

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA**

MARTINHO CORREIA BARROS

***ARANDU:*
O FAZER SABER E A LUDICIDADE NO ENSINO DE FILOSOFIA**

MANAUS - AM
2021

Martinho Correia Barros

ARANDU:

O fazer saber e a ludicidade no ensino de filosofia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Orientador: Prof. Dr. Harald Sá Peixoto Pinheiro

**MANAUS - AM
2021**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

B277a Barros, Martinho Correia
Arandu : o fazer saber e a ludicidade no ensino de filosofia /
Martinho Correia Barros . 2021
241 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Harald Sá Peixoto Pinheiro
Dissertação (Mestrado Profissional em Filosofia) - Universidade
Federal do Amazonas.

1. Filosofia. 2. Ensino. 3. Jogo de tabuleiro. 4. Ethos amazônico.
5. Sequência didática. I. Pinheiro, Harald Sá Peixoto. II.
Universidade Federal do Amazonas III. Título

Aos amores de minha vida:

À minha mãe,
Ana,
Exemplo de vida, de virtude...
Com quem aprendi a conversar,
a gostar de aprender, a desbravar o mundo.

Ao meu pai,
Martins, in memoriam
Fonte de minha inspiração sempre...

À minha cunhada Nenê
Meu modelo de superação e paixão pela vida...

Aos meus irmãos,
Marcone,
Marcílio
e Alda,
Razões de minha vida,
Motivos das maiores preocupações
E das grandes alegrias

Aos meus sobrinhos,
Renata,
Adalla,
Marcella,
Lavínia,
Lara
Que ao simples toque, ao simples olhar,
Faz meu coração se derreter... de amor.

Ao meu designer
Tacio Melo,
Companheiro e amigo de todas as horas...

À turma do Tintinho,
Bidú, Pandora, Noah, Floyd, Gigi e Zezinho,
que me ajudou no equilíbrio da saúde mental.

A vocês, que me mostraram com paciência e amor,
Que os sonhos podem ser bons,
Podem ser possíveis.
E generosamente compreenderam minhas ausências.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES)

Escrever uma dissertação é um trabalho longo e árduo, requer bem mais do que o tempo consumido pelas leituras, análises e, por fim, pela elaboração do texto. Tal tarefa requer a inestimável colaboração e compreensão de muitas pessoas.

Por isso as pessoas que estão próximas tornam-se mais imprescindíveis ainda, ao término deste trabalho.

Primeiramente, devo agradecer à CAPES, à Universidade Federal do Amazonas (UFAM), ao Programa de Pós-graduação em Filosofia: Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO) – Núcleo UFAM, ao Departamento de Filosofia da UFAM e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) por fornecer as condições necessárias ao desenvolvimento de minha formação acadêmica.

Sou grato ao Prof. Dr. Harald Sá Peixoto Pinheiro pela compreensão e confiança. Sua orientação foi muito importante, sem ela não seria possível o término deste trabalho.

Sou grato a Profa. Dra. Valcicléia Pereira da Costa e ao Prof. Dr. Daniel Figueiredo de Oliveira que, como Banca Examinadora, se disponibilizaram colaborar com o aperfeiçoamento deste estudo.

Devo o sucesso deste trabalho a Andréa, ao James, ao Gerson e ao Mauro, pelo carinho, encorajamento e incentivo para que eu começasse e continuasse o estudo do lúdico no ensino de filosofia, além da alegre convivência que me proporcionaram durante o curso.

Agradeço especialmente ao Carlos e ao Igor, o carinho, a amizade, as conversas e o abrigo quando precisava permanecer em Manaus.

À Aldenize e à Yasmim, pela imensa amizade desde os meus primeiros dias na UFAM.

Agradeço ao Ricardo Ernesto, pela amizade e também pela paciência e presteza com que sempre me auxiliou nos assuntos burocráticos da academia.

Ao Tabuleirando no IFAM, ao *Ludus Magisterium*, à Aliança DKB - *Acheron* e ao Pelotão Sociável (Al Hakan, IMOTEP, Kretos, Macro, Van da Vida, Winnaco, Várias Renas e Silva) todos estes amigos e estas amigas contribuíram muito no pensamento de ideias lúdicas para a educação, devo muito a vocês.

Sou imensamente grato ao Clever, Eliomara, Esdras, Fernanda, Francisco “Rosas”, Lorena, Marília, Ricardo, Tânia e Willison que acompanharam bem de perto as angústias e dificuldades envolvidas, seja no início ou no fim destes estudos. O apoio, carinho, compreensão foram fundamentais, sem os quais não conseguiria ir muito longe.

Tatiana, Guto, Irene e Sissa, todos colaboraram e muito, para esta minha formação.

A todos aqueles que não foram mencionados aqui, mas que me apoiaram e desejaram o melhor para mim. Cada um de vocês, à sua maneira, tornou as coisas melhores para mim; cada um, em certa medida, possibilitou a existência deste trabalho.

Por tudo que fizeram, meu **muito obrigado!!!!**

Resumo

Este trabalho de pesquisa busca estender os limites do mundo dos jogos de tabuleiro e os limites das aulas de filosofia até encontrar um filosofar lúdico, como limiar capaz de promover a construção do conhecimento escolar, a partir de elementos estéticos, tecnológicos, mecânicos e narrativos contextualizados em manifestações e práticas culturais amazônicas. Partimos da ideia de Rubem Alves (2011) que existe uma dinâmica cognitiva, com requintes de ludicidade, capaz de promover a formação do conhecimento, por meio de analogias que dão o suporte necessário à imaginação para se filosofar brincando com conceitos, dançando com ideias e jogando com tão frágeis, convincentes e severas regras da linguagem. Explicado o que seriam as analogias e seu papel no desenvolvimento cognitivo, Rubem Alves (2011) vai apresentar, com uma fantástica maestria, histórias que fazem aflorar, da linguagem poética, o conhecimento sobre o que é a natureza do científico sob a perspectiva da Filosofia da Ciência, em um terreno relegado pela racionalidade ocidental ao qual toda poesia foi subjugada e marginalizada. Usando tais analogias para galgar o conhecimento ao tabuleiro, criamos o jogo *Arandu* por meio de uma simbiose literária trazendo elementos socioculturais da cidade de Tefé-AM para enriquecer a composição do nosso produto educacional. Com esta estratégia, apresentamos nossas diferentes tonalidades culturais sem que percamos a essência das analogias apresentadas por Rubem Alves (2011) colorindo nosso trabalho de *ethos* amazônico e propomos uma sequência didática para intentar o chão de nossas escolas de ludicidade nas aulas de filosofia.

Palavras-chave: Filosofia; Ensino; Jogo de Tabuleiro; Ethos amazônico; Sequência didática.

Abstract

This research work seeks to go further the limits of the world of board games and the limits of philosophy classes until finding playful philosophizing, as a threshold capable of promoting the construction of school knowledge, based on aesthetic, technological, mechanical, and contextualized narrative elements in Amazonian cultural manifestations and practices. We start from the idea of Rubem Alves (2011) that there is a cognitive dynamic, with refinements of playfulness, capable of promoting the formation of knowledge, through analogies that give the necessary support to the imagination to philosophize playing with concepts, dancing with ideas and playing with such fragile, convincing and severe rules of language. Having explained what analogies would be and their role in cognitive development, Rubem Alves (2011) will present, with fantastic mastery, stories that bring out, from poetic language, knowledge about what is the nature of science from the perspective of Philosophy of Science, in a terrain relegated by Western rationality to which all poetry was subjugated and marginalized. Using such analogies to raise knowledge to the board, we created the *Arandu* game through a literary symbiosis bringing sociocultural elements from the city of Tefé-AM to enrich the composition of our educational product. With this strategy, we present our different cultural shades without losing the essence of the analogies presented by Rubem Alves (2011) coloring our work with the Amazonian ethos, and we propose a didactic sequence to intend the ground of our schools of playfulness in philosophy classes.

Keywords: Philosophy; Teaching; Board game; Amazonian Ethos; Following teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Ementário do Componente Curricular Filosofia 02	52
Figura 2 - Conteúdo Programático de Filosofia 02	53
Figura 3 - José Márcio Ayres, o guardião da Amazônia	83
Figura 4 - Carta Velho Macaqueiro	88
Figura 5 - Tabuleiro Confraria Boca de Tefé	91
Figura 6 - Tabuleiro Ictiolalês para auxiliar na contagem de pontos	95
Figura 7 - Cartas de Personagens Ictiolalês.....	97
Figura 8 - Cartas Especiais Ictiolalês	97
Figura 9 - Cartas dos times azul e vermelho no jogo de cartas Ictiolalês	98
Figura 10 - Cartas de tecnologia Ictiolalês	99
Figura 11 – Escultura do Castanheiro no Aeroporto de Tefé-AM	100
Figura 12 - Tabuleiro da Sagrada Castanheira.....	101
Figura 13 - Cartas dos jogadores no Tabuleiro Caboré e a Castanheira	102
Figura 14 - Mosaicos ou puzzles completos.....	104
Figura 15 - Tabuleiro auxiliar Remanso do Boto	105
Figura 16 - Cartas de especialistas	107
Figura 17 - Tabuleiro principal Remanso do Boto	108
Figura 18 - Mostra de cartas para aquisição de especialistas	110
Figura 19 - Cartas do Tabuleiro Arandu	113
Figura 20 - Personagens do tabuleiro Arandu	115

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Sequência Didática relacionando conteúdos com o jogo de tabuleiro	59
Tabela 2 - Unidade Temática I: O que é o científico?	61
Tabela 3 – Unidade Temática II: A verdade científica	63
Tabela 4 - Unidade Temática III: Os grilhões científicos.....	64
Tabela 5 - Unidade Temática IV: A filosofia da ciência.....	66
Tabela 6 - Unidade Temática V: Os tipos de conhecimento	67
Tabela 7 - Dinâmica para atividade avaliativa	69
Tabela 8 - Títulos honoríficos de classificação na avaliação	72

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – ENTRE REDES E PEIXES, UMA CONFRARIA LÚDICA	19
1.1. A arte e o desafio de tecer redes: as entrelinhas da práxis e do método.....	20
1.2. Os caminhos do mestre: a inspiração estético-poética em Rubem Alves. ...	27
1.3. A rede e o peixe dourado: das analogias ao filosofar lúdico.	34
CAPÍTULO 2 – ENTRE INVENTORES DE ASAS E ARQUITETOS DE LABIRINTOS, UM CÍRCULO MÁGICO	48
2.1. O conteúdo programático e a aula de filosofia	49
2.2. A sequência didática e a filosofia da ciência	57
2.3. Os jogos e a criação de linguagens interdisciplinares	72
CAPÍTULO 3 – <i>ARANDU</i> , O LIMAR ENTRE FILOSOFIA, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO.....	79
3.1. O mundo sagrado dos Tupebas	80
3.2. Jogo 01 - A Confraria Boca de Tefé	85
3.3. Jogo 02 - <i>Ictiolalês</i>	92
3.4. Jogo 03 - Caboré e a Castanheira	99
3.5. Jogo 04 – Remanso do Boto	105
3.6. Jogo de Tabuleiro <i>Arandu</i>	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	116
REFERÊNCIAS	118
APÊNDICE	121

INTRODUÇÃO

Nossa chegada ao Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO), núcleo sediado pela Universidade Federal do Amazonas – Manaus, foi motivada pelo edital do próprio certame que incentivara apresentar um projeto de pesquisa a partir de alguma necessidade observada ou experiência desenvolvida ao longo da nossa prática profissional como Professor de Filosofia na Educação Básica, mas que não tenha sido pensada nem refletida científica e teórico-metodologicamente.

Ousamos dizer que esta odisseia começa com nossas aulas durante a Licenciatura em Filosofia, na Universidade Estadual da Paraíba, município de Campina Grande, que tinham como principal estratégia didática a arguição oral numa concepção metodológico-filosófica da hermenêutica, em que nossos mestres buscavam imprimir as habilidades e as competências necessárias para que pudéssemos desempenhar o exercício do magistério. O cotidiano na faculdade se dava através de leituras, interpretações e elaboração de resumos, resenhas, fichamentos e mapas conceituais que nos garantissem uma sólida exegese dos textos filosóficos estudados.

As leituras e discussões em grupo, como forma de preparação para as aulas, eram constantes. Nestes encontros, cada texto, cada conceito, cada filósofo e cada problema filosófico compreendido era de grande satisfação porque nos ajudava a ter uma compreensão da sociedade, do mundo e da vida num exercício contínuo do filosofar e uma garantia de profícuos debates e interações durante cada aula.

Quando chegamos ao Estágio Supervisionado em Filosofia, fomos observar como se dava o processo de ensino-aprendizagem numa escola da rede particular, nas turmas de ensino médio, e numa escola da rede municipal, nas turmas de 6º ao 9º ano. Estas observações nos preparavam para fazer uma possível intervenção didático-filosófica em uma das turmas, a partir de um planejamento dialógico com o seu respectivo professor responsável. Esta experiência nos inquietou porque tínhamos consciência de que, além da hermenêutica filosófica, precisaríamos de

outros elementos didático-metodológicos que pudessem nos ajudar a ensinar os “conteúdos” filosóficos determinados pelo projeto pedagógico da escola.

Toda esta experiência do Estágio Supervisionado suscitou reflexões e discussões sobre a necessidade deste contínuo pensar filosófico para a didática do Ensino de Filosofia que aprimorasse o nosso fazer docente e a nossa práxis educacional. Foi com a concepção de que todo ensino de filosofia deveria proporcionar uma educação filosófica, que passamos a compreender que as abordagens ou metodologias a serem adotadas para o ensino-aprendizagem da filosofia também deveriam passar por uma intervenção filosófica.

Essa intervenção filosófica, tão importante nos meios a serem utilizados para o ensino de filosofia, deveria, naturalmente, incitar os aprendentes¹ a formular perguntas com base no seu contexto sociocultural e construir respostas a partir dos temas, problemas e história da Filosofia, semelhante a atitude que tínhamos durante a faculdade em que vibrávamos quando compreendíamos a realidade através dos filósofos estudados.

E assim, cheios de utopias, fomos para a sala de aula ávidos por ensinar filosofia e ensinar a filosofar. Nossa atuação, enquanto professor de filosofia na Educação Básica, começou em 2009, na Rede Estadual da Paraíba, com o Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos, e se intensificou em 2010, na Rede Municipal de São Sebastião de Lagoa de Roça-PB, com o Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano, ambos através de concurso público.

As escolas públicas foram marcadas, nesse período, por um vasto programa de formação inicial e continuada contemplando o uso das Mídias na Educação. Vivenciamos intensamente, no processo educacional, um momento de transição no uso de tecnologias, do quadro de giz à lousa digital, do retroprojetor de *slides* ao *datashow*, do estêncil para mimeógrafo à impressora, da fita cassete ao CD e do vídeo “cassete” ao DVD, que nos motivou à apropriação do multiletramento, naturalmente,

¹ O termo “aprendente” aqui empregado não é sinônimo de aluno ou aprendiz, mas designa um modo subjetivo constituído pelo desejo de saber e pela demanda de conhecimento, ou seja, trata-se do ser desejante em aprender, em que a satisfação da compreensão do conhecimento desperta o prazer de querer saber.

provocado pelas diversas linguagens, sejam visuais, sonoras ou verbais, como elementos didáticos em nossas práticas docentes.

