando**

Apresentar temas como: Sou livre? O que me define? Quem sou eu? O que me define? Eu no Futuro?

- **Elaboração de frases, textinhos e poemas sobre o mundo e os colegas**

Elabore estímulos para temas mais reflexivos, que tragam reflexões sobre empatia, o que é ser humano *versus* ser, e cuidados ao meio ambiente. Trabalhe com perguntas e frases, tais como: Defina a pessoa numa palavra, pela letra...; O que você diria a quem ama? O que é o amor? é bom ser Máquina ou Humano? Estes são possíveis recursos para fomentar o exercício da empatia e reflexões sobre pertencimento das crianças

PARTE 4 A IMPORTÂNCIA DE SE QUESTIONAR E COMPREENDER O ESPAÇO DO OUTRO ATRAVÉS DA INVESTIGAÇÃO: Promovendo a filosofia no lúdico

O método de ensino tradicional da disciplina Filosofia é pautado em um olhar histórico e eurocêntrico; pouco se ensina a filosofar, ainda mais quando se trata da educação infantil. A questão de como ensinar filosofia para crianças costuma questionar sua prática e ser tratada como uma matéria muito difícil para os infantes, pois durante muito tempo se acreditou que as crianças não teriam capacidade de formular pensamentos críticos.

Mas, afinal, se não existe uma verdade na filosofia, por que as crianças não podem filosofar? Na verdade, as crianças são capazes de responder questões de investigação filosóficas, de aprender e relacionar suas experiências com lições de grandes filósofos, especialmente, pela mediação da ludicidade, como veremos mais à frente.

Brincando, a criança elabora o que conhece do mundo real, cria e remodela suas experiências, questiona e faz perguntas. Incentivar e impulsionar a investigação filosófica é necessário para criação, já na infância, do conceito “viver em sociedade”.

4.2 Filosofia e Ludicidade – Por uma educação mais lúdica filosófica

O brincar está muito além de uma atividade espontânea para as crianças; mais que um passatempo ou divertimento, é um processo de aprendizagem e ferramenta por meio da qual a criança explora o mundo, segundo Santi e Bianco (2013). Sendo assim, cabem os questionamentos acerca do ensino de filosofia, além do conteúdo para crianças: “Será que é de fato possível ensinar a uma criança a filosofar?” e “Como usar isso através do lúdico?”. Cabe ao educador se questionar e compreender como ele pode abarcar a filosofia nas suas atividades com os educandos.

Michel Montaigne (1533-1592) compreende a atividade lúdica e o jogo por uma concepção excitante, subversiva, libertadora, que movimentava a curiosidade da criança. Com o filosofar não é diferente Lipman (2001) defende a narrativa e as brincadeiras de faz de conta durante os debates filosóficos infantis. Nestas brincadeiras, as crianças se colocam em um papel adotado e interpretam sua representação de mundo, construída a partir de outras experiências e de sua observação do seu cotidiano.

Participar de uma comunidade de pesquisa filosófica com crianças nos obriga a reconhecer e valorizar a dimensão lúdica do filosofar como espaço de imaginação, ironia, risco e o desafio de pensar (SANTI; BIANCO, 2013). Ao brincar, diversas habilidades são

impulsionadas, como a imaginação e a agilidade cognitiva. Além disso, é brincando e jogando que a criança aprende suas limitações, tem contato com regras e aprende também a se reconhecer como cidadã. Com essas ferramentas aprendidas na brincadeira, a criança se torna cada vez mais apta a filosofar.

Para se propor a filosofia com ludicidade com crianças, o professor precisa estar aberto aos processos criativos e à elaboração de perguntas, que instigam a reflexão e ajudam a criança a identificar sua posição no mundo e a exercitar empatia para com o outro. Muito além da política, a filosofia aborda temas humanísticos que tentam visar o bem estar social e coletivo, alcançando então uma Eudaimonia coletiva, ou seja, o estado de felicidade plena.

Fazendo uma junção breve da filosofia com a brincadeira, vamos primeiro ao conceito da palavra (*Philosophia*). Esta é derivada de “*philia*”, onde “*Philo*” significa amizade, amor e respeito pelos outros e “*Shophia*” quer dizer sabedoria; assim, podemos definir filosofia como “amor pela sabedoria”, respeito ao saber. E qual o jeito mais fácil de conhecer a si mesmo e aos outros? Questionar e ser questionado. E qual seria o melhor jeito? Interagindo e exercendo o faz de conta.

A filosofia e a atitude filosófica baseiam-se em princípios como “O que é? Como é? Porque é?”, indagações que fomentam a capacidade de pensar e conhecer o mundo, orientando o pensamento. A filosofia não é um pensamento segundo opiniões de “eu acho que” pois, privilegia a construção de pensamentos lógicos, fundamentados e críticos de forma sistemática (VIEIRA, 2018, p. 33).

Assim como na filosofia, na brincadeira encontramos de imediato o deslumbramento através da curiosidade, da dúvida e de uma vasta busca por significados. O papel da educação e da brincadeira é estruturar o pensamento que construirá a criança cidadã, crítica, com autonomia e criativa na resolução de problemas. Como mencionado anteriormente, durante as atividades lúdicas, a criança desenvolve seus conceitos e reflexões sobre regras e normas, aprende a verbalizar seus pensamentos e sentimentos e a elaborar suas ideias, opiniões e decisões, sendo papel fundamental do professor o mediador desses estímulos, criando oportunidades para que as crianças possam pensar de modo inteligente (MARCHÃO, 2012 apud VIERA, 2018, p. 33-34).

O educador tem o papel fundamental na participação deste processo construtivo e investigativo proporcionado pelo brincar aos infantes. Muitos pensam que crianças não têm a

capacidade de responder perguntas complexas sobre “Quem somos?”, “Para onde vamos?” e “O que é o mundo?”. Essas indagações devem ser instigadas para compreendermos como podemos tornar o mundo um lugar melhor e, através da investigação filosófica proporcionarmos aos infantes oportunidades para que estabeleçam contato com a realidade do outro e com a sua própria, compartilhem experiências e trabalhem seu lado afetivo.

O que entender por “mundo”? Como entender os diversos “entendimentos” de mundo? O que, na verdade, constitui a realidade? O que é real? O que é aparência? O que existe? Por que existe o que existe? Nessa brincadeira, tanto os adultos quanto os infantes refletem a respeito de seus conceitos, descobrem o que o outro pensa e podem chegar à conclusão que respeitar a opinião do outro se faz múltiplo do conhecimento (LORIERI, 2010, p. 6).

É importante destacar que no processo de investigação filosófica, é preciso que o adulto faça parte do mundo lúdico que o infante cria, entenda seus questionamentos e o ajude com a construção de respostas, desenvolvendo seu senso crítico e permita a ele ser criança exploradora do próprio conhecimento. É importante que o professor estimule o diálogo e a troca de opinião com as crianças, não limitando seus pensamentos como “infantis”, mas entendendo que ali a sua frente está o potencial de um futuro adulto. Afinal, qual adulto queremos que nossas crianças sejam? Que mundo queremos deixar? O que esperamos de melhor para elas? Essas perguntas são respondidas na prática, abraçando a ideia de que preparemos nossas crianças para o futuro delas e não para o nosso.