Tínhamos o entendimento que a humanidade já estava acontecendo em um ciberespaço², graças ao avanço tecnológico dos sistemas de automação, e que as dimensões da economia também estavam funcionando, progressivamente, em torno deste terreno virtual, trazendo grandes impactos para a reserva de mercado de *notebooks*, *tablets*, *smartphones* e *softwares*, exigindo uma nova estruturação científica para as engenharias e promovendo mudanças nos campos da Comunicação, da Pedagogia, das Artes, da Política e do Design, como nos apontava Pierre Levy (1994).

De maneira muito rápida, passamos a viver uma cibercultura e suas implicações no âmbito escolar. Para alimentar nossas mídias como ferramentas didático-pedagógicas, passamos a encontrar inúmeros conteúdos na rede mundial de computadores. Estávamos, assim, diante das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação que, para o âmbito educacional, endossavam ainda mais a ideia de que a Escola deveria entronizar, em seu cotidiano, o uso de dispositivos tecnológicos e de ambientes virtuais como suportes didático-pedagógicos. O uso da internet e, por conseguinte, das redes sociais e de blogs abraçavam o contexto da integração escola-mundo em redes globais, rompendo fronteiras e culturas, eliminando as distâncias e tornando o tempo instantâneo.

Inúmeras foram as experiências em sala de aula para que pudéssemos inserir nossos alunos no mundo das mídias e das tecnologias, a fim de tornar eficiente a estruturação de seus argumentos na arte de se comunicar. Foi a preocupação de torná-los leitores do mundo que buscamos utilizar diferentes mídias e tecnologias

² Termo utilizado para designar a existência de uma variedade de ferramentas, dispositivos e tecnologias intelectuais baseadas em automação de processos que alimentam bancos de dados dos computadores conectados em rede, formando uma máquina abstrata em que a interação do usuário ganha uma possibilidade de metamorfose imediata. Este tema é tratado por Pierre Levy, notável pesquisador em Tecnologias para Educação, em "A emergência do Cyberspace e as mutações culturais" durante palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro, 1994. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/aemergen.html>>. Acesso em 07 de setembro de 2020.

digitais de informação e comunicação para que, pautados em evidências, conhecimentos científicos e princípios éticos, pudessem compreender contextos e identidades socioculturais para tomarem posições enquanto cidadãos.

Considerando que estávamos em um profundo amadurecimento do fazer docente, buscávamos também outras oportunidades de crescimento profissional. Assim, chegamos ao coração da floresta amazônica, no dia 17 de abril de 2014, para assumir o Ensino de Filosofia no *Campus* Tefé, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) cujos principais eixos norteadores, enquanto escola da rede federal de educação profissional e tecnológica, são a estrutura multicampi e a organização pedagógica verticalizada.

Nossa vivência no *Campus* Tefé promoveu profundas reflexões sobre o fazer docente já que estávamos em uma sociedade com “outros” valores culturais, com “outras” tradições, com “outras” visões de mundo e com “outras” dinâmicas sociais. O desafio posto era pensar e propor uma intervenção didático-filosófica para o *campus*, tendo em vista uma educação compromissada com o desenvolvimento local e regional, em sintonia com os arranjos produtivos socioculturais do Médio Solimões.

Uma certeza nós tínhamos: a falta de bons serviços de internet na cidade, aliada à estrutura provisória do *campus*, suspendia a abordagem metodológica presente em nossa bagagem docente sobre a utilização das novas tecnologias da informação e comunicação em sala de aula.

O tempo livre e longe das redes sociais nos levaram a conhecer profundamente o cotidiano da vida ribeirinha e suas peculiaridades. Foi um processo de inculturação necessário. Foi um retorno ao mundo real que nos permitiu restituir o valoroso sabor das relações interpessoais e do calor humano cheio de afetos.

Foi nesse mesmo contexto que ao conhecer os jogos de tabuleiros modernos, tivemos um amor à primeira vista. Esses joguinhos tinham inúmeras características que não conhecíamos, mas que já demonstravam fantásticas possibilidades didáticas para o ensino e aprendizagem. E já estávamos confabulando com os amigos e colegas professores todas as possibilidades de fomentar dentro do *Campus* a cultura lúdica em torno dos jogos de tabuleiros.

Nossa inspiração também estava atrelada aos ideais e concepções do fazer docente que sempre nos acompanharam apontando o papel do professor como mediador do aprendizado e que é traduzida pelas palavras do professor Wanderley José Deina (2007, p. 104),

um professor deve ser muito mais do que um mero “transmissor” de conhecimentos. Na figura do teórico tradicional seria este, mais ou menos, o seu papel. A educação tradicional consiste basicamente naquilo que Paulo Freire caracterizou como “educação bancária”, um modelo educativo onde o professor seria apenas um “distribuidor” do conhecimento acumulado pela humanidade através dos tempos. Como teórico crítico, ao contrário, espera-se do professor como um verdadeiro agente de transformação da sociedade: ele não transmite conhecimentos, mas transforma a história. É uma espécie de articulador e, ao mesmo tempo, um interlocutor da cultura instituída: a cultura deve ser transmitida às novas gerações, mas não de forma passiva como absoluto inquestionável. O professor precisa dialogar criticamente com a cultura e, ao mesmo tempo, com os estudantes.

Entendíamos que, no ensino de filosofia, a figura do professor como o guardião da sabedoria, para evocar Hegel, é fundamental para a mediação entre o saber já instituído e aquele que está sendo construído pelo estudante. Comungamos com a ideia de que ensinar e aprender sempre são atividades mediadas pelo professor. O mestre está além de alguém que apenas explica ou encurta caminhos para seus alunos, ele precisa ser um paradigma do filosofar por já ter uma vivência nessa atividade.

Foi assim que surgiu a experiência do projeto *Tabuleirando no IFAM* e que nos garantiu, em certa medida, a bagagem lúdica que trazemos para esta pesquisa. A crescente participação de alunos em atividades e eventos de ensino, pesquisa e extensão nos incentivou na reflexão sobre o fomento de jogos de tabuleiro autorais com temáticas contextualizadas na Amazônia que buscassem atender a demanda educacional dos currículos, de forma lúdica.

Aceitamos este desafio para apresentar uma dissertação que traga seu ponto de vista teórico-crítico e reflexivo sobre o lúdico e o filosofar, bem como prático-propositivo com a criação de um jogo de tabuleiro contextualizado no *ethos* amazônico e voltado ao ensino de filosofia em espaços formais de educação e, por conseguinte, de forma extensiva, levasse a Filosofia aos espaços não formais e informais de

educação. Assim se encontraram, nosso interesse lúdico e nossa formação acadêmica.

Vale ressaltar que uma característica marcante de toda esta experiência lúdica, ao longo desses quatro anos do projeto Tabuleirando no IFAM, foi formar alunos monitores para proporcionar a entrada de outros alunos no fantástico mundo e círculo mágico dos tabuleiros. Foi com este pensamento que buscamos incansavelmente alcinhar esta dissertação de modo a atingir o nosso horizonte discursivo em sua magnitude, seja de forma sintetizada, coloquial ou poética, mas de forma “fascinante” aos moldes rubemiano.

Queríamos um nome que proporcionasse um atributo decolonial, subversivo e poético de tratar conceitos, teorias e métodos filosóficos e que, ao mesmo tempo, abordasse uma cosmovisão da vida docente e culminasse com um produto educacional profundamente marcado pelo jeito de ser amazônica. A construção dos saberes na escola no contexto amazônico e em todos os espaços não centrais da geografia brasileira, é exatamente pensar a partir de categorias que fujam do padrão eurocêntrico que constitui os currículos de todas as disciplinas escolares.

Vários pesquisadores, como Carlos Walter Porto Gonçalves (2001) nos alertam da necessidade do foco no pensamento de categorias explicativas que sejam criadas/elaboradas a partir da realidade mais própria e que tenham sentido dentro do próprio mundo que elas desejam explicar.

Encontramos nas entrelinhas do termo tupi-guarani *Arandu*, aquilo que desejávamos como a metáfora para desvelar a utopia, o método, a sequência didática, o jogo, o nome próprio de uma realidade fictícia que traduzisse nossos anseios docentes em inserir jogo de tabuleiro autoral para discutir, quiçá de forma interdisciplinar, Conhecimento e Ciência na educação básica, nas aulas de Filosofia.

A antropóloga Ana Paula da Silva (2019) analisa a origem e os sentidos do termo “*mbya arandu*”, que dá origem a categoria que pretendemos utilizar nesta pesquisa. A pesquisadora explica que, de maneira geral, o termo pode ser traduzido como autodeterminação (*mbya*) e saberes e práticas (*arandu*). O saber-fazer está embutido na ideia de *arandu* e na sua origem, tendo aspectos tangíveis e intangíveis,

pensamento e ação dentro de uma casca de noz, ou melhor, de um ouriço de castanha.

A observação da natureza, seus ciclos e formas, leva o indivíduo a se aproximar dela, a acompanhar o que acontece e, em parceria, tendo em vista que as atividades indígenas realizadas na mata são, de modo geral, realizadas em coletivo. Assim, o aprendizado é conduzido pela observação, compreensão e apropriação do que se vê para, então, ser utilizado no dia a dia e repassado adiante pelo conjunto de indivíduos.

Nesse contexto de aprendizado, o lúdico, o mágico e o material se misturam, e as atividades são feitas de forma colaborativa, dividindo tarefas, como a autora cita ao longo do texto, lembrando de formas de ensinamento presentes em diversas etnias ao longo do tempo, especialmente, de modo geral, nos povos do tronco-linguístico e cultura dos tupi-guarani. Os saberes são repassados e construídos coletivamente desde a infância, construindo relações etárias dentro das comunidades, entre os mais idosos e experientes e mais jovens e aptos ao aprendizado.

Como lembra a autora, em todo esse processo, a oralidade, a memória e a observação são ações cruciais no aprendizado. Na mata, caminhando e aprendendo, em parceria com outros membros da comunidade, praticam o “estar junto”, sendo essa prática crucial no aprendizado dos povos indígenas, desenvolvendo o “saber-fazer”.

Esta ideia em questão do saber-fazer se torna essencial em nosso trabalho devido ao nosso produto educacional. A nossa discussão teórica perpassa pela concepção rubemiana do uso das analogias para se constituir um processo cognitivo com base na sua ludicidade e desemboca na proposta de uma sequência didática a ser aplicada com a utilização do jogo *Arandu*. Entendemos que os fins didáticos na aprendizagem baseada em jogos necessitam da participação ativa do professor na condução do processo com as devidas contextualizações para que os aprendentes possam se sentir seguros com suas palavras e possam alcançar um nível de cognição desejável.

Para alcançarmos o ápice de toda esta reflexão, dividiremos nosso trabalho em três capítulos ou momentos.

No primeiro momento, intitulado “Entre redes e peixes, uma confraria lúdica” almejamos esboçar nosso *corpus* teórico com base no livro *O que é o científico?* de Rubem Alves (2011) tomando sua ideia de analogia como ponte para o entendimento de temas complexos por meio de situações cotidianas.

Assim, nossa análise concernirá em trazer alguns termos e aspectos importantes dentro da teoria lúdica de Rubem Alves e consistirá em três partes: primeiro como entendemos e nos apropriamos, em linhas gerais, da analogia rubemiana como recurso metodológico para neste trabalho. Em seguida, detalharemos como o pensamento subversivo e poético de Rubem Alves nos encantou e nos deixamos encantar. Por fim, apresentamos a sua ideia de Filosofia da Ciência que busca compreender a natureza do científico por meio da ludicidade.

Este capítulo traz uma abordagem teórica sobre a ideia de ciência apresentada por meio das oito analogias que, nas palavras do professor Rubem Alves, servirá para auxiliar nossa imaginação na construção lúdica do conhecimento acerca da natureza do científico. Veremos que se trata de uma proposta didático-pedagógica uma vez que o autor, diante da pergunta inusitada de seu colega “O que é o científico?”, preferiu não dar uma resposta conceitual e, sim, promover uma reflexão temática por meio dos recursos da linguagem poética mostrando a Filosofia como um jogo de linguagem e a Ciência como um jogo.

Num segundo momento, denominado “Entre inventores de asas e arquitetos de labirintos, um círculo mágico”, visaremos mostrar como arquitetamos nossa sequência didática para ser aplicada em sala de aula junto com o jogo *Arandu*.

Nessa perspectiva, o presente Capítulo divide-se em três partes: Uma em que apresentaremos em linhas gerais nossas motivações em fazer uma abordagem sobre a Filosofia da Ciência com base nos projetos políticos de cursos do IFAM - *Campus Tefé*; outra em que mostraremos nossa concepção de ciência a ser abordada em sala de aula, como esta ideia dialogará com a obra *O que é científico?* de Rubem Alves, por meio da sequência didática e como a atividade avaliativa poderá ser aplicada dentro do contexto da ludicidade; A última seção apresentará como o jogo *Arandu*

poderá dialogar com as novas diretrizes da Base Nacional Comum (BNCC) já que se trata de um documento norteador de toda educação básica do país.

No terceiro momento, chamado de “*Arandu*, o limiar entre filosofia, ludicidade e educação”, apresentaremos a concepção de nosso produto educacional. Para isto, vamos apresentar a proposta de 05 jogos pensados e organizados para proporcionar, numa turma de 40 alunos, o filosofar lúdico e a apreensão do conteúdo programático por meio do lazer e entretenimento, com o aporte docente na arte da contextualização.

Cada jogo foi elaborado de forma independente, mas o quinto jogo só existirá quando houver o preparo para uma turma de até 40 estudantes que é a realidade de nossas escolas públicas.

Assim, haveremos de demonstrar, neste trabalho, como as analogias podem contribuir com a formação do conhecimento por meio da atividade lúdica e que, pensar no ensino de filosofia na contemporaneidade, é buscar vencer os desafios diariamente impostos a nós professores de filosofia que vão desde o tempo em sala de aula ao imenso programa de conteúdos, passando por questionamentos de ordem institucional e pessoal, ao questionamento basilar do estudante em saber o que é filosofia e para que serve a filosofia.

CAPÍTULO 1 – ENTRE REDES E PEIXES, UMA CONFRARIA LÚDICA

Os pescadores-fabricantes de redes ficaram muito importantes, porque os peixes que eles pescavam tinham poderes maravilhosos para diminuir o sofrimento e aumentar o prazer. Havia peixes que se prestavam para ser comidos, para curar doenças, para tirar a dor, para fazer voar, para fertilizar os campos e até mesmo para matar. Sua arte de pescar lhes deu grande poder e prestígio, e eles passaram a ser muito respeitados e invejados. Os pescadores-fabricantes de redes se organizaram numa confraria. Para pertencer à confraria, era necessário que o postulante soubesse tecer redes e que apresentasse, como prova de sua competência, um peixe pescado com as redes que ele mesmo tecera. Mas uma coisa estranha aconteceu.

De tanto tecer redes, pescar peixes e falar sobre redes e peixes, os membros da confraria acabaram por esquecer a linguagem que os habitantes da aldeia haviam falado sempre e ainda falavam. Puseram, no seu lugar, uma linguagem apropriada a suas redes e a seus peixes, que tinha de ser falada por todos os seus membros, sob pena de expulsão. A nova linguagem recebeu o nome de ictiolalês (do grego *ichthys* = 'peixe' + *lalia* = 'fala') [...] Os membros da confraria, por força dos seus hábitos de linguagem, passaram a pensar que somente era real aquilo sobre que eles sabiam falar, isto é, aquilo que era pescado com redes e falado em ictiolalês. Qualquer coisa que não fosse peixe, que não fosse apanhado com suas redes, que não pudesse ser falado em ictiolalês, eles recusavam e diziam: 'Não é real'.

(ALVES, 2011, p. 16-17)

1.1. A arte e o desafio de tecer redes: as entrelinhas da práxis e do método

Por analogia, o desenvolvimento de pesquisas e ações para promover o conhecimento científico, a ciência ou o fazer ciência, aos moldes dos Programas de Mestrado Profissional, em consonância com as diversas práxis e experiências docentes, visando a melhoria da Educação Básica Brasileira, é um processo semelhante ao seguido por aquela confraria narrada nas páginas iniciais do livreto **O que é científico?**³ de Rubem Alves (2011) e que abre este capítulo.

Para ter uma produção de conhecimento reconhecida é necessário postular o método de uma comunidade formada e experiente em que o *modus operandi* venha expandir e fortalecer a cosmovisão que ali se comunga e, ao mesmo tempo, coroar com êxito o crescimento desta comunidade.

Este pensamento está centrado na probabilidade da construção de uma teoria que dialoga com os paradigmas vigentes de uma comunidade, que tem as ideias expressas com a linguagem própria daquele grupo e que segue, a rigor, o método ali estabelecido, como caminho para receber os devidos reconhecimentos.

Tendo os condicionantes para um triunfo ingresso na confraria, aos postulantes cabem se submeter às regras postas e, no limite de sua liberdade, apresentar sua criação e os frutos desta empreitada cognitiva que lhe serão o passaporte de entrada para a comunidade tão desejada.

Essa sensação de seguir as regras postas para alcançar o objetivo de fazer parte de uma confraria, de criar uma rede de pesca e de pegar peixes com essa mesma rede como condição de lograr êxito ao postulante na confraria, de fato, se assemelha a nossa vivência e caminhada de professor-pesquisador dentro do Programa de Pós-graduação em Filosofia - PROF-FILO.

³ Este opúsculo se trata de uma reedição que busca responder, com uma sequência de analogias, a pergunta que leva em seu título. Passamos a utilizar esta referência por coadunar com os objetivos de nosso trabalho na elaboração do *corpus* teórico-crítico e reflexivo em torno do lúdico no ensino de filosofia e do elemento prático-propositivo para a experiência lúdica do filosofar por meio de elementos do *design* de jogos. Nosso primeiro contato com o pensamento rubemiano se deu por meio do texto original que aparece como parte de uma outra obra, mais densa, mais ampla, intitulada "Entre a Ciência e a Sapiência: o Dilema da Educação" (São Paulo: Loyola, 1999).

Em síntese, nossa confraria filosófica, o PROF-FILO, toma por base a práxis e o cotidiano docentes para buscar a composição e o aperfeiçoamento de teorias, metodologias e didáticas para filosofar e ensinar filosofar num processo que nos remete à tessitura de redes.

Entendemos e comungamos com a ideia freiriana de que a práxis no fazer docente consiste em um posicionamento político que visa educar e formar para a cidadania com base na criticidade e na liberdade de pensamento contribuindo, indubitavelmente, no surgimento de sujeitos autônomos e emancipados capazes de se relacionarem com equidade, ética e justiça, de forma consciente e politizada, como é de se almejar num estado democrático. Na fala de Paulo Freire (2019, p. 52), “a práxis é reflexão e ação dos homens sobre o mundo para transformá-lo. Sem ela, é impossível a superação da contradição opressor-oprimido”.

Nosso papel de professor-pesquisador é compreender o mundo e a realidade na qual estamos inseridos e, num contínuo processo dialógico com nossos alunos, mediar o conhecimento e as experiências educacionais em prol da humanização desta sociedade tão excludente.

A nossa práxis é permitir que nossos alunos possam alçar novos voos a partir da sua realidade sociocultural pensada e refletida criticamente promovendo esta formação cidadã tão desejada pelo retorno do Ensino de Filosofia aos currículos do ensino médio, por meio da Lei nº 11.684, de 02 de julho de 2008.

Neste mesmo sentido, Rubem Alves (1999), com sua fala sobre o jardim e o jardineiro, já nos apontava para a responsabilidade de plantarmos sonhos, uma vez que nossas escolas estão preparadas apenas para ensinar os saberes científicos.

É interessante notar que na sua obra ***Entre a ciência e a sapiência: o dilema da educação***, Rubem Alves (1999, p. 15-27) escreve cartas aos que “mandam na educação” e faz um apelo ao ministro da educação dizendo que a ciência é um meio indispensável para que sonhos sejam realizados, que sem a mesma é impossível plantar e cuidar de jardins.

Desejar plantar jardins é sonhar a diversidade em nossas escolas, é pensar as várias concepções de mundo possíveis, é oportunizar a todos os estudantes a

construção de seus ideais e utopias por meio da educação, pois o que assombra o autor é que as escolas não conseguem motivar sonhos. Daí a necessidade de semear, no chão das escolas, uma práxis docente pautada na formação de um povo sonhador. Professores precisam ser como jardineiros. Assim o autor dispara:

O que é que se encontra no início? O jardim ou o jardineiro? É o jardineiro. Havendo um jardineiro, mais cedo ou mais tarde um jardim aparecerá. Mas, havendo um jardim sem jardineiro, mais cedo ou mais tarde ele desaparecerá. O que é um jardineiro? Uma pessoa cujo pensamento está cheio de jardins. O que faz um jardim são os pensamentos do jardineiro. O que faz um povo são os pensamentos daqueles que o compõem” (ALVES, 1999, p. 24).

Com a metáfora do *Jardim e do jardineiro* como apelo à formação de um *ethos*, o pensamento rubemiano chega à educação como um forte apelo pela subversão aos métodos convencionais e por maior recorrência à criatividade como novas formas de educar cidadãos mais humanizados e felizes (ALVES, 1999, p. 26). As entrelinhas dessa metáfora se alinha a necessidade da construção de várias redes e métodos que primem pela diversidade e consolidem os princípios basilares da educação emancipatória.

No que diz respeito à metáfora rubemiana das *Redes e peixes*, o que está em jogo é a composição de diferentes redes para termos sempre a fartura de peixes pela notória tessitura de saberes capaz de promover a inovação educacional e a disseminação da educação filosófica.

Entendemos e abraçamos a ideia que cada projeto de pesquisa dentro do PROF-FILO almeja uma fórmula para pescar peixe, isto significa que cada pretense pescador-fabricante, isto é, cada mestrando, desenha uma rede de pescar específica, com dimensões e proporções próprias das experiências e expectativas profissionais que lhes acompanham como bagagem do fazer docente na educação básica.

Cada pesquisa trata de um método a ser experimentado, aperfeiçoado e divulgado entre os demais membros da confraria, para que se mantenha aquele ofício atualizado através de uma linguagem própria que comunique a Prática de Ensino de Filosofia.

Dada a variedade de redes que pode ser tecida numa confraria de professores de filosofia, assumimos nossa predileção e projetamos nossas expectativas pois o peixe dourado que queremos é o filosofar lúdico, é o pensar filosoficamente a partir de elementos lúdicos, é o fruto de uma intervenção filosófica no processo de ensino-aprendizagem baseado em jogos.

Toda esta narrativa rubemiana sobre tecer redes e pescar peixes se destaca neste trabalho como artifício essencial para a construção de nosso *corpus* teórico, bem como de nosso produto educacional⁴, pois nos favorece com gatilhos de imersão num mundo mágico construído pelo nosso imaginário ludo poético para afirmar as diferentes visões de mundo por meio do conhecimento escolar e representar a nossa diversidade cultural de forma lúdica.

A construção deste trabalho busca estender os limites do mundo dos jogos de tabuleiro e os limites das aulas de filosofia até encontrar um filosofar lúdico, como limiar capaz de promover a construção do conhecimento escolar, a partir de elementos estéticos, tecnológicos, mecânicos e narrativos contextualizados em manifestações e práticas culturais amazônicas.

Com esta nossa estratégia, buscamos apresentar nossas diferentes tonalidades culturais sem que percamos a essência da analogia original apresentada por Rubem Alves e, assim, colorirmos nosso trabalho de *ethos* amazônico.

Sabemos que essa tarefa de refletir sobre o filosofar lúdico que nos impusemos é complexa, tão complexa é a arte de filosofar e ensinar a filosofar determinada por infinitas dobras impossíveis de cobrir em um discurso.

É precisamente aí que reside a maravilha do universo lúdico: não se esgota num axioma, nem no senso comum, desdobra-se num espaço carregado de simbolismos e representações que não se desvanecem, voltam repetidas vezes com inúmeras

⁴ Vale salientar que produto educacional ou produto didático é um termo designado ao elemento de caráter prático-propositivo apresentado como um dos desfechos dos Mestrados Profissionais. Não são duas produções diferentes, e sim dois momentos de uma mesma pesquisa. O trabalho dissertativo além de ter caráter teórico-reflexivo, deve apresentar uma nova estratégia de ensino, uma nova metodologia de ensino para determinados conteúdos, um aplicativo, um ambiente virtual, um texto; enfim, um processo ou produto de natureza educacional que possa ser disseminado, analisado e utilizado por outros professores (MOREIRA; NARDI, 2009, p. 4)

facetadas, cada uma mais complexa que a anterior, trazendo sentido para a vida e a realidade a partir da imersão num mundo mágico promovido pela imaginação através do entretenimento e do lazer.

Esta área de conhecimento por nós postulada, de fato, é operacionalizada por um amplo vocabulário que vem sendo utilizado por diversas concepções teórico-empíricas de ver o mundo e, agora, com mais intensidade, por setores da Educação, fazendo do Lúdico um paradigma que transita por inúmeras instâncias teóricas e cria um vasto repertório interdisciplinar acerca do mundo dos jogos, das brincadeiras, dos brinquedos e da diversão.

Considerando as ideias apresentadas por José D'Assunção Barros (2018), em seu livro ***A construção da teoria nas ciências humanas***, que discute os desafios da liberdade teórica do pesquisador na sua tessitura científica, e trazendo algumas de suas concepções para nosso espectro dissertativo, entendemos que estudar o fenômeno dos jogos na educação, necessariamente, significa adentrar em um arcabouço teórico que se orienta, de forma especializada e disciplinar, por conceitos, delimitados e consolidados, que enriquecem todo um campo do saber voltado ao Lúdico e suas manifestações. Assim é o fazer ciência.

Essa diversidade conceitual, presente nos campos disciplinares, nos dá a liberdade de fazer recortes em problemas também pautados numa (im)possível coerência paradigmática absoluta, nos provocando crises e tensões diante da escolha da qualidade teórica pretendida. Como nos lembra o autor supracitado,

As relações entre o campo disciplinar e a sua dimensão teórica – imersas no contexto intelectual e social produzido pelos praticantes do campo – não são isentas de tensões. Constituir um ambiente teórico para uma certa pesquisa envolve escolhas, disputas territoriais, inscrições em redes formadas por aqueles que já partilharam ideias similares, ajustes a questões concretas e efetivas que dizem respeito não apenas ao meio acadêmico como também à sociedade como um todo, às tendências culturais predominantes, às próprias circunstâncias políticas. (BARROS, 2018, p.8)

Neste sentido, envidamos esforços para começar esta dissertação tentando dirimir nossa tensão causada pela pergunta “Isto é Filosofia?” dentro de nosso

espectro acadêmico. Como se relacionar com a dimensão teórica do Lúdico implica escolhas e determinação de limites, assim, nos predeterminamos a embarcar numa Confraria Ludo-Filosófica em que nosso desejo de criar um artefato lúdico para filosofar e ensinar filosofar fosse semelhante a tecer uma rede para pescar.

Uma vez que, no âmbito educacional, encontramos uma gama de atividades de ensino, pesquisa e extensão pautada no uso de jogos enquanto artefato didático para o ensino-aprendizagem, este trabalho busca ser uma tessitura conceitual e estética capaz de interligar afetos e conceitos, tal qual devemos pensar a sala de aula e a própria escola.

Não seremos redundantes ao afirmar que tratamos os jogos para aprendizagem da Filosofia numa perspectiva filosófica trazendo o Lúdico para o cerne da discussão enquanto problema filosófico do ensino de filosofia. Quanto à condição do design de jogos, buscamos contemplar a concepção do filosofar lúdico como fruto da constituição de um ambiente escolar que instiga a reflexão filosófica e a formação do pensamento a partir de elementos lúdicos presentes nos tabuleiros: narrativa, estética e mecânicas.

Assim como os pescadores que com suas redes desejam o pescado para alimentar suas alegrias e seus prazeres, almejamos condições metodológicas para um lúdico filosofar em sala de aula estreitando teorias e conteúdos filosóficos com a dimensão lúdica presente nos jogos de tabuleiros enquanto jogo para aprendizagem.

Pensar, teorizar, criar e jogar um jogo é a síntese deste nosso trabalho e, de fato, estas são atividades que se enquadram no âmbito de reflexões sistêmicas da Ludologia, área do saber que tem por objetivo estudar jogos, sérios e de entretenimento, e sua aplicação nos mais variados contextos socioculturais e cotidianos.

Com este trabalho, assumimos o papel de postulante de uma confraria lúdica e filosófica com um desfecho iminente de decidir o que o jogo deve ser para se tornar nosso produto educacional. Nos tornamos um misto de professor de filosofia e designer de jogo, para tomar as centenas e milhares de decisões que implicassem na produção de nossa rede para pescar.

Longe de abrirmos uma discussão pautada no design de jogos, usamos nossa bagagem lúdica adquirida com o Projeto Tabuleirando no IFAM, uma atividade de ensino, configurada como proposta pedagógica extracurricular e interdisciplinar, que busca desenvolver competências e habilidades educacionais através do lúdico presente nos jogos de tabuleiro.

Com uma programação semanal ao público interno do IFAM – *Campus Tefé*, aos sábados desde 2016, sendo interrompida pela pandemia do novo coronavírus, e, com o apoio do Departamento de Assistência Estudantil⁵, no Projeto Tabuleirando, formamos inúmeros bolsistas-monitores como agentes multiplicadores da cultura lúdica que pudessem contextualizar os jogadores iniciantes com a narrativa, a mecânica e a estética dos tabuleiros, bem como ensinar regras de jogos e promover a imersão no mundo dos tabuleiros daqueles neófitos.

O projeto vem sendo desenvolvido sobre três pilares, a saber:

Sociabilidade – participar de jogos, competições e brincadeiras normalmente ressalta a dimensão comunicacional e simbólica destes eventos, impactando na articulação e interação dos participantes que exploram a sociabilidade para dirimir a tensão decorrente de situações de conflito, inclusive com a dramatização de personagens. Consideramos a interação entre estudantes de turmas dos mais variados cursos como algo primordial no projeto;

Raciocínio Lógico – as tomadas de decisão no jogo motivam o processo de estruturação do pensamento que permite chegar a uma determinada conclusão por meio da argumentação, consciência e capacidade de organização do pensamento;

Cultura Lúdica – o acesso aos jogos enfatiza o comportamento lúdico e engendra espaços de expressão que criam, recriam, produzem e reproduzem personalidades constituindo uma identidade própria.