PARTE 5- O PROFESSOR E SEU PAPEL DIANTE DE UMA EDUCAÇÃO FILOSÓFICA E LÚDICA

Para a realização deste trabalho, quis me certificar primeiramente que trataria da criança e da reflexão durante seu ano escolar. Minhas reflexões também derivam das minhas experiências durante meus anos escolares até a graduação no curso de Pedagogia, na UnB. Diante ao exposto, em síntese, este trabalho problematizou até o momento a criança a ser instruída em sala de aula e o contexto histórico do que era ser considerado uma criança. Considero importante pensar na criança tendo em mente o cidadão que queremos construir para o amanhã, cabendo a reflexão de que estamos preparando o mundo não para nós e sim para nossas crianças.

Abordamos como a criança encontra na sala de aula uma educação voltada ao método conteudista de ensino, onde não é explorado o jeito particular do indivíduo de aprender, onde há um padrão a ser seguido, onde o tempo de aprendizado individual não é considerado. Considerando que a pessoa adquire seu processo de humanização ao longo do seu desenvolvimento, modifica e é modificada pela cultura na qual está inserida, é importante preservar a educação das crianças, estabelecendo um ensino que dialogue mais com o que é ser cidadão e que compreenda e respeite o espaço e as necessidades do outro. Sendo assim, criticamos uma educação com práticas voltadas ao método conteudista em sala de aula e consideramos que o aluno não deve ser um depósito de conhecimento (FREIRE, 1997). É importante que a criança tenha uma educação voltada a práticas livres de explorar, sendo hoje garantido por lei o bem-estar da criança, na Constituição Brasileira (BRASIL, 1988), Artigo 277, e no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 1990).

Partindo da questão da educação na infância, para além da sala de aula, é cabível pensar numa educação que prepara o educando para a investigação filosófica. Para isso, primeiro, é preciso mudar padrões no sistema de ensino disciplinar e no modelo de sala de aula configurado, em que um professor é posicionado como o centro e os alunos apenas falam quando são permitidos, ignorando a autonomia da criança e impondo limites aos seus questionamentos. Então, se pensarmos em configurações de sala de aula que favoreçam a educação filosófica e lúdica, defendemos modelos de sala de aula em semicírculo, que façam com que as crianças possam dialogar, possam interagir e ver panoramicamente o ambiente da sala de aula, facilitando a interação e o diálogo com seus colegas.

Como vimos, Platão, Aristóteles, Rousseau e Luckesi (2014) defendiam que, via lúdico, a criança tem um contato real com seus questionamentos e narrativas sociais individuais e coletivas. Através do jogo e da brincadeira, a criança interage com a ideia de regra, com o trabalho cooperativo, imita e faz o seu próprio mundo de faz de conta, podendo alcançar sua satisfação plena e desenvolver sua experiência interna pessoal e interna coletiva. Sendo assim, é importante que o professor faça parte desse mundo imaginário, abrindo espaço também para o seu próprio desenvolvimento pessoal, cuidando do seu próprio estado emocional, como sugeriu Luckesi (2014). A relação professor e aluno é importante para o desenvolvimento do infante em sala de aula. Para isso, é preciso que educar seja um ato cuidadoso, carinhoso e emancipador, cabendo ao educador entender o contexto de todos seus alunos e compreender as experiências dos educandos e sua abertura para o novo.

Buscou-se entender também como a criança pode aprender a filosofar durante a infância e como as tecnologias de informação e comunicação contemporânea influenciam no processo educacional lúdico. Para isso, buscamos através de Desmurget (2020), entender como os “cretinos digitais” são formados e como estas tecnologias têm afetado o desenvolvimento de nossas crianças, incluindo consequências cognitivas, ambientais, relacionais e emocionais. Para Desmurget (2020), nosso sistema educacional atual não se preparou para ensinar essa nova geração de nativos digitais e a formação do professor é de extrema importância para o trabalho dentro de uma nova sala de aula.

O professor também trabalha com os familiares e/ou responsáveis de seus alunos e pode orientar sobre o uso das tecnologias em casa e ressaltar a importância de uma educação pautada no imaginário lúdico, deixando que a criança seja livre para brincar e interagir, pois é importante para o desenvolvimento infantil que a criança interaja com as outras pessoas. Desmurget (2020) também oferece recomendações para o uso gradual e supervisionado destas novas tecnologias por crianças e que educadores ofereçam atividades que envolvam o exercício lúdico, a interação da criança com os demais colegas, promovendo benefícios físicos e cognitivos.

O ensino da filosofia está muito além do conteúdo. Filosofar envolve o próprio ato de questionar e buscar através da dúvida compreender o que ainda não se sabe. Portanto, a educação de filosofia na educação infantil é fundamental para o desenvolvimento infantil. O professor lúdico favorece que a criança brinque, se questione e explore o mundo através da imaginação, fazendo suas próprias perguntas e buscando seus próprios resultados. Por meio da participação em atividades culturais lúdicas, incluindo o ensino de filosofia, a criança pode

melhor entender o seu espaço, o espaço do outro se afastar de inclinações a comportamentos egoístas e exercitar empatia.

Encontramos na filosofia de Sócrates, Platão, Aristóteles, Rousseau, Kant e Luckesi (2014) como a ludicidade faz parte do imaginário e como interesses filosóficos infantis se fortalecem através da brincadeira e a interação real com seus colegas. A metodologia que impulsiona o debate, de Matthew Lipman (2001), o programa “Educação Para o Pensar”, visa impulsionar habilidades cognitivas durante o processo investigativo filosófico e desenvolver o pensamento de ordem superior (pensar bem). Por meio deste, o aluno exercita seus questionamentos e capacidades de mediação sobre o que é correto, incorreto, uma vida moral, baseado na inclusão, empatia e respeito. O professor pode trazer isso à sala de aula através da construção de narrativas, histórias, jogos e brincadeiras que reforcem o diálogo e a expressão que cada criança tem sobre a sua representação de mundo real, havendo a possibilidade da autocorreção através da compreensão e entendimento do que também foi a experiência do outro.

Através da filosofia e a ludicidade, trazemos à luz a importância de se questionar e compreender o espaço do outro através da investigação e do brincar. Através do lúdico, pode-se promover debates filosóficos e contribuir com narrativas para a própria construção de faz de conta, deixando que o aluno se expresse e construa caminhos para o saber e pensar, sendo essas ferramentas necessárias para o filosofar. Para isso, o professor pode propor, em sala de aula, atividades lúdicas pautadas no questionamento. Nas próximas seções deste Trabalho de Conclusão de Curso, ilustramos algumas atividades que podem promover a reflexão e debates para as crianças sobre conceitos e questões filosóficos, respeitar o próximo e ter empatia com as necessidades dos outros, considerando bem estar da criança, o bem estar social e o bem estar da natureza.