⁵ O Departamento de Assistência Estudantil, criado em 21 de setembro de 2016 por meio da Portaria nº 1981/2016-GR/IFAM, faz parte da estrutura organizacional da Pró-Reitoria de Ensino e tem por objetivo desenvolver a assistência estudantil do IFAM em consonância com o Programa Nacional de Assistência Estudantil – PNAES (Decreto 7.234/2010) contribuindo para permanência dos discentes no âmbito do Instituto Federal do Amazonas até a conclusão do curso, especialmente os de baixa renda familiar.

O inventário do projeto Tabuleirando no IFAM tem jogos com as mais diferentes abordagens, sejam cooperativos, que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a ajuda entre os estudantes para vencer o tabuleiro, ou competitivos em que sejam estimuladas diferentes habilidades dos participantes como reflexos rápidos, estratégias, mas em especial, o raciocínio lógico e o poder de tomada de decisões. As temáticas presentes nos tabuleiros são diversas tais como sustentabilidade, gestão, empreendedorismo, artes, turismo, ética, ecologia e genética.

Parafraseando nosso professor de referência para este trabalho, Rubem Alves, já que nosso mundo é aquilo sobre o que podemos falar e que a linguagem estabelece uma ontologia, este trabalho se torna uma rede de pescar permeada de perspectivas pessoais, profissionais e acadêmicas, sem que uma se sobreponha a outra, formando um limítrofe discursivo entre Ludicidade, Educação e Filosofia que busca contribuir com uma ressignificação da prática de Ensino de Filosofia na Educação Básica.

1.2. Os caminhos do mestre: a inspiração estético-poética em Rubem Alves.

Ao longo do processo de amadurecimento desta pesquisa, momento das nossas escolhas conceituais e preferências metodológicas, pensamos a importância e o desafio de construirmos este artesanato intelectual em que houvesse a indissociabilidade entre discussões de cunho teórico-reflexiva e prático-propositiva obrigatórias nesta tessitura dissertativa, bem como estratégias consistentes para traçar um referencial teórico que amplie nossos horizontes rumo ao filosofar lúdico.

Quando falamos em horizontes, temos em mente um emaranhado de conceitos e teorias que falam do ensino de filosofia, da experiência lúdica no processo de ensino-aprendizagem, do aprendizado baseada em jogos, da produção e do design de jogos de tabuleiro, do lúdico e do filosofar, mas que necessitam estar interconectados.

É na discussão sobre a natureza do conhecimento científico presente no texto de Rubem Alves (2011), ao nosso ver, trazendo uma linguagem que alimenta aspectos estéticos e narrativos para a criação de mecânicas de um jogo de tabuleiro e que comunga com detalhes didático-pedagógicos para a inserção de conteúdos sobre a Filosofia da Ciência em sala de aula por meio de nosso trabalho, que nos sentimos contemplados com a conexão e a coesão tão desejadas para o aporte teórico desta pesquisa.

Pensar um programa curricular tendo o lúdico como mola-mestra para o aprendizado, desenvolver proposta de jogo autoral para o Ensino de Filosofia e levar jogo de tabuleiro para a sala de aula, faz parte dos nossos desafios para ensinar filosofia e filosofar, na contemporaneidade, enquanto exercício didático-metodológico que intenta alicerçar o chão da escola de elementos lúdicos.

De fato, precisamos passar por reflexões teórico-metodológicas que buscam moldar nossa práxis docente num contínuo processo de construção do conhecimento e da aprendizagem, respeitando cada subjetividade e ampliando as intersubjetividades, compreendendo e fazendo compreender as relações socioculturais e seus significados sem esquecer as influências de natureza biológica, psicológica, sociocultural e espiritual.

Como já mencionamos, oportunamente nos deparamos com o pensamento estético ou filosofar estético de Rubem Alves que, por meio de suas crônicas e histórias infantis, faz aflorar, com sua linguagem poética, o conhecimento em um terreno relegado pela racionalidade ocidental ao qual toda poesia foi subjugada e marginalizada.

Encontramos nas crônicas rubemiana uma narrativa autônoma, de notável e ampla estética semântica, caracterizando-se pela sua expressão multívoca, diferenciando-se dos textos acadêmicos e permitindo um diálogo mais efetivo (e afetivo) com seus interlocutores, num ritmo apropriado para cada tipo de leitor.

É, sobretudo, em seus textos teológicos que encontramos uma literatura marcada pelo desencanto institucional, mostrando a preferência pelas brincadeiras

infantis, pela magia e pela beleza nas quais a imaginação criadora é fonte de reflexão e produção de saber. Nas palavras do autor,

Teologia é uma música que eu faço com palavras, um móbile de contas de vidro, uma tapeçaria de luz. Faço por razões estéticas. E é por isso que nem necessito crer. Teologia deveria ser sonata tocada com palavras. Todo teólogo deve ser bom músico. Do cristianismo, o que sobrou de mim foi a música. Basta ouvir Bach ou Handel para que eu fique possuído, a despeito da estática produzida pelos dogmas e doutrinas das igrejas, que só ofendem a minha razão. Minha fé é estética. É um amor à beleza. A beleza é divina. Ao ouvir música de outras tradições, percebo que Deus tem muitas belezas diferentes. (ALVES, 2010, p. 128).

Rubem Alves nasceu na cidade de Dores da Boa Esperança, em Minas Gerais, no dia 15 de setembro de 1933. Professor de filosofia, teólogo, educador, tradutor, psicanalista, escritor e pensador brasileiro são as insígnias dadas aquele que tem uma vasta produção bibliográfica, desde livros de filosofia, teologia e psicologia às histórias infantis e que marcou nossa literatura com suas crônicas ricas de metáforas para falar do cotidiano por meio de belezas poéticas.

Sua carreira acadêmica começa em 1953 quando vai morar em Campinas para fazer seu Bacharelado em Teologia no Seminário Teológico Presbiteriano. Em 1963, foi estudar em Nova York, retornando em 1964, com o título de Mestre em Teologia, pela *Union Theological Seminary*. Em 1965, cursa doutorado no Seminário Teológico de Princeton – EUA e recebe seu título de Doutor em Filosofia em 04 de junho de 1968. Começou a dar suas aulas de filosofia na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Rio Claro em março de 1969 e em 1974 ingressa como professor no Instituto de Filosofia da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), onde conquista o grau de Livre Docente em Filosofia Política em 08 de Abril de 1980.

Segundo JUNIOR (2015), no doutoramento em Princeton em que se exigia o domínio por parte dos alunos de um campo do saber, por meio de um exercício analítico, de pura demonstração de maestria técnica, sobre o pensamento dos outros, Rubem Alves se propunha a pensar seus próprios pensamentos, em uma tese construtiva sobre o que pensava ser o objetivo maior das igrejas, seu papel social, o que não era possível.

Rubem Alves não se interessava pelo esforço científico em tratar de anatomias, fisiologias e psicologias divinas, em alta no meio acadêmico dos seminários teológicos. As Escrituras lhes eram sagradas porque diziam em linguagem poética, aquilo que, dentro dele, já era um gemido por libertação.

Seu trabalho final trouxe duras críticas à miséria nos países subdesenvolvido, apontando as raízes do problema no processo de colonização baseado na discriminação e na espoliação, propondo que aqueles pobres passassem a ser os sujeitos da própria história e deixassem de ser objeto da história dos opressores. Para isto, se utilizou da imagem teopoética de um povo que fora escravo, caminhando pela esperança, através do deserto e, com isto, promove um dos marcos teóricos no pensamento da Teologia da libertação.

Sua tese também criticava instituições acadêmicas que buscavam formatar e moldar os jovens ao tipo de pensamento científico que assegurava a continuidade das estruturas sociais de opressão vigentes. Era o princípio do movimento libertário de educação rubemiano com severas críticas ao uso obsessivo dos métodos como inibidores de criatividade, sinapses e *insights*. Pensamento este também presente em sua obra ***O que é o científico?***, trazendo grande notoriedade à questão:

Nenhuma instituição está livre dos demônios das convicções. Nem mesmo a ciência. As instituições científicas são movidas pelas mesmas leis sociológicas, políticas e psicanalíticas que movem as igrejas e os governos. Para se entender bem as instituições científicas há de se ler Maquiavel, Freud e Foucault. Os sacerdotes da ciência me responderão: 'Peguei-te! Porque um dos dogmas centrais da ciência é que não estamos nunca de posse da verdade final. As conclusões da ciência são sempre provisórias. A ciência não tem dogmas!'. Certo, certíssimo! A ciência não tem dogmas quanto aos seus resultados. Pelo menos oficialmente, em sua declaração de intenções. Mas essa pretensão é constatada por Thomas Kuhn, autor de *A estrutura das revoluções científicas*. Ele afirma, baseando-se em dados históricos, que a ciência tem dogmas sim. E os seus dogmas são mantidos pelos cientistas que se agarram às suas teorias e não admitem jamais que a verdade possa ser diferente. Diz Kuhn que, frequentemente, é só com a morte desses papas que os dogmas caem do seu pedestal. Mas, deixando isso de lado, há um dogma sobre o qual todos estão de acordo: o dogma do método. O que é o dogma do método? Já expliquei: o método é a rede que os cientistas usam para pegar os seus peixes. E está certo: é preciso rede para pegar peixe. O dogma aparece quando se diz que real é somente aquilo que se pega com as redes metodológicas da ciência. (ALVES, 2011, p. 47)

É com o nascimento de sua filha caçula Raquel Nopper Alves, em 10 de novembro de 1975, portadora de fissura labiopalatal, que a visão de vida e de mundo em Rubem Alves se transforma completamente. A filha não imaginaria que a maioria das histórias que o pai lhe contava para dormir eram inéditas e exclusivamente criadas para levantar sua autoestima e fazê-la feliz.

Rubem Alves talvez tivesse limitado sua atividade intelectual à universidade e ao trabalho como professor se a vida não tivesse dado Raquel exatamente como veio ao mundo. Da busca desesperada para usar a palavra e a fantasia como meios para aliviar o sofrimento da filha, ele descobriu que podia fazer da escrita uma forma de levar as pessoas a refletirem sobre temas que considerava relevantes. Sua pregação, portanto, não seria mais como fazia nos tempos de pastor presbiteriano. Seria a qualquer hora e em qualquer lugar, por meio de livros infantis, contos, artigos para jornais e entrevistas, a partir de metáforas de sua própria vida para difundir valores em que acreditava, como humanismo, irmandade, respeito às diferenças, solidariedade, gentileza, amor ao próximo e a busca pelos prazeres simples que a vida dá a todos e que nem sempre são percebidos (JUNIOR, 2015, p. 285).

De modo conciso, contemplamos neste trabalho a abordagem de Rubem Alves sobre o uso das analogias como proposta didático-metodológica para promover a experiência lúdica do filosofar. Trata-se de provocar o salto criativo a ser dado pela imaginação por meio da intervenção filosófica de brincar com palavras para entender as palavras, os conceitos e os problemas filosóficos.

Neste jogo de linguagem, as regras têm tanto a ver com a compreensão da obediência de seu uso, quanto sua própria desobediência criativa, levando o jogador – sujeito pensante – também o sujeito da enunciação ser, ao mesmo tempo aquele que “burla” não no sentido de algo traiçoeiro, mas aquele que intenciona uma transgressão ética e estética na trama do próprio jogo. O exercício de pensar lança o jogador pensante para além das convenções e anuncia com sua transgressão estética novas modalidades de ação e percepção da realidade.

Quando encontramos a sugestão do próprio Rubem Alves de que a palavra teologia fosse substituída pelo termo teopoesia, “nada de saber, o máximo de beleza” (ALVES, 2003, p. 48), evidenciando duras críticas contra a percepção técnico-

científica endeusada pelos teólogos como a moda daquele momento, ao anunciar a Filosofia como um jogo de linguagem, nosso mestre nos aponta a concepção que não se trata apenas daquela “linguagem metafísica dos conceitos que pretende captar a fluidez heraclitiana da própria vida, mas a linguagem metafórica e poética” (TERRA; LUIZ, 2017, p. 212).

Em seu livro *Os métodos em Filosofia*, Jacqueline Russ (2010) ao tratar da retórica e filosofia como irmãs gêmeas numa perspectiva da “técnica de expressão”, apresenta a argumentação como exercício filosófico que busca reunir elementos oratórios para que seja admitida uma tese e que haja adesão da mente daqueles a quem ela se dirige.

Na concepção da autora, a Filosofia como atividade de reflexão acerca dos mistérios da vida e do mundo não se baseia somente em fundamentos objetivos. Filosofar, com efeito, é argumentar e a arte de bem exprimir-se, em toda a história da Filosofia, é marcada por estratégias de persuasão, figuras retóricas, metáforas e alegorias diversas, tão ricas e tão difundidas que não podemos ignorar tais recursos.

Os exemplos filosóficos são, a este respeito, muito numerosos. Assim, Descartes, no Discurso do método: ‘Como um homem que anda sozinho e nas trevas, resolvi caminhar com tanta lentidão e usar circunspeção que todas as coisas que, se não avançasse senão muito pouco, pelo menos evitaria cair’. O filósofo em busca da verdade e o passeante solitário são aqui aproximados: estamos nas fronteiras da comparação e da metáfora. Citemos igualmente Pascal: ‘O homem é apenas um caniço, o mais fraco da natureza, mas é um caniço pensante’. Por fim, também Hegel, longe de permanecer na pura abstração filosófica, empregou a retórica e os jogos e seduções da metáfora, que encontramos por toda parte em sua obra e particularmente no prefácio dos Princípios da filosofia do direito: ‘Reconhecer a razão como nossa rosa na cruz do sofrimento presente [...]. Somente no início do crepúsculo é que a coruja de Minerva alça voo’. (RUSS, 2010, p. 63-64)

O processo de assimilação de conceitos, pelos aprendentes de filosofia, aos moldes rubemiano, é um caminho a ser percorrido do conceitual-estético à cor e cheiro da realidade, tendo as analogias como ferramenta privilegiada para expressão da beleza, como instrumento de criação e interpretação do mundo que faz o conhecimento avançar e o ensino acontecer. Para o autor, “um bom professor tem que ser um mestre de analogias” (ALVES, 2011, p. 22).

Criar ou usar as analogias se torna um aspecto muito importante neste nosso trabalho para galgar o conhecimento ao tabuleiro. Em nosso entendimento, o jogo de tabuleiro facilita a miniaturização do real e a recriação da realidade por meio da representação, estética e mecânica, de situações do cotidiano dentro de uma espécie de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2014, p.13), repleto de ludicidade, em que poderemos brincar com os conceitos e palavras e fazer dançar as ideias num processo de ensino-aprendizagem baseado em jogos.

Nossa hipótese de que o lúdico é essa importante mola mestra para a aprendizagem encontra força no livro ***Homo Ludens***, de Johan Huizinga (2014), que se tornou obra clássica para os estudos sobre jogos e ludicidade e que traz a expressão prefaciada que jogo é “toda e qualquer atividade humana” dando a conotação de que estamos diante de um pretensioso e imenso “jogo da vida” em que todas as nossas ações e atitudes farão parte de articulações e estratégias perfeitas para executarmos somente jogadas de mestre.