PARTE 6 MÉTODO

Esta pesquisa foi desenvolvida pensando no indivíduo dos 3 aos 18 anos, que não encontra uma formação lúdica filosófica durante sua infância, voltada para seu desenvolvimento crítico e social. A educação lúdica no processo de investigação filosófica foi promovida através de dinâmicas em grupo e atividades baseadas nas capacidades infantis de imaginar, narrar, brincar e resolver conflitos, com base na premissa de que a formação de narrativas ajuda diversos processos, como: entender e formular conceitos e ideias hipotéticas, baseadas no “se”; investigar possibilidades imaginárias; de compreender o espaço do indivíduo como cidadão atuante no próprio futuro; auxiliar o entendimento sobre como moldar o futuro e ter qualidade de vida.

Baseadas nos métodos de Mathew Lipman (2001) e Peter Worley (2020), as atividades propostas buscaram criar narrativas que impulsionam as crianças e os jovens ao debate filosófico, ao longo das relações pedagógicas estabelecidas com crianças durante o estágio em contexto educativo não escolar. Essas atividades podem ser adaptadas por turmas e por idades, cabendo ao professor ser o que Peter Worley (2020) chamou de “Facilitador” das investigações filosóficas. O professor pode escolher temas e conceitos a serem trabalhados em sala de aula com seus estudantes e ensinar filosofia de forma bem mais espontânea e lúdica.

As atividades também se basearam no programa lipmaniano de Filosofia para Crianças, voltado especificamente do 2º ao 4º ano escolar, e, em menor escala, no blog sobre atividades de investigações filosóficas voltados para as práticas em sala de aula, intitulado Viajar.Ser-Filosofia para Crianças.

6.2 Sujeitos da pesquisa

Os sujeitos desta pesquisa foram alunos de instituições escolares do DF, que tinham contato com as atividades de filosofia, de 3 a 6 anos de idade, que estudavam em instituições públicas e privadas dos anos iniciais da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. Além disso, as oito crianças participavam do espaço não escolar em horários no contra turno: Mauri (3 anos), Manu (5 anos), Tintin (4 anos), Joca (3 anos), Valente (10 anos), Ant (6 anos) e Malu (3 anos). Participaram das atividades do estágio três educadoras (Nanda, Rosa e VerRô) e cinco estagiários (Cedes, Fê, Lucas, Paula e Tai). Lembro que estes nomes são fictícios.

6.3 Instrumentos

Para o exercício da filosofia ao longo das interações com as crianças durante o estágio em ambiente educativo não-escolar, foi empregada a combinação das narrativas com as sessões filosóficas, com base na metodologia de Matthew Lipman (2001) e de Peter Worley (2020). Utilizaram-se como instrumentos didáticos para mediar as atividades realizadas com as crianças: a) o livro “A máquina dos ses” de Peter Worley (2020) que apresenta 30 sessões de filosofia para serem trabalhadas com crianças e jovens de 5 aos 13 anos; b) o livro “Filosofia para crianças: as melhores 123 perguntas para filosofar com crianças e jovens: com muitas imagens para refletir conjuntamente” de Michael Siegmund (2020); e c) o livro “Filosofia para crianças: um livro para pequenos curiosos” de Carme Martín (2015). Os dois últimos livros abordam o uso da narrativa e da reflexão, retratam a história da filosofia e trazem perguntas e estímulos para trabalhar questões de investigações filosóficas em sala de aula.

PARTE 7 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DA PRÁTICA

A criança é o amor feito visível
Friedrich Novalis (1772-1801)

Nesta seção, descrevo as atividades realizadas no contexto educativo não escolar o dia a dia das crianças da organização pedagógica que recebeu a pesquisa, realizada no contexto do estágio obrigatório da licenciatura em pedagogia da Universidade de Brasília que aconteceu entre o 07 de março de 2022 e 05 de maio de 2022.

Ao longo do estágio e da troca de experiências e da prática pedagógica com as crianças, fui notando uma pedagogia emancipadora e reconhecendo o papel fundamental do professor como mediador da infância, posicionando as crianças como as próprias autoras dos seus passos.

Receberam nomes fictícios, os alunos, os educadores, os estagiários e o espaço em que as atividades pedagógicas foram realizadas com as crianças (espaço Barquinho Azul) e seus arredores.

7.3.1. O Espaço – Conhecendo o lugar

Localizado no bairro da Asa Norte, em Brasília-DF, o Barquinho Azul (nome fictício) é uma instituição privada que oferece um espaço contraturno para crianças com atividades diversificadas. O espaço possibilitava a crianças de 3 a 7 anos um laboratório ao ar livre, onde explorar sobre o lema: “amar com responsabilidade” era o pilar fundamental para o processo de aprendizagem das crianças durante suas manhãs e tardes com os educadores.

Através da exploração da cidade, brincando livremente, e do desenvolvimento pedagógico voltado a projetos, o espaço instigava o desenvolvimento investigativo e criativo das crianças, deixando sempre em evidência sua autonomia no seu processo de descobertas na infância. As crianças aprendiam e brincavam nas explorações proporcionadas pelo espaço.

Ademais, o diálogo era sempre visibilizado, sendo uma das prioridades do processo educacional dessa instituição. Através da educação em linguagem não violenta nas vivências do dia-a-dia, as crianças iam aprendendo a compreender o espaço do outro.

Em sua rotina, as crianças iniciavam suas atividades no turno matutino das 8h às 12h e no período vespertino, de 14h às 18h, durante os dias de funcionamento do espaço. No momento

inicial, havia sempre uma conversa com as crianças, buscando saber como foi sua noite (no caso do matutino) e seu dia na escola (no vespertino). que algumas crianças já frequentavam. Durante o contato inicial, também se buscava que as crianças elaborassem suas vontades de atividades diárias, priorizando sua autonomia e a liberdade de explorar.

O segundo momento da rotina do Barquinho Azul, envolvia a exploração pela cidade, permitindo o contato das crianças com os espaços públicos. Isso colaborava para conhecimentos sobre a diversidade cultural, para o respeito com as pessoas e o meio ambiente, para aprendizagens relacionadas a como cuidar do outro e da cidade onde vivemos e a como ocupar espaços públicos e coletivos. As atividades eram montadas pelas crianças com os educadores, visando o coletivo e em promover o processo da criança como protagonista de sua própria história.

7.3.2- Relato do estágio

Dia 1 – Primeiro Contato

No primeiro momento e encontro com a equipe do Barquinho Azul, os educadores me receberam como estagiário junto a outros alunos, se apresentaram e fomos convidados para uma conversa para contar um pouco das suas próprias histórias. Foi contado a história do espaço, como surgiu o espaço, os direcionamentos que guiam os educadores para uma educação emancipadora, e como é feito o uso da linguagem não violenta para educação das crianças.

Foi-nos apresentado o Jogo GROK, que é um jogo sobre sentimentos que nos ajudou nesse primeiro momento quebrar o gelo e contar um pouco das nossas expectativas com o estágio.

Dia 2 – Conhecendo as crianças

No segundo dia do estágio e em meu primeiro dia oficial como observador e educador do espaço Barquinho Azul, eu conheci a educadora Rosa, que me apresentou a dinâmica do espaço e como funciona o contraturno e as atividades desenvolvidas. Ela me apresentou o contexto e a realidade de todos os alunos, seus nomes, os dias em que frequentam o espaço.

Conheci duas crianças de modo mais próximo, Mauri de 3 anos e o Manu de 5 anos. Rosa me contou que Manu (5 anos) e Nanda (outra educadora do espaço) estavam desenvolvendo um projeto de Dinossauro de 3 metros que cuspiam tacos, pois Manu viu esse projeto em uma série da *Netflix* chamada "Criadores de diversão".

Uma lista de todos os parquinhos visitados pelas crianças do espaço, foi apresentada e foi designado que as crianças nos apresentariam os parquinhos das redondezas. O parquinho escolhido nesse dia foi o parque de uma quadra da Asa Norte, a partir de sugestão de uma estagiária junto com uma educadora do espaço (Figura 1).

Figura 1: Parquinho Asa Norte.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Levamos uma cesta de piquenique e comemos nos blocos entre as quadras. Nesta ocasião, foi possível notar a rotina das crianças e seu contexto social, familiar e escolar. Logo após, fizemos uma longa caminhada para o parquinho. O caminho foi longo e um pouco cansativo. Observamos corujas e vimos abrigos feitos pelos moradores. Mauri acabou se machucando durante o caminho e eu tentei acalmá-lo.

Chegamos ao parquinho e as crianças amaram a experiência. Manu nos apresentou o "Estica Velho", equipamento de ginástica que fica num ponto de encontro comunitário da quadra (Figura 2). Logo após as brincadeiras no parque, fizemos exercícios com as crianças e as ensinamos como usar os equipamentos da academia comunitária. O pai de Mauri chegou para buscá-lo junto com seu irmão mais velho e eles combinaram ficar no parque por mais 10 minutos. Voltamos ao espaço Azul Tutu depois de um dia produtivo.

Figura 2: Estica Velho (Batizado por Manu).



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Dia 3 – Botando a mão na massa!

Neste dia, estavam presentes Mauri (3 anos), Manu (5 anos) e TinTin (4 anos). Manu sugeriu ao grupo elaborar massinhas e ensinou todo o processo. Fomos ao mercado, na busca dos materiais para as massinhas: óleo, sal, farinha de trigo. Também fomos a uma loja de artesanato e compramos anilina nas cores verde e azul (Figura 3). As crianças foram protagonistas durante todo o processo de escolha dos ingredientes e seus preços, narramos como são feitas as compras e estimulamos que as crianças participassem de cada etapa.

Figura 3: Botando a mão na massa.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Montamos as massinhas e lanchamos no caminho do parquinho da quadra Asa Norte; mais uma vez, uma longa caminhada nos esperava. Chegamos ao parque e brincamos até a vinda do pai do Mauri, que negociou mais 10 minutos com ele e o seu outro filho. Ficamos até

que Tintin decidiu que não queria ir embora; ficamos lá por um tempo, tentando negociar com a criança a sua volta ao espaço (Figura 4).

Figura 4: Crianças no parquinho da quadra Asa Norte.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 4 – Uma situação diferente!

No quarto dia, sentamos e lemos sobre dinossauros com Manu (5 anos) e Joca (de 3 anos). No espaço, havia diversos livros disponíveis para as crianças, inclusive um livro recheado de informações importantes sobre os gigantes pré-históricos.

Joca está em processo de desfralde e foi necessária a troca da fralda dele com o auxílio dos educadores. Joca é irmão mais novo e está retornando agora a ter contato com as outras crianças, por conta do isolamento social no contexto da pandemia por Covid-19. Em um momento inicial, foi difícil entrar na brincadeira, pois Joca estava meio resistente ao contato com alguém novo. Através do diálogo com Joca, fomos brincar de montar estradas para os carrinhos e os dinossauros poderem atravessar (Figura 5).

Figura 5: Brincando de estrada pros Dinossauros.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Logo após, fomos lanchar em um prédio da quadra em um piquenique (Figura 6). Nesse momento, as crianças presenciaram um adulto que passou mal. Logo, Manu se prontificou a ir ajudar, porque, segundo ele, sabia todos os procedimentos que incluíam primeiros socorros. Rosa orientou a criança para que ficássemos longe e a darmos toda a assistência necessária dali mesmo, para que não atrapalhámos nesse momento tão delicado. A narrativa e o diálogo fizeram parte desse processo.

Fomos ao parque “do choque”(Figura 7). As crianças me apresentaram o parque e o porquê dele se chamar assim. O que acontece é que o escorregador se eletriza com o atrito, gerando um momento em que os cabelos do corpo ficam eriçados devido a esse contato.

Figura 6: Piquenique com as crianças.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 7: Parquinho do Choque.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 5 – Brincadeira com xilofone e muita música

Esse foi um dia atípico no espaço, por conta de conflitos entre Manu (5 anos) e Joca (3 anos) e, pois, as crianças aparentemente estavam bem cansadas e pouco interagiram com os adultos. Manu, inicialmente, ficou com receio de interagir com o Joca. Então, enquanto a educadora Nanda brincava e ouvia músicas com Joca, Manu e a Verô (educadora) e eu brincamos com instrumentos musicais disponíveis para as crianças. Lanchamos e fomos ao parque do Choque. Brincamos um pouco e colhemos amoras com as crianças.

Figura 8: Brincando no Xilofone.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 6 – O Acampamento Terra Livre

Chegamos ao espaço Azul Tutu, em um dia chuvoso e com a notícia de que pais do Mauri comunicaram que ele não iria mais frequentar espaço no mês de abril. Nesse dia, estávamos somente com o Manu (5 anos) e a educadora Pétala. Foi um dia calmo e cheio de aprendizagens sobre curadoria de livros.

Manu chegou e trouxe novidades sobre sua experiência de visita ao Acampamento Terra Livre com seus pais. O Acampamento é um evento que acontece anualmente, onde há a mobilização dos povos indígenas do Brasil, que gira em torno dos seus direitos constitucionais. Lá, Manu contou que fez um amigo novo, fez tatuagens e trouxe também um arco e flecha feito por eles (ver Figura 9). Ele trouxe termos novos e experiências culturais e sociais novas.

Neste dia, ficamos no Tutu (nome carinhoso do espaço) e fizemos massinhas comestíveis, mais uma vez por sugestão e sob orientação do Manu. Fomos até uma das lojas no prédio do espaço e conhecemos a Thaís, uma curadora de livros da loja “Make it Love”. Lá, Manu ficou muito curioso e muito atento sobre os processos e o passo a passo de manutenção de livros. Após, fomos lanchar e decidimos ir ao parque do choque, aproveitando que este era mais perto.