No pensamento de Huizinga (2014), o jogo é a expressão da realidade do homem que marca a origem da cultura seja por meio dos rituais sagrados, da linguagem, das manifestações artísticas e do pensamento.

O jogo também é este limiar entre os homens e os demais animais pois trata-se de uma atividade que vai além do aspecto cultural. É obvio que os animais não esperaram o homem para que iniciassem suas atividades lúdicas de socialização entre sua espécie. As brincadeiras marcadas pela infância e ainda executadas pelos animais adultos mostram um ritual de atitudes e gestos que impõe regras e os treinam para seu cotidiano, como é o caso dos cãesinhos que ficam na grama tentando morder as orelhas uns dos outros sem agredir fisicamente, de latir e fingir estar zangado para treinar suas performances de comunicação de grupo ou até mesmo de simular uma caça que vai desde a camuflagem, o bote e a luta corporal.

Huizinga trata a atividade jogo como algo ritualístico e o lugar do jogo como sagrado, ou seja, a atividade lúdica gera um espaço separado da realidade onde o espaço e tempo são suspensos para dar lugar a novas regras aplicadas pelo jogo. Eis o círculo mágico.

Destarte, nossa pretensão de dar ao jogo um justo lugar dentro de nossas escolas que é ambiente, por excelência, do ensino e da aprendizagem significa criar espaços lúdicos em que todos os alunos aprendam brincando como que em um treinamento para o jogo da vida, dentro deste círculo mágico propiciado pelos jogos.

A analogia *Redes e peixes* simboliza o entrelaçar das linhas da imaginação, da arte e da poética num processo de tessitura do conhecimento filosófico para capturar nosso peixe dourado, capaz de alimentar nosso prazer e nossa alegria em compreender o humano e o sentido da vida num contínuo filosofar.

Sendo assim, buscamos enredar, no sentido de dar enredo e, também, de entrelaçar com suas entrelinhas, nossas discussões em torno desta narrativa metodológica para alimentar nossa experiência lúdica de filosofar, ilustrar os cenários de nosso produto educacional e desencadear nossa sequência didática para o ensino de filosofia com jogos de tabuleiro.

Portanto, é com esta concepção rubemiana de reportar à arte de tecer redes para pescar peixes analogamente ao fazer ciência e à produção de conhecimento sistematizado que também endossamos nosso *corpus* prático-propositivo.

1.3. A rede e o peixe dourado: das analogias ao filosofar lúdico.

Rubem Alves (2011, p.13) narra e relata que fora indagado sobre o que é o científico, por um amigo que há muito tempo não avistava. Para responder tal questionamento, ele esboça a concepção de desenvolvimento cognitivo baseando a formação do pensamento por meio da imaginação. É muito importante percebermos que a imaginação seria esta mediadora das sensações com o intelecto.

Vale salientar que quando o autor afirma “Não sou filósofo porque não penso a partir de conceitos. Penso a partir de imagens. Meu pensamento se nutre do sensual. Imagens são brinquedos dos sentidos. Com imagens eu construo histórias” (ALVES, 2011, p. 14), em vez de conceituar o mundo da ciência, do científico e dos cientistas para seu colega de trabalho, elabora uma coletânea de histórias, a partir de analogias,

com o objetivo de promover a reflexão e a construção da ideia do que venha a ser a natureza do científico.

Suas considerações iniciais se dão com a analogia *Redes e peixes* mostrando como se constituiu o processo de criação de uma rede para pescar até o surgimento de uma organização especializada em fazer redes, denominada confraria. Trata-se de uma alusão ao processo de construção da ciência e do conhecimento científico, do método científico e da comunidade científica.

Ressaltamos que a trama acontece numa aldeia às margens de um rio imenso-sem-fim, considerado a morada de muitos seres misteriosos, que com suas águas mansas e furiosas dava medo e fascinava todos os moradores. Encontramos neste cenário poético, um tanto familiar ao nosso cotidiano amazônida e, quiçá, já presente na nossa estrutura cognitiva, elementos constitutivos para a formação de um novo conhecimento a partir da resignificação dessa bagagem cultural que está na base de nossa interpretação de mundo.

Continuando sua narrativa poética, Rubem Alves diz que muitos daqueles aldeões tinham morrido nas águas misteriosas do rio e, por medo e fascínio, eram construídos altares nas suas margens. Sob a luz do fogo dos altares, eram declamados poemas, apresentadas poesias e entoadas canções inspirados naquele “encantamento” mágico das águas sagradas.

Nesses encontros e conversas à roda do fogo se falava que o rio era morada dos deuses. Mas tudo suposição. Mesmo com tantas magias e encantações, filosofias e religiões, tantos livros e tantas canções, ninguém ou nada tinha ousado fisgar uma criatura sequer daquelas águas sagradas.

Até que um ancião “pensou um objeto jamais pensado” (ALVES, 2011, p. 15). Tratava-se de uma porção de buracos amarrados por barbantes. Os buracos eram para deixar passar o que ele não desejava pegar: a água. Os barbantes eram para pegar uma das criaturas que ele tanto almejava. Assim, ele criou e teceu, conforme sua imaginação, uma rede de pescar.

O velho sábio armou seu objeto nas águas do rio sagrado do jeito que imaginou e voltou para sua casa. No dia seguinte, ao voltar para recolher seu artefato, encontrou presa uma linda criatura: um peixe dourado.

Percebemos em Rubem Alves (2011, p. 15) que o desfecho ocasionado pelo salto criativo da imaginação é a formação do pensamento, ou melhor que o processo cognitivo se dá pela convergência do prazer e do lúdico para a compreensão do mundo pois o “pensamento é uma coisa existindo na imaginação antes de se tornar real. A mente é útero. A imaginação a fecunda. Forma-se um feto: pensamento. Aí ele nasce...”. Assim, na analogia em questão, podemos observar que o velho sábio teve sua imaginação fecundada pela necessidade de se capturar uma das criaturas aquáticas para saber sua real natureza, que lhe ocasionará uma satisfação.

Estaríamos diante de uma metáfora que sintetiza a dinâmica do fazer ciência. Devido à observação e à curiosidade diante de tantas histórias, sobre os seres misteriosos que habitavam as águas sagradas, é que foi possível identificar a problemática que, em certa medida, afligia a comunidade e, por conseguinte, criar a solução, técnica e tecnológica, que pudesse sanar as dúvidas que ali pairavam de modo que fossem abertos novos horizontes para alavancar o desenvolvimento cognitivo diante da realidade.

Continua a narrativa que todos à beira do rio puderam acompanhar o processo com grande alvoroço. Alguns transeuntes o praguejaram e o ameaçaram por não terem tido o mesmo sucesso com suas fórmulas sagradas e outros se interessaram em aprender a tecer redes.

E assim, muitas redes foram tecidas em suas variadas formas e tamanhos e, por conseguinte, diferentes peixes foram pescados pelos pescadores-fabricantes que ficaram respeitados pela arte de pescar. As criaturas capturadas tinham poderes maravilhosos de diminuir a tristeza e aumentar o prazer. Podiam ser comidos, curavam doenças, aliviavam dores, serviam para fertilizar os campos, entre outros tantos benefícios.

De fato, o conhecimento é essa infinidade de saberes que proporciona à humanidade ao longo da história, num sentido utilitário, as mais diversas regalias e

tratamentos, tendo em vista a satisfação da vida em sociedade, o alcance de um bem comum e as realizações pessoais. São inúmeros tipos de conhecimento que, em suas particularidades, promovem diferentes tessituras de redes para nos oferecer os mais variados produtos e serviços representados poeticamente pela variedade de peixes.

O autor descreve que este grupo de pescadores-fabricantes se organizaram e se associaram numa confraria e para o ingresso de novos membros era preciso apresentar um peixe pescado pela rede que o candidato mesmo tecera. E de tanto falarem em redes e peixes, os membros da confraria desenvolveram uma linguagem própria para tratar de sua especialidade em tecer redes para pescar: Era o *ictiolalês* (do grego, *ichthys* = peixe + *lalia* = fala).

A relação entre os membros da confraria com sua linguagem era tão forte que só era considerado real aquilo que podia ser expressado em *ictiolalês* e quem não a dominasse poderia ser expulso da agremiação. Assim, quando se falava em cores, cheiros, sentimentos, música, poesia, amor e felicidade, eles perguntavam: “Com que rede esse peixe foi pescado?”. Se a pessoa respondia com “Não foi pescado, não é peixe”, eles punham logo a conversa por fim “Se não foi pescado no rio com rede aprovada, não é real”.

Evocando à Wittgenstein para afirmar que os limites da linguagem denotam os limites do mundo que o sujeito da enunciação pode falar, Rubem Alves (2011, p. 17) encerra sua analogia afirmando o papel da linguagem no estabelecimento de ontologias e mostrando que para além da ciência, encontramos outras formas de saberes e conhecimentos, pois o conhecimento científico

é aquilo que caiu nas redes reconhecidas pela confraria dos cientistas. Cientistas são aqueles que pescam no grande rio... Mas há também os céus e as matas que se enchem de cantos de sabiás... Lá as redes dos cientistas sempre ficam vazias (ALVES, 2011, p. 18).

Lembremos que a gênese de nossa discussão passa pela augusta pergunta “O que é o científico?” que fez Rubem Alves construir, a partir de analogias, gatilhos de reflexões sobre temas fundamentais no âmbito da Filosofia da Ciência. Tais narrativas deveriam apontar para uma resposta “fascinante” (ALVES, 2011, p. 33), tão desejada

por seu colega de trabalho já que sua “sabedoria de vida tinha de ser calada: não era científica” (ALVES, 2011, p. 13).

Atentemos, mais uma vez, que o autor não descreve uma resposta conceitual, pronta e acabada para o questionamento de seu colega, mas promove um desencadeamento de imagens capazes de conduzir o processo de construção do pensamento a partir da interação com a imaginação, tendo as analogias como fontes de inspiração.

Ao afirmar que “um bom professor tem que ser mestre em analogias. Uma boa analogia é um flash de luz” (2011, p. 22), numa perspectiva didática, Rubem Alves está indicando que o uso das analogias, como processo metodológico para filosofar e ensinar filosofar sobre o mundo da Ciência, é um modo eficaz para o avanço do conhecimento e a concretização do ensino. Nesse seu entendimento, o professor é um elemento essencial para a eficácia do procedimento.

Neste trabalho, teorizar e criar um jogo para aprendizagem da Filosofia tomam como norte esta ideia, relatada por Rubem Alves, de que existe uma dinâmica cognitiva, com requintes de ludicidade, capaz de promover a formação do conhecimento, por meio de analogias que dão o suporte para se filosofar brincando com conceitos, dançando com ideias e jogando com tão frágeis, convincentes e severas regras da linguagem

É bem verdade que as analogias sempre estiveram presentes na História da Filosofia, de forma mais contundente, nas discussões promovidas pela Filosofia da Ciência e nas concepções epistemológicas do fazer ciência. As analogias se caracterizam por duas concepções, uma relacionada ao uso matemático que denota a ideia de proporção e igualdade de relações e outra constituída pela verossimilhança que aduz o conhecimento a partir de duas situações diversas.

Na proposta de Rubem Alves, encontramos o uso da analogia para o artifício de assimilação por verossimilhança, ou seja, como ferramenta para se construir noções científicas estabelecendo relações entre o modo de fazer ciência e atividades ou situações do cotidiano que já nos são familiares.

Trata-se de um estilo literário ou mecanismo linguístico, que será tratado pelo autor como um jogo de linguagem, em que os rebuscados e indigestos conceitos científicos se tornam mais fáceis e mais palatáveis para a compreensão dos aprendentes. Nas palavras do autor,

Analogia é um dos mais importantes artifícios do pensamento. Octavio Paz, em seu livro *Los hijos del limo*, afirma que “a analogia torna o mundo habitável”. Ela “é o reino da palavra ‘como’, essa ponte verbal que, sem suprimi-las, reconcilia as diferenças e oposições”. A analogia nos permite caminhar do conhecido para o desconhecido. É assim: eu conheço A mas nada sei sobre B. Sei, entretanto, que B é análogo a A. Assim, posso concluir, logicamente, que B é parecido com A. [...] É, em grande medida, graças às analogias que o conhecimento avança e que o ensino acontece. Quando a Ciência usa as palavras “onda” e “partícula”, está se valendo de analogias tiradas do mundo visível para dizer o universo naquilo que ele tem de invisível (ALVES, 2011, p. 21-22).

Vale ressaltar que Rubem Alves evidencia o trabalho de construção cognitiva dentro da concepção de semelhança e assimilação apontando a relação análoga entre estômago e mente para a compreensão da própria analogia. Este pensamento encontra referências em Santo Agostinho e em Nietzsche quando relacionam o ato de pensar ao ato de comer.

Seu apontamento demonstra que o estômago, por ser o órgão que processa alimentos, tem a função de transformar os alimentos, que são exteriores e estranhos ao corpo, em elementos semelhantes ao próprio corpo. Este processo é possível através da assimilação (de *assimilare*, “ad” + “*similis*”) que significa tornar semelhante. A mesma situação se dá com a mente através do processamento de informações que, por serem elementos exteriores e estranhos, necessitam se tornar elementos interiores, isto é, pensáveis e só assim serem assimiladas, ou melhor tornam-se da mesma substância da mente.

Explicado o que seriam as analogias e seu papel no desenvolvimento cognitivo, Rubem Alves vai apresentar, com uma fantástica maestria, que a ciência é análoga ao estômago da vaca.

Para assimilarmos esta ideia é preciso ter, em mente, que os estômagos humanos têm, em sua versatilidade, a capacidade de digerir os mais variados tipos

de comida e que existem outros estômagos que só conseguem digerir um tipo de comida, seja por opção, ou motivado por problemas de saúde ou por natureza.

O tigre seria um exemplo de estômago que, por natureza, só digere um tipo de comida que é a carne. Se, num zoológico, o tratador vegetariano convicto de tigres oferecer àquele animal uma dieta de legumes, certamente ele morrerá de fome. O tigre diria que isto não é comida.

Já a vaca, com seu estômago especializado em digerir apenas capim, traz inúmeros benefícios, derivados do leite, para o nosso cotidiano dignos dos maiores elogios. Mas se oferecermos um succulento bife para a vaca, ela nos diria que aquilo não é alimento pois para ela alimento é só capim.

Tomando outras imagens emprestadas de Rubem Alves, a ciência é um dos nossos estômagos possíveis que fora construído, historicamente, por meio de uma dieta alimentar única. Se oferecermos à ciência uma comida inadequada, ela dirá “Isto não é comida” ou na sua linguagem apropriada “Isto não é científico”. Então o correto seria a vaca dizer perante o bife que lhe fora ofertado “Isto não é comida para meu estômago” pois para outros estômagos trata-se de comida boa, gostosa, que dá vida, que dá sabedoria.

O estômago da vaca e do tigre conhecem apenas um tipo de comida. No entanto, não há nada que possamos fazer como produto do estômago do tigre. Já do estômago da vaca, temos uma infinidade de produtos que contribuem para a vida e a cultura da humanidade, semelhante e análogo à ciência com sua infinita produção de benefícios para a humanidade com sua dieta alimentar única prescrita em linguagem matemática.