Figura 9: Arco e Flecha - Acampamento Terra Livre.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 7 - Parque das Garças

Neste primeiro passeio, proporcionamos às crianças um encontro no Parque das Garças, localizado no Lago Norte-DF. Fomos ao espaço Azul Tutu encontrar as crianças e, de lá, pegamos um ônibus para o Parque das Garças (Figura 10).

Estavam todos muito empolgados. Joca se espelha muito em Manu, que, por sua vez, prefere se manter um pouco afastado dele. Além da diferença de idades, Manu parece manter uma distância de Joca devido a sua falta de contato com crianças pequenas. Conversando com

Manu sobre sua relação com as crianças da escola, ele me relatou ter uma boa relação com seu novo amigo na escola, Mateus.

Chegamos ao Parque das Garças e tentamos encontrar um lugar mais próximo do lago, para que as crianças pudessem ter esse momento de exploração e conhecimento do espaço. Entramos no lago e Manu me ensinou tudo que aprendeu durante suas aulas de natação (Figura 11). Joca estava também muito entusiasmado e queria segui-lo aonde ele iria. Tivemos um momento divertido no lago, até a hora do lanche (Figura 12).

Figura 10: Passeio Parque das Garças.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 11: Passeio Parque das Garças, lago.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 12: Passeio Parque das Garças, "Entrando no laguinho".



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Na hora do lanche, comemos e fizemos um piquenique, que as crianças amaram. Porém, logo veio o risco de chuva e tivemos que sair do Parque. O arco de Manu foi a atração principal durante o retorno ao espaço Tutu Azul. Estávamos todos bem satisfeitos e cansados de mais um longo dia.

DIA 8 - Parque Olhos d'água, conhecendo o lago dos sapos e a nascente

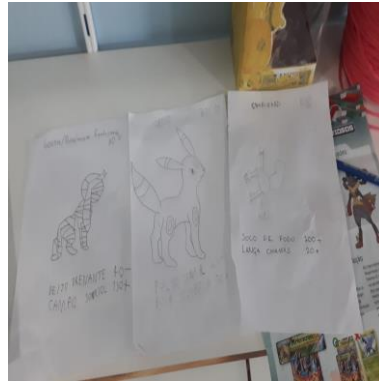
Nesse dia, recebemos um aluno novo chamado Valente (10 anos). Tínhamos grandes expectativas para a sua permanência no espaço Azul Tutu e ponderávamos sobre como isso seria bom para o Manu ter contato com uma criança mais velha. De início, discutimos com as crianças sobre o projeto do dinossauro que cuspiam tacos, tirado do programa “Criadores de Diversão - Netflix”. Então, discutimos sobre como seria o processo de montagem do dinossauro e os materiais que iríamos utilizar. Lanchamos e conhecemos a dona Lita da padaria. Manu muito curioso nos fez aprender bastante sobre café.

Fomos ao parque Olhos d'Água na Asa Norte e lá exploramos todo o parque, até chegarmos à lagoa dos sapos e atravessar a ponte para chegarmos à nascente. De lá, subimos direto para o parquinho dentro do parque. Direcionamos as crianças sobre o que elas poderiam brincar em conjunto e discutimos com os educadores a relação do Valente, sua interação com as crianças e o projeto “Azul Turquesa teens”, que reunia pré-adolescentes.

DIA 9 - Escorregando no papelão

A educadora Nanda, a estagiária Paula e eu brincamos de cartinhas Pokémon com o novato Ant (6 anos). Ele dominava as cartas Pokémon, porém, notei que ele apresentava uma ansiedade com as outras crianças e queria estar sempre em evidência, o que pareceu se relacionar ao processo de isolamento social da criança durante a pandemia. Ele queria sempre brincar. Então, criamos cartinhas Pokémon novinhas e personalizadas para eles (Figura 13).

Figura 13: Cartinhas Pokémon, personalizadas.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Lanchamos e fomos ao parquinho entre as quadras. Abaixo dos prédios, estavam algumas moradoras. Brincamos de escorregar no papelão e as crianças adoraram a brincadeira. Brincamos de pique bandeirinha e queimada. Ant entrou na brincadeira e, para ele, parece ter sido foi muito bom esse contato com mais crianças.

Os pais de Ant chegaram e ficou somente Manu na brincadeira; ele parece sempre muito curioso e ama interagir com as outras crianças; ele me lembra muito o Peter Pan, principalmente quando está falando de Envolver da Anitta, uma música da qual estava viciado.

DIA 10 - Brincando de Pokémon e Bobinho

No espaço Azul Tutu, discutimos com a educadora Pétala sobre o desenvolvimento das crianças, sobre a relação de Ant com as outras crianças, o quanto foi difícil para ele o processo de isolamento social da pandemia e as suas mudanças de casa durante o período pandêmico.

Retornamos ao jogo anterior de cartas de Pokémon, enquanto ouvíamos Ant descrever perfeitamente cada carta e dizer a força dos Pokémon. Usamos, é claro, a carta Pokémon que criamos com as crianças. Manu chegou contando as novidades do seu dia e como foi visitar o

restaurante da amiga da mãe, que faz seu creme de cupuaçu favorito e que, segundo ele, é o melhor de toda a cidade.

A brincadeira mudou. Enquanto Pétala brincava com Manu e fazia um momento de leitura de histórias, eu resolvi estimular o lado criativo de Ant e pedi para que ele desenhasse algo que viesse a sua mente. Logo, ele fez esse desenho:

Figura 14: Historinha Ilustrada, Ant.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Em um momento contrário, os papéis foram invertidos e Manu ficou comigo. Eu repeti a ele a mesma atividade, que resultou no desenho apresentado na Figura 15.

Figura 15: Historinha Ilustrada, Manu.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Lanchamos e regamos as plantas do espaço Azul Tutu. Fomos brincar com uma bolinha de meia. Brincamos de bobinho. Era nítido que, em alguns momentos, Ant se mostrava

incomodado com relação às brincadeiras, pois ele criava limites para elas baseado em suas próprias regras.

Logo mais, chegou uma moça para levar o Manu para a natação. Brincamos de queimada de meio com Ant e fomos a um parquinho entre as quadras para brincarmos.

DIA 11 - Malu e o Parque Olhos d'água

Recebemos o Manu (5 anos) e a pequena novata Malu (3 anos de idade). A princípio, perguntei para o Manu como tinha sido sua natação. Ele disse que estava um pouco estressado, por conta do seu dia. Eu o ouvi contar sobre sua rotina e tivemos uma longa conversa sobre seu dia na escola. Manu trouxe mais uma vez seu livro “Os Caras Malvados 1” de Aaron Blabey. Enquanto alguns estagiários liam para ele, Malu, as educadoras Verô, Nanda e eu auxiliávamos na montagem de quebra-cabeças.

Nós fomos ao parque Olhos D'água e levamos papelão para as crianças brincarem e se divertirem. Enquanto elas brincavam, eu participei de uma roda de contação de histórias com o Manu, encarnando os personagens dos caras malvados. Depois da leitura, fomos ao parque mais adentro brincar no parquinho de areia.

Houve um evento de Manu machucar a Verônica e não pedir desculpas. Tentamos intervir e explicar a situação para ele, mas ele não deu ouvidos.

DIA 12 - Passeio Torre de TV/Parque da Cidade

Neste dia, iniciamos nossa tarde de passeio nos encontrando com as crianças Lana Torre de TV de Brasília. Nesse dia, eu pude notar a interação construtiva de alguns pais com as crianças. Um exemplo é o conhecimento de Ant sobre o MST- Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra e sua importância na sociedade; ele estava cantarolando todas as horas a musiquinha tema do MST, aprendida com sua família. Logo mais, as crianças foram chegando e nos reunimos para subir a torre de TV.

No passeio à torre, notei a necessidade de as crianças do espaço Azul Tutu andarem com informações para as identificarmos durante nossos passeios a pontos turísticos pela cidade. Subimos a torre e lá em cima discutimos sobre ela, sua construção, quem a construiu. Também

olhamos rumo ao museu Juscelino Kubitschek e Ant me contou que conheceu o museu e que foi maravilhoso.

Seguimos até a feira da torre de TV e fomos lanchar com as crianças. Ant tinha muita ansiedade com a ida ao parque. Notei nesse dia alguns aspectos no seu comportamento que podem se relacionar com a forma com que ele interage com as crianças. Fomos ao parque de diversões Ana Lídia, que fica no Parque da Cidade. Dali em diante, foi só diversão. As crianças brincaram, imaginaram. Eu brinquei de monstinho com Ant e Manu. Eles adoraram um canhão que se encontra no parque. Logo depois, fomos ao famoso brinquedo do foguetinho e brincamos de enterrar as crianças na areia. E lá se foi mais um passeio proveitoso para a turminha do Barquinho Azul (Figura 16).

Figura 16: Passeio Torre de TV/ Parque da Cidade.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 17: Brincadeira de enterrar na areia, Azul Turquesa.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 13– Última Segunda

Iniciamos a tarde muito animados no espaço Azul Tutu, com a presença das educadoras Rosa, Tai, cedes (estagiarias) e o aluno Ant. Discutimos sobre como foi feito o roteiro de passeio à Torre de TV e ao Parque da Cidade; discutimos com as educadoras como foi proveitoso o dia para as crianças, como elas reagiram a esses novos ambientes e como foram suas interações com novas pessoas. Dialogamos sobre os comportamentos ansiosos de Ant, que parece ter a necessidade de ser ouvido imediatamente; alegando que se não é ouvido, Ant começa a ter crises de tosses e a passar mal.

Manu (5 anos) chega ao espaço Azul Tutu muito animado e com seus brinquedos novos que ele trouxe depois ir ao Circo. Sentamos na roda e começamos a dialogar sobre o seu passeio, como foi, o que viu e coisas novas que aprendeu. Ele alegou que o passeio foi incrível, que gostou muito. Porém, Manu relatou que tinha suas dúvidas em relação ao Dinossauro que se apresentou no picadeiro, alegando que podia ver que de fato existia uma pessoa lá dentro. Diferentemente de seus colegas, as questões de imaginação e lúdicas de Manu tendem a ser mais lógicas e realistas. Manu relatou seu encanto pelo gigante gorila King Kong. Houve uma discussão entre Manu e Ant sobre o tal gorila, onde fomos explicando para eles que se tratavam do mesmo animal.

Durante uma das brincadeiras, Ant acidentalmente quebrou uma bola maluca de Manu. Então, alguns educadores, incluindo a mim, fomos com Manu em busca de uma cola *super bonder* para fazer o conserto do brinquedo. Manu estava muito empolgado e queria muito fazer a manutenção. Orientamos que, para aquele momento, a ajuda de um adulto seria necessária, até mesmo para evitar qualquer tipo de acidente.

Voltamos ao espaço Azul Tutu e fizemos a manutenção do brinquedo. Foram separados alguns brinquedos *Lego* e instrumentos de cozinha, para uma brincadeira comandada pelas crianças, em que Ant e Manu eram os cozinheiros. De início, Ant não queria a ideia de dividir funções de restaurante com Manu. Mas, através do diálogo, foi acordado que ambos iam trabalhar em conjunto na administração do restaurante. Nós, educadores, seríamos seus clientes e atendidos no restaurante das crianças. Durante a brincadeira, surgiu a necessidade de dinheiro. Então, elaboramos os dinheirinhos de brincadeira. Foi sugerida a ideia de fazer identidades para crianças do espaço Azul Tutu. Eu as desenhei e apresentei para as crianças, que adoraram a ideia e abriram a possibilidade de carteirinhas para as crianças, pensando na necessidade encontrada em passeios para identificá-las (Figura 18).

Lanchamos em frente ao espaço; as crianças regaram as plantas e, logo após, fomos ao parque de areia da quadra 214 Norte. As crianças brincaram e interagiram com outra criança, Joca, morador das redondezas com seu caminhão de areia. Fim de mais um dia proveitoso.

Figura 18: Desenho das identidades das crianças.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

DIA 14 - O Homem Formiga e o Homem Abelha

Na tarde do 14º.dia, recebemos Manu e Ant, que contaram suas experiências do seu final de semana. Manu narrou que foi picado por uma abelha radioativa e Ant, que foi picado por uma formiga radioativa. Tivemos uma boa discussão sobre quem ganharia seus poderes primeiros. Começamos a imaginar que tinham asas saindo de Manu e Ant e eu tivemos a ideia de fazer uma foto colagem das asas (Figura 19), (Figura 20).

Figura 19: "O Homem Formiga", Azul Turquesa.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Figura 20: O Homem Abelha, Azul Turquesa.



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

Lanchamos e fomos até o parque do choque. Ao longo das brincadeiras, a interação de Manu com Ant foi muito boa, apesar de continuarmos observando as tendências de Ant em querer que as brincadeiras acabem sendo de seu jeito apenas, criando e delimitando suas próprias regras. Pensei em maneiras de promover o lado colaborativo do Ant, buscando ajudá-lo a entender um pouco o espaço do outro.

DIA 15 - Último encontro

Chegamos ao espaço Azul em clima de despedida. Nesse dia, recebemos Manu e Joaquim, elaboramos algumas atividades e nos preparamos para o piquenique. Estavam presentes Joca (3 anos), Malu (3 anos) e Manu (5 anos). Fomos ao mercado comprar lanches para levarmos para o Parque Olhos D'água.