Ressaltamos que esta forma escolhida por Rubem Alves de promover a reflexão sobre o efeito paralisante do “isto não é científico” lançado sobre seu amigo de trabalho, numa concepção didático-metodológica, nos encaminha, em certa medida, para a superação da dicotomia entre ciências empíricas e ciências do espírito, ou melhor, para dirimir a tensão entre Ciência e Humanidades que buscamos abraçar neste trabalho.

O pensamento que nos direciona à reflexão crítica e inteligente acerca da natureza humana, que nos move à compreensão sobre as relações com os semelhantes e as estruturas sociais criadas e dentro das quais o homem se move é tão antigo quanto a própria história relatada.

É preciso a compreensão de que o ápice da modernidade científica não está no fato de aplicar métodos objetivos a toda e qualquer manifestação do espírito humano, mas no momento em que o homem se tornou este par empírico-transcendental: o sujeito-objeto que fala do objeto-sujeito.

É salutar para esta compreensão que tenhamos a perspectiva da diversidade de pontos de vista acerca da realidade, conforme o discurso de Rubem Alves no momento quando vislumbrava a composição do rio, lugar onde pescam os cientistas da realidade:

O rio era morada de muitos seres misteriosos. Alguns repentinamente saltavam de suas águas, para logo depois mergulhar e desaparecer. Outros, deles só se viam os dorsos que se mostravam na superfície das águas. E havia as sombras que podiam ser vistas deslizando das profundezas, sem nunca subir à superfície. Contava-se, nas conversas à roda do fogo, que havia monstros, dragões, sereias, e iaras naquelas águas, sendo que alguns suspeitavam mesmo que o rio fosse morada de deuses. E todos se perguntavam sobre os outros seres, nunca vistos, de número indefinido, de formas impensadas, de movimentos desconhecidos, que morariam nas profundezas escuras do rio (ALVES: 2011, p. 14-15).

Na sua metáfora acerca do mundo científico e seus métodos exercidos pela comunidade científica, Rubem Alves, no mesmo estilo literário, faz uma complementação explicando o que é analogia e qual a linguagem científica (2011, p. 21-26), a filosofia e a linguagem como jogo (2011, p. 29-34), a filosofia da ciência como a reflexão sobre as regras desse jogo linguístico que o cientista joga (2011, p. 37-42), o dogma e a ciência (2011, p. 45-50), a vida e a ciência como jogo (2011, p. 53-58), a ciência e a experiência qualitativa (2011, p. 61-74). Tratam-se de temas importantes tratados com analogias para que possamos aguçar ainda mais nossa imaginação, afim de construirmos nosso entendimento sobre o que é a Ciência.

Tal discussão nos aponta elementos teóricos que nos contemplam no desejo de pensar o jogo e o lúdico como possibilidades de construção do conhecimento no

âmbito escolar, bem como subsídios didático-metodológicos que nos direcionam à criação de um jogo de tabuleiro que visa a transmissibilidade de conteúdos do Ensino de Filosofia a partir da compreensão de problemas filosóficos. Precisamente, trata-se de um jogo de linguagem em que usamos “as palavras para entender as palavras” (ALVES, 2011, p. 32).

Esta ideia de Rubem Alves para desenvolver um ciclo de debate temático acerca da Ciência e da Filosofia nos dá uma narrativa, constituída de oito episódios, relacionando método e linguagem na construção do conhecimento científico, em que suscita reflexões fundamentais em direção ao campo da Filosofia da Ciência enquanto área do saber filosófico que se ocupa da reflexão do fazer ciência e da teoria do conhecimento.

Para alcançarmos esta assimilação proposta por Rubem Alves acerca do científico, é preciso aceitar o convite do próprio autor para “jogar um jogo de palavras chamado filosofia” (2011, p. 29) com o intuito de brincar com as palavras e com as metáforas dispostas em seu texto, de modo que possamos “fazer dançar as ideias” (2011, p. 30) e, assim, alcançarmos de forma eficiente um filosofar lúdico.

Este filosofar com requintes de ludicidade sintetiza a ideia do pensar filosoficamente a partir do lúdico ou do se divertir refletindo filosoficamente reverberado por Rubem Alves quando descreve sua concepção didático-epistemológica que aponta a formação do conhecimento a partir do modo em que nos relacionamos com a imaginação.

Os detalhes desta concepção começam a ser despontados na narrativa quando o autor afirma não se considerar filósofo pelo fato de pensar a partir de imagens. As imagens, para o autor, são consideradas brinquedos dos sentidos capazes de dá um salto criativo na construção de histórias como gatilho para o filosofar.

Neste processo de formação do pensamento e construção do conhecimento, percebemos a ênfase dada ao lúdico como elemento primordial na formulação da intervenção didática proposta por Rubem Alves. Não há dúvida que a intenção das analogias, inspiradas para promoverem a reflexão sobre a Ciência, trazem a peculiaridade de alimentar a imaginação do aprendente por meio do mesmo

sentimento presente no mundo dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras, do lazer, do entretenimento e da diversão.

É preciso atentarmos que, para o autor, o filósofo seria aquele que tem sua imaginação alimentada para criar conceitos. Pensa por meio de conceitos e imagens para apresentar conceitos. Trata-se do tipo de atividade intelectual, que chamamos de filosófica, caracterizada pela reflexão sistêmica, metódica e autônoma.

Quando Rubem Alves diz que “para se ser um bom filósofo é preciso ser seco, claro e sem ilusões” (2011, p. 13), está considerando que seu colega não precisa apenas de uma resposta conceitual presente na História da Filosofia, de forma sistemática, mas de palavras que lhe venham em seu socorro capazes de lhe quebrar o feitiço lançado pelas duras palavras “isto não é científico”.

É interessante notar que nesta discussão também temos a figura do professor de filosofia. Para ele, os professores de filosofia “pensam tanto o pensamento de outros que acabam por não ter pensamentos próprios” (ALVES, 2011, p. 29). Acreditamos que as habilidades e competências docentes são forjadas por uma sólida formação de História da Filosofia, entendemos esta percepção de mundo marcada por uma tradição filosófica no âmbito da formação de professores e a concebemos como responsável pela mediação entre o saber filosófico instituído e aquele que está sendo construído pelo aprendiz.

O que nos chama atenção, neste momento, é que Rubem Alves traz seu ponto de vista de que a Filosofia é e está acessível para todos através do filosofar. Para este entendimento, o autor se remete ao tipo de pessoa que “não se interessa por filosofia, nunca estudou filosofia, nada sabe sobre os filósofos” (2011, p. 29) mas está aberto ao convite para filosofar como “um jeito de fazer dançar as ideias” (2011, p. 30) e ainda destaca que o fato da pessoa considerar a “Filosofia, coisa chata e complicada” (2011, p. 29) significa apenas que não tem condições de ser um professor de filosofia.

Esta inclinação ao desejo de filosofar é semelhante à liberdade desempenhada por um jogador dentro do quadro de regras fixas de um jogo, de modo a desempenhar seu nível máximo de performance no entretenimento. Dessa forma, chegamos à ideia rubemiana de que filosofar é análogo a jogar.

Desta forma, temos três situações bem demarcadas no âmbito da formação do pensamento que nos interessa nesta discussão: (1) O filósofo alimenta sua imaginação por meio de imagens e conceitos já consolidados na história da filosofia e desenvolve suas contribuições acerca da realidade a partir de atualização do pensamento vigente. (2) O professor de filosofia fecunda sua mente com a história da filosofia para que seu pensamento didático seja permeado pelos principais temas, problemas e sistemas filosóficos que explicam o mundo. (3) E, por fim, o aprendiz que se deixa seduzir pelo jogo de palavras da filosofia, nutrindo sua imaginação com saltos criativos que fazem as ideias dançarem concretizando o conhecimento de forma lúdica.

Rubem Alves acrescenta, para esta compreensão, que “o filosofar não é conhecimento de uma tradição de pensamento. O filosofar é um jeito de fazer dançar as ideias” (2011, p. 30). As danças são todas semelhantes a jogos pois, em ambos, o prazer se dá através do jogador/dançarino que brinca com sua liberdade definida pelos limites das regras fixas do jogo e da dança, o jogo se desenvolve plenamente quando o jogador utiliza toda a liberdade permitida dentro do quadro de regras fixas.

Existe uma infinidade de jogos e de danças que se definem pelas “entidades” e pelas “regras” envolvidas. As entidades seriam as peças ou personagens que podem ser assumidas ou controladas de acordo com os movimentos definidos pelas regras.

Numa valsa, por exemplo, o casal de dançarinos seriam as entidades que passam a ter controle sobre cada movimento permitido pelas regras da referida dança e a liberdade de sincronização das entidades promoverá o prazer em quem dança ou aprecia da plateia. No xadrez, os dois jogadores assumem cada entidade representada por uma peça fazendo apenas os movimentos que lhe são permitidos até chegar à captura do rei adversário.

Vale salientar que os jogos passam a existir quando suas regras são definidas, basta lembrarmos que há quem jogue xadrez sem tabuleiros e sem peças físicas, apenas com marcações na memória. O jogo que Rubem Alves trata são atividades intelectuais, basta observarmos que a piada entra neste campo conceitual como um

jogo cujo objetivo é produzir o riso. Dessa forma, o autor defende que também existe uma infinidade de jogos de palavras.

A aula também seria semelhante a um jogo em que nós professores apresentamos as entidades (sistema curricular) e as regras para que o aluno alcance o êxito em jogar. É interessante observar que nas aulas do componente curricular Língua Portuguesa, o objetivo é ensinar as regras da linguagem, de acordo com as regras oficiais, para que palavras certas e gramática correta prevaleçam no discurso, no entanto, lembremos que a poesia e a literatura são a arte de burlar as regras da linguagem.

Segundo o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis⁶, burlar significa “artifício usado para enganar ou fraudar; burlaria, fraude”, “aquilo que se diz para provocar caçoada de alguém ou algo; burlaria, zombaria” ou “brincadeira de mau gosto; burlaria, peça”, no entanto, o sentido estético-conceitual rubemiano para a burla trata-se de algo necessário, positivo e natural para a linguagem, assim como o é no jogo de truco.

No truco é preciso trapacear de forma codificada com seus parceiros de jogo, ou seja, a burla é regulamentada e obrigatória. No truco, o uso da criatividade e da imaginação por parte dos jogadores deve desencadear distrações ao adversário e uma leitura decodificada aos aliados por meio de caretas, piscadas de olhos, blefe, mentiras, entre outros atos “ilícitos” reprovados e condenados socialmente.

A filosofia também seria um jogo de linguagem eficiente em usar as palavras para entender as palavras e serviria, conforme Wittgenstein, contra todo tipo de “feitiço” da nossa inteligência por meio da linguagem. De fato, é o artifício que vem sendo utilizado por Rubem Alves para livrar seu velho amigo do fardo transe causado pelo “isto não é científico” e, assim, habilitá-lo ao processo cognitivo que lhe restituirá a liberdade de dançar outras danças pois “quem fica enfeitiçado, é bem sabido, entra em transe, começa a dançar e não para. [...] É fácil identificar a pessoa cuja

⁶ Foi consultado sua versão online está disponível em <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>

inteligência está enfeitada por uma palavra: ela só sabe dançar uma dança só” (2011, p. 32).

Enquanto o gramático busca entender as regras da linguagem para manter o uso da língua com coerência e coesão, o filósofo da ciência tenta apreender as regras do jogo de linguagem que orienta o cientista. “Um cientista, seja um teórico seja um experimentador, propõe declarações, ou sistemas de declarações, e as testa passo a passo” (ALVES, 2011, p. 37), com o objetivo de enunciar a verdade. É interessante ressaltar que a ciência descreve com fidelidade as imagens da realidade formando teorias e hipóteses. Sua linguagem, como já vimos, é a matemática e caso queiramos enxergar como os primeiros filósofos gregos a essência da verdade, encontraremos uma linguagem, pois trata-se do “*Logos*”.

Trazendo a analogia *Redes e peixes* para esta assimilação acerca do papel do cientista, Rubem Alves vai chamar atenção para as redes dos cientistas que são constituídas de palavras com os nós matemáticos e, por isso, os peixes que caem em suas malhas são entidades matemáticas. No entanto, o que a rede não consegue capturar são as coisas que a ciência não consegue falar. Sendo assim, um cientista e filósofo apenas confirmaria dizendo: “Isso, as redes da ciência não conseguem pegar. Elas deixam passar. Seria necessária outra rede” (ALVES, 2011, p. 41).

Vejamos um jovem amante de xadrez⁷ que resolve se empenhar e se especializar no jogo. Só conversa sobre xadrez e caso o seu interlocutor não o soubesse, se despedia imediatamente. E assim, tornou-se um grande mestre em jogar xadrez. Os cientistas fazem ciência pelos mesmos motivos que os jogadores de xadrez jogam xadrez: querem todos provar-se “grandes mestres”.

É bem verdade que Rubem Alves defende que a inteligência acontece nos saltos entre danças diferentes e que a vida seria como uma multidão de jogos acontecendo simultaneamente. Para ele, é precisamente aqui que ocorre o salto qualitativo da filosofia, o seu “pulo do gato”, em saltos, em burlas, em desobediências criativas e inventivas. Dessa forma, nosso enxadrista pagou preço alto por ser um especialista e

⁷ Esta é a analogia *Muitas linguagens* que compõe seu livreto *O que é científico?* (ALVES, 2011, p. 54-58).

fazer de sua vida uma dedicação extrema a um só tipo de linguagem. “Virou um computador ambulante, computador de um disquete só. Disquetes são linguagens. O corpo humano muito mais inteligente que os computadores, é capaz de usar muitos disquetes ao mesmo tempo. Simplesmente pula, salta” (ALVES, 2011, p. 54).

A ciência é este jogo com regras precisas como o xadrez, no entanto quando se torna a linguagem única para conhecer a realidade, poderá produzir dogmatismo causando cegueira e empobrecimento na arte de contemplar os mistérios da vida e do mundo.

CAPÍTULO 2 – ENTRE INVENTORES DE ASAS E ARQUITETOS DE LABIRINTOS, UM CÍRCULO MÁGICO

Devemos aqui tomar como ponto de partida a noção de jogo em sua forma familiar, isto é, tal como é expressa pelas palavras mais comuns na maior parte das línguas [...]. Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos 'jogo' entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida.
(HUIZINGA 2014, p. 33)

2.1. O conteúdo programático e a aula de filosofia

Ávidos por filosofar com jogos de tabuleiro, enfatizamos que nossa busca por este filosofar lúdico toma as orientações de Rubem Alves (2011), por meio de seu opúsculo *O que é o científico?* que apresenta uma abordagem sobre a Ciência e o mundo científico por meio de analogias. Este nosso empenho em ponderar, à luz do pensamento rubemiano, a possibilidade de construção do conhecimento, num processo didático-metodológico de ensino e aprendizagem da Filosofia, busca constituir a ideia de um círculo mágico para a aula de filosofia por meio do jogo *Arandu*.

Sabemos que durante o processo de ensino-aprendizagem, o termo “vencer o conteúdo” nem sempre significa garantia do processo cognitivo. Nossa abordagem sobre a Ciência, a Epistemologia, a Filosofia da Ciência, o Conhecimento Científico ou o fazer ciência é apenas o contexto escolar para explorarmos o mundo fascinante dos jogos de tabuleiro e extrair deles a experiência lúdica para a passagem de um não-saber ao saber.