Nós, os estagiários, durante todos esses dias no espaço, vimos a necessidade e a vontade que as crianças tinham em ter uma bola. Deixamos, então, de presente ao espaço Azul Tutu uma bola de futebol azul. Fomos ao Parque Olhos d'água inaugurar o uso da bola. Fizemos uma longa caminhada para ir até a nascente e explorar pela última vez a cidade com as crianças. Vimos um moço tocar saxofone no parque e o Manu ficou encantado. Retornamos ao espaço Azul Tutu com promessas de festas e troca de números de telefone.

7.3 Síntese do estágio e análise das reflexões filosóficas infantis

É fato que o papel fundamental do professor é ser o mediador do diálogo entre a criança e a sua apresentação de mundo principalmente quando se trata do ensino de filosofia através da

ludicidade. Cabe a ele a bonita função de ser a ponte que prepara a criança para que seja ela o caminho de amanhã. A experiência do estágio em um espaço educativo contra turno me trouxe uma reflexão mais introspectiva e aprofundada sobre: a relação aluno com o professor; o contato imediato com as crianças; a possibilidade de entrar mundo lúdico infantil e participar ativamente de suas brincadeiras. Através do lúdico e da brincadeira, a criança explora sua realidade e a si mesma, seus pensamentos, seus afetos, ao amor ao próximo e as diferenças entre as pessoas.

O contato com um número menor de crianças nos permite entrar na realidade de cada uma, entender suas necessidades e demandas. Porém, cabe a reflexão de que, quando se trata de uma sala de aula e com um número maior de crianças, será que temos tempo mesmo de compreender cada criança mais a fundo?

PARTE 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS FUTURAS

Nós somos aquilo que fazemos repetidamente. Excelência então não é um modo de agir, mas um hábito.

Aristóteles (384 - 322 a.C)

Quando entrei para o curso de pedagogia, trouxe uma bagagem educacional defasada e entrei com um propósito totalmente diferente do que eu tenho hoje. O que me levou a aprofundar na área de educação foi acreditar que ela é transformadora e que somos meros ignorantes. Considero bom que assim o somos, pois, é através da ignorância que podemos aprender cada vez mais, buscar conhecimentos que ainda não temos e, assim, aprender como conviver e se relacionar com as pessoas.

Ao ter o meu primeiro contato com a educação, eu percebi o quanto a teoria é linda e emancipadora; já a prática acaba requerendo muito, muito mais do que esperamos. Entramos na realidade escolar e nos deparamos com um universo negligenciado pelas políticas públicas (algo que deveria ser tratado como prioritário). Vemos gestões e pessoas motivadas a transformar a realidade escolar e outras já cansadas com os rumos ou desgostosas com a própria profissão. Isso é uma pena, pois ser educador é uma profissão que deve ser levada a sério, principalmente pelo seu desempenho social e o seu impacto para o futuro das pessoas e da sociedade.

A insegurança tomou conta de mim logo na reta final do curso. Eu me questionava se conseguiria lecionar, direcionar alunos para o caminho da sabedoria e do conhecimento emancipador. Muitas questões me rondavam acerca do meu papel e do curso que eu estava fazendo. Muitas vezes, me sentia perdido e sem rumo, até que tive o contato com a filosofia. Estudei a sua importância social e conheci pessoas maravilhosas que me direcionaram ao seu caminho. O que de início era um planejamento de estudos para me aprofundar no desenvolvimento da personalidade a partir do teatro, acabou se tornando, graças as disciplinas de “Atividades Lúdicas em Início de Escolarização” e “Filosofia da Educação”, esse trabalho de conclusão de curso intitulado “Ludicidade no processo de Investigação Filosófica”.

Meu relacionamento com a filosofia já vinha desde o ensino médio, porém, a minha paixão veio do ato de filosofar. Desde cedo, questionava e ia atrás, mesmo sem incentivo, das minhas próprias investigações filosóficas. Durante a graduação, pensei o quão importante seria trabalhar sua relação com as crianças; conheci os métodos de Luckesi, Lipman e

Worley; e as minhas longas conversas sobre filosofia com minha querida amiga Kamilla Pinheiro me incentivaram a querer cada vez mais investigar, impulsionar e incluir essa disciplina tão importante na rotina dos pequenos.

A partir daqui, tenho a intenção de aprofundar os meus conhecimentos na área de ludicidade e filosofia, desenvolver projetos e métodos que edifiquem a prática filosófica na escola, ressaltando sua importância em sala de aula. Não sei o que o futuro me reserva, mas espero entrar para o Mestrado e desempenhar pesquisas que impulsionem com pequenos o ato de debater. Eu reconheço a filosofia como algo muito além do ato de fazer perguntas; trato a filosofia como uma arte de vida, um direcionamento, algo que não detém a verdade absoluta, mas que pensa e zela pelo bem estar do indivíduo. Eu prezo por uma filosofia emancipadora, que nos leve não a utopia, mas ao caminho do bem estar social, com uma vida digna, onde as crianças desde cedo reflitam sobre a realidade de que participam e possam transformar esta realidade e a si mesmas, a partir das suas próprias observações de mundo.

Ao longo das relações pedagógicas estabelecidas com as crianças durante o estágio em espaço educativo não escolar, identifiquei que as crianças se tornaram cada vez mais curiosas, mais abertas ao debate, com mais interação entre si, e com amplas discussões de questões filosóficas entre elas. Sendo assim os métodos de Lipman (2001) com a utilização das narrativas foram usados para instigar as crianças a refletirem sobre o espaço da qual pertencem e as pessoas que o cercam, Worley (2020) estimula que busquemos sempre utilizar de estímulos para impulsionar as crianças a continuarem o processo de criação de perguntas que impulsionam a reflexão do processo investigativo. Após estas experiências, pondero que os seguintes temas podem ser aprofundados em pesquisas futuras como a utilização da prática voltado a instituições públicas e privadas de ensino, para além do espaço não escolar.

Utilizando como narrativas Lipman (2001) junto ao método de facilitação filosófica de Worley (2020) criando estímulos, podemos ajudar as crianças no seu processo de desenvolvimento, junto ao desenvolvimento das habilidades sociais aproximando da investigação filosófica, que é a possibilidade do “se questionar”. Manu por exemplo sempre tem um método de conhecer pessoas que é perguntando “Quem é você?” ao invés do habitual “Oi, como vai?”, essa curiosidade desperta não só nele o sentido de conhecer, como também pode trazer a autorreflexão de “Quem sou eu?”.

Foi importante utilizar os métodos aqui citados durante todas as atividades, pois além de explorar o ambiente as crianças interagem com o mesmo, tendo contato com diversas pessoas, diversas brincadeiras e um pouco de compreensão ao exercício de empatia, Lipman (2001) contribuiu com suas narrativas diante situações sociais atípicas, abrindo a possibilidade

de perguntas as crianças como elas reagiriam diante as situações e qual a melhor forma de o fazer-la pensando no bem estar do outro. Worley (2020) estimulou a criação de perguntas de investigação filosófica durante os passeios e as brincadeiras, abrindo espaço para crianças aprenderem sobre filosofia enquanto brincavam. Como por exemplo surgiram perguntas de “Onde viemos?” e com isso várias respostas como “Viemos dos Dinossauros”, “Viemos de Deus” e outras apoiando na evolução. As atividades sugeridas aqui, como poema sobre o mundo e sobre os colegas, ajudaram nesse momento pós pandêmico, onde as crianças exerciam um pouco da sua empatia em relação aos colegas, abrindo espaço para a criação de vínculos mais fortes.