A ideia da sala de aula como espaço para o jogo do saber é tentativa de recuperar o caráter lúdico no processo de ensino e de aprendizagem. Vale salientar que o termo *ludus* significa jogo, diversão, entretenimento e, por extensão, escola, aula. O grande problema de nossas escolas é imaginar a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo e a brincadeira como algo improdutivo, não sério.

Dar condições para que aconteça a alegria e a festividade dentro dos limites da sala de aula e nos horários de aula é propiciar a evasão do real escolar criado sob a tensão do castigo e da não interação social em detrimento do aprendizado de conteúdo. Nesta perspectiva, o papel do professor é conduzir todo o processo cognitivo de forma prazerosa, indicando caminhos, apontando direções, desenvolvendo percepções num ambiente (escolar) que é seguro e que não precisa vivenciar e enfatizar as tensões do mundo externo.

Esse necessário resgate dos jogos e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é visível nas palavras de Antoni e Zalla (2013) que demonstra sua

importância no processo de formação de novas gerações anterior ao processo de escolarização.

Muito tempo antes da instituição do ensino, através da escola formal, a simulação da vida cotidiana por meio de atividade lúdica fora um mecanismo de transmissão de procedimentos, informações e valores às gerações mais novas. Até mesmo em comunidades ágrafas, a referida atividade pode ser encontrada como artifício de socialização de saberes; desta forma, antes de corresponder a uma simples e despretensiosa atividade, o jogo traz em si uma gama bastante grande de significados e representações. Constituiu-se, portanto, ao longo da história, como um mecanismo de aprendizado de conhecimentos não formais e um importante aliado no processo de desenvolvimento cognitivo da criança. (ANTONI; ZALLA, 2013, p. 150)

Como bem nos lembra Huizinga (2014), o jogo é fato mais antigo que a cultura, é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação e que escapam dos métodos quantitativos das ciências experimentais. A existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supra lógica da situação humana e não está ligada a qualquer grau determinado de civilização. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Suas regras e suas dinâmicas próprias fazem o jogador mergulhar num estado de suspensão da realidade, do contrário será um desmancha-prazeres.

Essas ideias têm sido amplamente adotadas nos dias atuais, dentro do contexto educacional, como uma busca de metodologias de ensino pautadas nas novas linguagens e tecnologias que trazem consigo aprendizagens significativas permeadas de interação social para a resolução de problemas e construção de conhecimento.

Considerando que a figura do professor é fundamental neste processo de levar os jogos para a sala de aula, apresentamos os elementos para a Didática do Ensino de Filosofia que estão presentes nos Projetos Pedagógicos de Cursos vigentes no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - *Campus* Tefé que nos orientaram e nos nortearam nas tomadas de decisão deste trabalho, bem como

complementaram o contexto e a estratégia para o estabelecimento de diálogos, para a construção de parcerias e para a ampliação de possibilidades em ensino, pesquisa e extensão a partir do Lúdico.

Pensar alternativas metodológicas para o professor de filosofia em consonância com a área de concentração “Ensino de Filosofia” do PROF-FILO, bem como com a linha de pesquisa “Práticas de Ensino de Filosofia”, é colaborar com este amplo conjunto de experimentações na área de elaboração e avaliação de materiais didáticos, de novas metodologias de ensino, de processos de avaliação na disciplina, sempre tendo em vista o contexto cultural, social e político brasileiro contemporâneo.-

Enquanto proposta a ser aplicada em sala de aula, a escolha da temática e do conteúdo, para este trabalho, se deve principalmente pela estrutura curricular dos cursos técnicos de nível médio em Administração, Agropecuária e Informática, na forma integrada, que tem em comum para o 2º ano do ensino médio, no componente curricular Filosofia 02, o objetivo de “abordar os fundamentos conceituais, teóricos e históricos da filosofia no período moderno, estabelecendo relações com as diferentes áreas do conhecimento e contextos sociais, culturais e tecnológicos” a partir da reflexão sobre as Ciências.

Na ementa da disciplina, encontramos a reflexão sobre a Ciência prevista em aula, conforme Figura 1- Ementário do Componente Curricular Filosofia 02

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS					
Curso:	Técnico de Nível Médio em Agropecuária				
Forma:	Integrada	Eixo Tecnológico:		Recursos Naturais	
Disciplina:	Filosofia				
Série:	CH Teórica:	CH Prática:	CH EAD:	CH Semanal:	CH Anual:
2º	30	10	-	1	40
EMENTA					
Linguagem, Comunicação e Ideologia. Conhecimento: gnosiologia e investigação sobre o conhecer. Ciência, método científico; filosofia da ciência: teorias filosóficas acerca da ciência. Arte e Estética: concepção de juízo de gosto entre o belo, a cultura popular e a indústria cultural. Lógica. Tema relacionado: ideologia.					

Figura 1- Ementário do Componente Curricular Filosofia 02 (Fonte: IFAM, 2020)

Considerando que todos os Projetos Pedagógicos de Cursos do IFAM passaram por um processo de harmonização para que os *campi* ofertassem os mesmos conteúdos, ficando apenas 15% para a oferta de conteúdos relacionados aos arranjos produtivos locais, o componente curricular Filosofia 02 tem objetivos específicos orientando de uma maneira mais ampla a atuação do docente nas aulas de Filosofia, mas para o contexto deste trabalho buscamos:

- Identificar a linguagem humana como instrumento da construção do próprio ser humano;
- Conhecer as várias abordagens acerca da origem e fundamento da linguagem humana;
- Conhecer as principais abordagens acerca do conhecimento humano, dentre elas: o empirismo e o racionalismo;

- Reconhecer o papel da filosofia da ciência, bem como, reconhecer a ciência como objeto de reflexão filosófica;
- Conhecer abordagens acerca da ciência moderna: sua natureza e definições;

O seu conteúdo programático está dividido em quatro eixos temáticos a saber, Filosofia da Linguagem, Filosofia da Ciência, Estética e Lógica, conforme podemos observar na Figura 2 - Conteúdo Programático de Filosofia 02.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
Linguagem na história; seres linguísticos; linguagem como filtro; linguagem como ação; concepções acerca da linguagem; origem das línguas; as palavras e as coisas; jogos de linguagem; linguagem e pensamento; o poder da linguagem; investigação sobre o conhecer: representacionismo; relação sujeito – objeto; racionalismo; empirismo; apriorismo kantiano; verdade; dogmatismo; criticismo; objetivos da ciência; método científico; leis e teoria científicas; filosofia da ciência; a beleza e o belo; arte e educação; indústria cultural; arte e interesse versus arte e desinteresse. Lógica: o nascimento da lógica – Heráclito, Parmênides, Platão e Aristóteles; elementos da lógica – proposição, silogismo dialético e científico.

Figura 2 - Conteúdo Programático de Filosofia 02 (Fonte: IFAM, 2020)

Sobre a concepção de Ciência para esta jornada dissertativa, comungamos com a ideia de Hilton Japiassu (2014) que no âmbito da reflexão e sistematização das ciências humanas, mesmo partindo das ciências naturais com a tentativa de um divórcio metodológico com a Filosofia, a natureza humana sempre terá sua “infraestrutura” teórica marcada pela História da Filosofia.

Acreditamos que esta é uma mensagem importante e presente no texto de Rubem Alves (2011, p.13) quando ele afirma que havia um ar de indignação e perplexidade na pergunta de seu amigo “O que é científico?” pois uma sabedoria de vida estaria sendo calada pois “não era científica”.

Trouxemos esta discussão para este momento, pois se trata de como arquitetamos nosso produto educacional para demonstrar o que é e qual a importância da ciência do espírito ou humanidades a ser contextualizada nas aulas sobre Filosofia da Ciência.

A todo momento, Rubem Alves deixou óbvio “que os pescadores continuem a pescar e a preparar os peixes deliciosos que eles pescam no rio da realidade. Mas quero que os pescadores também sejam capazes também de ouvir o canto do sabiá que nenhuma rede pode pegar” (ALVES, 2011, p. 34). Nas analogias *Sofrenômetro* e *O prazer* que compõem a parte final de sua obra são demonstradas as características das ciências exatas e das ciências humanas, ou ciências empíricas e ciências do espírito, dentro de um mesmo contexto. Nestas duas narrativas, vemos que ele se coloca como o filósofo da ciência que tem como objetivo apontar as regras do jogo linguístico que todo cientista joga.

Percebemos que durante a construção de sua teoria sobre a natureza do científico, Rubem Alves demonstrou, com analogias, conceitos importantes para esta área do saber e argumentou sobre a existência de diferentes concepções e visões de mundo, marcando territórios e definindo objetos para as distintas ciências (humanas e exatas, de forma mais específicas) que estão na mira da reflexão filosófica.

Japiassu (2014) questiona como pensar e estabelecer uma ciência do homem esquivando-se de todas as querelas relacionadas ao espírito, às paixões, às emoções, à linguagem, ao trabalho, à história, à moral e à política demarcadas pela tradição filosófica? Como anular as concepções filosóficas sobre o homem eternizadas e sintetizadas com o “Conhece-te a ti mesmo” socrático, “O homem é uma coisa sagrada ao homem” de Sêneca, “Um ser humano não deve ser considerado um estranho por outro ser humano” de Cícero, “O homem é a medida de todas as coisas” de Protágoras e “Nada do que é do homem me é indiferente” de Terêncio?⁸

⁸ Sobre essa tensão entre filosofia, ciências humanas e ciências exatas, Hilton Japiassu (2014) escreveu suas expectativas sobre a constituição de uma ciência do homem no capítulo intitulado “Filosofia e ciências humanas” de seu livro *Filosofia para que?*, a qual recomendamos para ulterior aprofundamento dessa trilha que não será tão explorada neste trabalho.

São filósofos como Platão, Aristóteles, Descartes, Hume, Rousseau e Kant que nos oferecem uma teoria da condição humana, da vida em sociedade e do espírito. Isto significa dizer que não há necessidade de uma ciência que nos reduza a uma representação individualista e naturalista, fundada em uma ontologia de inspiração fisicista ou biologista, capaz de nos compreender através de um determinismo genético como se nada mais pudesse ser inferido sobre o homem.

A humanidade faz parte da natureza e, portanto, suas verdades se desvelam em cada particularidade analisada pelas diversas formas de conhecimentos. É bem verdade que sem a filosofia, a ciência não conseguiria elevar-se acima do reino da matéria e sem a ciência, a filosofia ficaria fora da realidade. Trata-se de uma concepção dialógica necessária.

Vale ressaltar que, ao longo da história da filosofia, foi formado um emaranhado de concepções sobre o ser humano. Tais pensamentos foram primordiais para aprofundar as facetas da humanidade, seja histórica, psicológica, sociológica, cultural, econômica, dentre outras.

Numa concepção racionalista, com base cartesiana, o homem é tido como um ser da razão e que a partir de sua consciência consegue guiar sua vida e orientar sua existência.

Conforme a concepção naturalista, o homem pode ser compreendido a partir de suas características biológicas, sua fisiologia e o funcionamento de seu organismo. Já do ponto de vista utilitarista, o homem age a partir de seus interesses privados.

Para os existencialistas, o homem é livre e constituído de angústia. E numa concepção prometeica, o homem é este ser capaz de se reinventar no curso da história, de se confrontar com a natureza e de progredir com o trabalho, as técnicas, o conhecimento e a cultura. Eis a riqueza epistêmica e múltipla deste jogo de linguagem para tratar e entender nosso ser e nosso agir humano.

É no início do Século XIX que a ciência se estabelece, numa perspectiva linguística, como um termo genérico para o conhecimento sistemático, ao qual são associadas as ciências da natureza, legitimando-se como saber intelectual distinto e

até contrário à filosofia que seria a forma de conhecimento das coisas do espírito ou da mente.

De fato, o que costumamos apontar como visão clássica da ciência é fruto ou da premissa newtoniana, que não admite elaborar hipóteses metafísicas sobre o mundo pois não possuem lugar na filosofia experimental ou da premissa dualista cartesiana, que tem como objetivo livrar-se das ideias preconcebidas para assim estabelecer verdades irrefutáveis a partir da dúvida metódica estabelecendo, para isto, distinção entre homem e natureza, matéria e mente, mundo físico e mundo social/espiritual, sujeito e objeto.

A ciência passa a ser caracterizada pela busca de leis universais da natureza que se mantenham verdadeiras para além das barreiras do tempo e espaço. Todo este processo acontece em torno da concepção newtoniana de triunfo dos métodos empíricos sobre a filosofia especulativa visando uma total libertação dos moldes de explicar a realidade conforme a teologia e a metafísica e, com isso, estabelecendo leis científicas que dão suporte experimental e confiabilidade quanto ao modo que as coisas funcionam no universo físico, biológico e químico

Essa nossa reflexão se faz necessária para a compreensão de que as ciências da natureza desempenharam notadamente um método de observação sistemática dos fatos, levantamento de hipóteses passíveis de comprovação, classificação, medida e experimentação, mesmo colocando em xeque o método puramente especulativo e dedutivo de estudar o ser humano em suas variadas manifestações, conforme a tradição filosófica vem desenvolvendo.

Não obstante isto, as ciências humanas rompem os vínculos com a disciplina-mãe, isto é a Filosofia, e buscam tratar os problemas acerca do homem com outros métodos. A sociologia, por exemplo, rompe com a filosofia social, a linguística com a filosofia da linguagem, a psicologia e, mais tarde, a psicanálise com a filosofia do sujeito.

Lembremos que as humanidades buscaram instituir sua autonomia perante todo o arcabouço filosófico, apresentando sua própria metodologia de análise e investigação, em relação aos seres humanos, às culturas, às sociedades, à

linguagem, inclusive à religião, tomando como base os métodos e modelos que fizeram o sucesso das ciências físico-matemáticas.

Esse rompimento não relega a filosofia ao esquecimento, mas oferece novos conhecimentos, novas matérias para reflexões, novos problemas a serem pensados de forma que quanto mais conhecermos sobre o ser humano, mais rico será o campo de reflexão filosófica.

Com sua epistemologia traçada, as ciências humanas teriam a função social de tornar o ser humano mais conhecido cientificamente e usar este conhecimento para o processo de libertação das amarras da ignorância, fazendo do homem uma referência universal que encontra sua morada em cada cultura e em cada sociedade.

Portanto, entender o homem em todos os seus aspectos e manifestações do espírito é compreender criticamente o que acontece à nossa volta e no mundo todo, a fim de que nossas escolhas e ações contribuam para expandir cada vez mais as liberdades ao invés de restringi-las. Este continua sendo o papel tanto da Filosofia, como de seu ensino.

2.2. A sequência didática e a filosofia da ciência

Pensar uma sequência didática que remeta, primeiramente, ao nosso desejo de ocupar as aspirações conteudistas na educação pela experiência lúdica na construção de conhecimentos é um grande desafio. Para isto, buscamos inserir o Lúdico, enquanto categoria e problema filosófico, em diálogo com a Didática buscando desenvolver a experiência lúdica como práxis educativa no Ensino de Filosofia.

Conforme Libanêo (2006), entendemos didática como a área de conhecimento pedagógico que investiga os fundamentos, as condições e os modos de realização da instrução e do ensino e que contempla a formação técnico-prática visando à preparação profissional para a docência num processo de mediação entre as bases teórico-científicas e as situações concretas da prática docente.