A atividade “pergunta à natureza” pode ser realizada durante passeios, onde as crianças tem mais contato com o ambiente e acabam por zelar o espaço da qual estão, onde podem colaborar para a preservação do mesmo e a importância de mantermos sempre o bom cuidado com a natureza e como isso é benéfico para o mundo e para nossa saúde.

Mais temas como estes podem ser trabalhados no futuro, abrindo espaço para novas atividades, onde o professor (como o facilitador) pode abrir espaço para que as crianças tenham mais questionamentos, e com esses questionamentos a possibilidade de inúmeras respostas que visam o exercício da cidadania, empatia e colaboração com as demais crianças, tudo isso, através da ludicidade.

REFERÊNCIAS

- ARMIJOS, Palácios. **Filosofar e ensinar a filosofar**. III Fórum Centro Oeste sobre o Ensino de Filosofia, 20 nov. 2003. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/3773/3446>. Acesso em: 19 jul. 2022.
- BORTOLANZA, Ana Maria Esteves; COSTA, Selma Aparecida Ferreira da; CUNHA, Neire Márcia da. Conceitos científicos e educação desenvolvete: educar na escola para além da lógica do mercado. **Teoria e Prática da Educação**, Rio Claro, v. 23, n. 2, p. 3-20, 1 dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/53347#:~:text=O%20estudo%20te%C3%B3rico%2C%20na%20perspectiva,para%20que%20a%20escola%20com>. Acesso em: 26 jun. 2022.
- BRASIL. Congresso Nacional. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf. Acesso em: 12 ago. 2022.
- BRASIL. Congresso Nacional. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 12 ago. 2022.
- BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CHIQUITITAS. **É só querer**. Brasil: 1996. Disponível em: <https://youtu.be/Lt8LxjNnIYc>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CHIQUITITAS. **Pimpolho**. Brasil: 1999. Disponível em: https://youtu.be/EFd6_oEbZq0?list=RDEFd6_oEbZq0. Acesso em: 13 jun. 2022.
- CHIQUITITAS, **Chiquititas**. Argentina: 1998. Disponível em: <https://open.spotify.com/album/4XjfcEEiOJufD7Fh1sa3j9?si=Lw62u2I3TMahuguPmmsMIA>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- CUNHA, José Auri. **Filosofia na educação infantil: fundamentos, métodos e propostas**. 2. ed. Campinas: Alínea, 2005 (Coleção Educação em Debate).
- DESMURGET, Michel. **La fábrica de cretinos digitales**. Trad.: Lara Cortés Fernández. Barcelona: Booket, 2022.
- FELICIANO, Sandro Rinaldi; SANTOS, Mayara Maciel dos. **Emílio, ou Da Educação. Considerações Sobre o Livro 1**. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/FELEOD-2>. Acesso em: 22 set. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

HEYWOOD, Colin. Capítulo. In: HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2004. p. 21-47.

LIMA, Antonio Jose Araujo. **O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau**. **Anais II CONEDU...** Campina Grande: Realize, 2015. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/16470>. Acesso em: 20 jun. 2022.

LIPMAN, Matthew. **O pensar na educação**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

LORIERI, Marco Antônio. Filosofia e Educação: um entendimento possível desta relação. **Revista Filosofia Ciência e Vida**, São Paulo: Editora Escala, ano IV, ed. 54, p. 45 – 51, dez. 2010. Disponível em: https://redib.org/Record/oai_articulo2210988-filosofia-e-educa%C3%A7%C3%A3o-um-entendimento-poss%C3%ADvel-desta-rela%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 13 set. 2022.

LORIERI, Marcos Antonio. **Educação para o pensar**. 2002. Atta Mídia e Educação. Brasil. 1 DVD. Disponível em: <https://youtu.be/YfLbV197jLE>. Acesso em: 13 ago. 2022.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade*, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. DOI: 10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 30 ago. 2022.

MARTÍN, Carme; ESCANDELL, Víctor. **Filosofia para crianças: um livro para pequenos curiosos**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2015.

NIEHUES, M. R.; COSTA, M. D. O. CONCEPÇÕES DE INFÂNCIA AO LONGO DA HISTÓRIA. **Revista Técnico-Científica do IFSC**, v. , n. , p. 284–284, 7 nov. 2012.

POVIA. **Quando as crianças fazem uau!!** (Português Version). Brasil: 2010. Disponível em: <https://open.spotify.com/album/3sbc9Ux8tVxkZSBfkJ6thr?si=xCzDiEynTZGod4F1R7YcEg>. Acesso em: 20 jun. 2022.

PINHEIRO, Kamilla. **“Quem pode praticar filosofia?”: os sujeitos da educação e a filosofia como prática no ensino fundamental**. Monografia de Graduação – Departamento de Filosofia, Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília. Brasília, 2018.

REYNIÉ, Dominique. apud FOURGOUS, J. “Apprendre autrement” à l’ère numérique. Rapport de la mission parlementaire de Jean-Michel Fourgous. **La Documentation Française**, Paris, 2012.

SANTI, Marina; BIANCO, Andrea Dal. Filosofar e brincar: a dimensão lúdica de e na filosofia para crianças (fpc). **Childhood Philosophy**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 17, p. 107-127, 2013. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-59872013000100107&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 16 ago. 2022.

SANTOS, Paulo. Filosofia na educação infantil. **Revista Santa Rita**, São Paulo, v. 8, n. 15, p. 38-46, jun. 2013. Disponível em: <https://santarita.br/wp-content/uploads/2019/05/revistasrita-15.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 1991.

SIEGMUND, Michael. **Filosofia para crianças**: as melhores 123 perguntas para filosofar com crianças e jovens. com... imagens p/ refletir conjuntamente. sl: Books On Demand, 2020.

SOUZA, Tania Silva de. O ensino de filosofia para crianças na perspectiva de Matthew Lipman. **Filogênese**, Marília, v. 6, n. 2, p. 13-26, 2013. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/taniasouza.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2022.

Viajar.Ser - **Filosofia para Crianças**. Disponível em: <http://viajarpser.blogspot.com>. Acesso em: 13 set. 2022.

VIEIRA, Ana Catarina Fernandes. **Pensar a brincar**: filosofia com e para crianças, Porto Alegre. 2018. Disponível em: <https://1library.org/document/y652314z-pensar-a-brincar-filosofia-com-e-para-criancas.html>. Acesso em: 23 jul. 2022.

WORLEY, Peter. **A máquina dos ses**. Lisboa: Edições 70, 2020.