Uma vez que a Pedagogia se relaciona com a Filosofia, Sociologia, História, Economia e Psicologia para entender as faces da Educação, convergindo conhecimentos objetivos e modos de ação pedagógica na escola através de uma Didática Geral, tratamos este diálogo numa perspectiva própria do fazer docente em filosofia, referenciando o ensino de filosofia a partir da própria Filosofia, no sentido de que não estamos equacionando esta reflexão a uma didática geral ou questão pedagógica.

Trazer esta discussão e reflexão junto ao advento dos jogos para aprendizagem é mergulhar em uma temática que não pode simplesmente ser ignorada pelo professor de filosofia, pois neste novo contexto, também está inserida a escola contemporânea. Pensar como nossas escolas devem se adequar às experiências e aos paradigmas do lúdico, nos coloca na condição privilegiada e vanguardista de vislumbrar a Filosofia em jogo e o jogo na aula de filosofia como uma possibilidade didática.

Já que é possível o uso deste artefato no Ensino de Filosofia, precisamos divulgar entre os professores-filósofos que buscam aperfeiçoar cada vez mais sua didática de ensino com o intuito de elevar a apreensão escolar da Filosofia nos tempos atuais. Por este motivo, arquitetamos uma proposta que pudesse ser experimentada e, constantemente, aperfeiçoada para as várias realidades escolares até atingirmos uma proposição quase que ideal⁹.

Nosso primeiro passo nesta engenharia lúdica é o mapeamento do texto **O que é científico?** para organizá-lo em 05 (cinco) Unidades Temáticas que pudessem contemplar 01 (uma) aula expositiva e 01 (uma) aula prática e dialógica com aplicação do jogo, totalizando as 10 (dez) aulas previstas para um bimestre eletivo. Para a atividade avaliativa, a sugestão é a utilização de perguntas-desafios que devem ser

⁹ O produto educacional aqui apresentado estará sempre aberto para ajustes e melhorias, trata-se de sua versão beta ou melhor, de sua versão testada e considerada aceitável para ser lançada para nosso público alvo. O canal de comunicação direto com professores, alunos e simpatizantes de jogos de tabuleiro se dará por meio do website www.a-ran-du.com. No referido website, disponibilizaremos a primeira versão do jogo para download e à medida que forem acontecendo interações, questionamentos e contribuições visando o aperfeiçoamento de suas regras, faremos os devidos ajustes para disponibilizarmos as novas versões.

respondidas em um horário extraclasse e entregues conforme planejamento de cada professor.

No que diz respeito ao conteúdo programático, nossa sequência didática busca responder a pergunta e o princípio gerador da obra adotada para este trabalho buscando equalizar a concepção de Ciência e Conhecimento nas respectivas Unidades Temáticas. Para cada uma destas unidades temáticas, buscamos os elementos e as ideias que pudessem ser organizados no design do nosso jogo e que apontassem para os conteúdos previstos nos nossos currículos do ensino médio, conforme a **Tabela 1 - Sequência Didática relacionando conteúdos com o jogo de tabuleiro**.

Tabela 1 - Sequência Didática relacionando conteúdos com o jogo de tabuleiro (Fonte: o autor)

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ETAPA DO TABULEIRO
O que é o científico	A ciência e seus métodos	Confraria Boca de Tefé
A verdade científica	A linguagem científica	<i>Ictiolalês</i>
Os grilhões científicos	O dogma do método; Filosofia e Mitologia	Caboré e a castanheira
A Filosofia da Ciência	A filosofia e o filósofo da Ciência	<i>Remanso do Boto</i>
Os tipos de conhecimento	As ciências e os tipos de conhecimento	<i>Arandu</i>
Previsão de 10 horas/aulas		

Sabemos que definir o Conhecimento Científico é uma tarefa árdua com alunos do ensino médio devido à complexidade do tema, o tempo em sala de aula e por aparentar ser um tema distante da realidade discente. Foi pensando nestes desafios que elaboramos cada Unidade Temática de modo que buscasse contemplar o uso de

um tabuleiro que terá elementos estéticos, mecânicas e narrativas complementares ao conteúdo exposto em sala de aula.

Para que cada objeto de conhecimento, previsto em nossa sequência didática, seja apreendido pelos discentes, sugerimos para cada Unidade Temática as seguintes instruções:

- ✓ Fazer leitura prévia, por parte dos alunos, das analogias ou capítulos do livro ***O que é científico?*** de Rubem Alves conforme a distribuição por Unidade Temática;
- ✓ Utilizar textos filosóficos da preferência do professor, desde que faça a ponte com cada Unidade Temática;
- ✓ Lançar Pergunta-desafio no início de cada aula expositiva;
- ✓ Dar *feedback* para cada atividade avaliativa antes do término da unidade temática;
- ✓ Selecionar 08 alunos para serem monitores durante aquele bimestre letivo auxiliando na execução de cada tabuleiro.
- ✓ Realizar reuniões preparatórias para que os monitores entendam a dinâmica do jogo e sua atuação durante as aulas;
- ✓ Inserir os monitores na partida final do jogo, distribuindo-os por meio de sorteio nos quatro primeiros tabuleiros para equalizar a partida bem como manter o auxílio da monitoria durante a atividade.

Na Unidade Temática I, conforme a

Tabela 2 - Unidade Temática I: O que é o científico?, nosso objetivo é apresentar o conhecimento científico como aquele que detém o rigor metodológico próprio em seus procedimentos baseados na evidência, análise, síntese e enumeração, diferenciando-o dos outros conhecimentos.

Nesta fase de discussão, o método científico deve ser mostrado como algo fundamental e necessário para dar confiabilidade aos seus resultados. Contudo, ele não é infalível, trata-se de uma construção humana, passível de erro ou que poderá

ter seus resultados questionados a qualquer momento diante de outras percepções metodológicas.

É muito importante, neste momento, lembrarmos de outros conhecimentos como o religioso, o filosófico e o senso comum que apresentam suas cosmovisões baseadas em seus próprios métodos de verificação e interpretação da realidade, que certamente não tomaram emprestados do conhecimento científico até porque eles vieram bem antes desse último.

Encerramos nosso recado desta Unidade apontando que o conhecimento científico não é a única forma de conhecer o mundo e a realidade que nos rodeia. E nem mesmo é o único conhecimento válido e confiável.

Tabela 2 - Unidade Temática I: O que é o científico?

UNIDADE TEMÁTICA I: O QUE É O CIENTÍFICO		
Número de aulas previstas – 02h/a		
OBJETIVO	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
Apresentar o conceito de ciência, comunidade científica e método.	<p>O contexto do jogo cria possibilidades de diálogo com as seguintes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ O que é a epistemologia; ✓ O que é a filosofia da ciência; ✓ O que é a ciência; ✓ O conhecimento científico; ✓ O que é o método. 	<p>Como preparação para a aula sugerimos a leitura do texto “Redes e peixes” de Rubem Alves e o texto “O mundo sagrado dos Tupebas¹⁰”;</p> <p>Aula expositiva de 1h/a com o lançamento da PERGUNTA-DESAFIO O que é o científico? de modo a abordar os conteúdos ou temática sugeridas, selecionando a didática para a aula de acordo com a preferência do professor. Introduzir a concepção da proposta de aprendizagem baseada em jogos e o modelo de avaliação adotado.</p>

¹⁰ Texto produzido nesta dissertação e localizado na secção 3.1- O mundo sagrado dos Tupebas

		<p>Aula lúdica de 1h/a com a organização da sala em grupos de 08 (oitos) integrantes para aprender as regras dos jogos. O professor contextualiza e ensina a etapa “Confraria Boca de Tefé” e os monitores ensinam as outras etapas, conforme orientações didático-metodológicas presentes no manual;</p> <p>Feedback da atividade avaliativa.</p>
<p>Suporte didático: Manual do jogo; Livro: ALVES, Rubem. O que é científico? São Paulo: Loyola, 2011.</p>		

Com a Unidade Temática II, conforme **Tabela 3 – Unidade Temática II: A verdade científica**, passamos pela reflexão sobre os métodos. Precisamente os métodos das ciências humanas e das ciências naturais.

O conhecimento científico tem seu início marcado pela pesquisa quantitativa e de experimentação, daí a ideia muito presente em nosso meio de que ciência é aquilo que é provado e produzido em laboratório, com linguagem matemática.

Convém lembrarmos que as ciências humanas nascem dos métodos positivistas das ciências da natureza. Logo, nem tudo o que é das ciências naturais pode ser provado e reproduzido em laboratório e muito menos o que se produz em ciências humanas.

Encerramos esta unidade temática com a abordagem fundamental sobre a construção de teorias e paradigmas nas várias ciências, bem como a linguagem empregada para a tessitura de suas verdades, dentre elas a linguagem matemática que se destaca no âmbito da Ciência.

Tabela 3 – Unidade Temática II: A verdade científica

UNIDADE TEMÁTICA II: A VERDADE CIENTÍFICA		
<i>Número de aulas previstas – 02h/a</i>		
OBJETIVO	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
<p>Analisar termos como teorias, conceitos, hipóteses e métodos que caracterizam o pensamento científico moderno e sua linguagem.</p>	<p>O contexto do jogo cria possibilidades de diálogo com as seguintes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A verdade científica ✓ Hipóteses, teorias e leis científicas ✓ Ciência moderna e suas epistemologias; ✓ Paradigmas. 	<p>Como preparação para a aula sugerimos a leitura do texto “A mente é um estômago” de Rubem Alves;</p> <p>Aula expositiva de 1h/a visando à articulação dos conteúdos a partir de texto selecionado, de acordo com a preferência do professor, para atingir o objetivo. Lançamento de PERGUNTA-DESAFIO 02 O que é a verdade científica? que comporá o processo avaliativo.</p> <p>Aula lúdica de 1h/a com a organização da sala em grupos de 08 (oitos) integrantes para aprender as regras dos jogos. O professor contextualiza e ensina a etapa “<i>Ichtiolalês</i>” e os monitores ensinam as outras etapas, conforme orientações didático-metodológicas presentes no manual;</p> <p style="text-align: center;">Feedback da atividade avaliativa.</p>
<p>Suporte didático:</p> <p>Manual do jogo;</p> <p>Livro: ALVES, Rubem. O que é científico? São Paulo: Loyola, 2011.</p>		

Para a Unidade Temática III, conforme **Tabela 4 - Unidade Temática III: Os grilhões científicos**, propomos uma discussão sobre as verdades científicas que muitas vezes são colocadas como dogmas.

Apesar da adoção de métodos rigorosos de coleta e análise de dados, há um grande movimento de fé, por parte das pessoas que assistem os resultados da pesquisa científica, de que o conhecimento científico é infalível.

O discurso do rigor metodológico, que revela consigo o dogma do método, é o que o conhecimento científico traz como garantia para a validade dos seus resultados. Sem dúvida, são os procedimentos metodológicos rigorosos do conhecimento científico que o diferencia dos outros conhecimentos. No entanto, é o ponto nevrálgico da crítica rubemiana como já discutimos.

Para contextualizar esta dinâmica de entendimento do dogmatismo no método científico, podemos e devemos apresentar um diálogo com os mitos e o conhecimento religioso, de forma especial a cosmogonia amazônica como cosmovisão dos povos originários para contribuir com esta reflexão sobre conhecimentos, saberes, ciência e conhecimento científico.

Tabela 4 - Unidade Temática III: Os grilhões científicos

UNIDADE TEMÁTICA III: OS GRILHÕES CIENTÍFICOS		
<i>Número de aulas previstas – 02h/a</i>		
OBJETIVO	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
Despertar o senso crítico por meio do pensamento filosófico acerca dos mistérios da	O contexto do jogo cria possibilidades de diálogo com as seguintes temáticas: ✓ A natureza do conhecimento ✓ Mitologia e Filosofia;	Como preparação para a aula sugerimos a leitura do texto “Dogmas” e “Muitas linguagens” de Rubem Alves; Aula expositiva de 1h/a visando à articulação dos conteúdos a partir de texto selecionado, de acordo com a preferência do professor, para atingir o objetivo. Lançamento de PERGUNTA-DESAFIO 03

vida e do mundo.	✓ Dogmatismo	<p>O que é o dogma do método? que comporá o processo avaliativo.</p> <p>Aula lúdica de 1h/a com a organização da sala em grupos de 08 (oitos) integrantes para aprender as regras dos jogos. O professor contextualiza e ensina a etapa “Caboré e a castanheira” e os monitores ensinam as outras etapas, conforme orientações didático-metodológicas presentes no manual;</p> <p>Feedback da atividade avaliativa.</p>
<p>Suporte didático:</p> <p>Manual do jogo;</p> <p>Livro: ALVES, Rubem. O que é científico? São Paulo: Loyola, 2011.</p>		

Nesta Unidade Temática IV, conforme a **Tabela 5 - Unidade Temática IV: A filosofia da ciência**, caminhamos pela lógica rubemiana de que a filosofia da ciência é a reflexão sistematizada acerca dos processos relacionados à ciência. Nessa abordagem, é preciso o entendimento das regras que envolvem o fazer ciência e que o filósofo deve estar atento a estes mecanismos para que se mantenha o cânone da reflexão e a garantia da tradição epistêmica na elaboração de teorias e paradigmas dentro do contexto filosófico.

Este momento deve trazer elementos cruciais para a discussão em torno da sistematização do conhecimento, do conhecimento especializado, do papel social da ciência e da linguagem científica na construção de visões de mundo.

Tabela 5 - Unidade Temática IV: A filosofia da ciência

UNIDADE TEMÁTICA IV: A FILOSOFIA DA CIÊNCIA		
<i>Número de aulas previstas – 02h/a</i>		
OBJETIVO	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
Propiciar fundamentos da Filosofia enquanto método e forma de se interpretar a realidade	<p>O contexto do jogo cria possibilidades de diálogo com as seguintes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ O papel da Ciência na Sociedade ✓ O jogo de linguagem e as ciências ✓ A filosofia da ciência 	<p>Como preparação para a aula sugerimos a leitura do texto “Jogos de palavras” e “O cientista fala” de Rubem Alves;</p> <p>Aula expositiva de 1h/a visando à articulação dos conteúdos a partir de texto selecionado, de acordo com a preferência do professor, para atingir o objetivo. Lançamento de PERGUNTA-DESAFIO 04 O que é o filósofo da ciência? que comporá o processo avaliativo.</p> <p>Aula lúdica de 1h/a com a organização da sala em grupos de 08 (oitos) integrantes para aprender as regras dos jogos. O professor contextualiza e ensina a etapa “Remanso do Boto” e os monitores ensinam as outras etapas, conforme orientações didático-metodológicas presentes no manual;</p> <p>Feedback da atividade avaliativa.</p>
<p>Suporte didático:</p> <p>Manual do jogo;</p> <p>Livro: ALVES, Rubem. O que é científico? São Paulo: Loyola, 2011.</p>		

Para encerrarmos a discussão sobre o mundo da ciência, na Unidade Temática V, conforme a **Tabela 6 - Unidade Temática V: Os tipos de conhecimento**, buscamos apontar para uma certa dicotomia existente dentro das correntes filosóficas, da teoria do conhecimento e, conseqüentemente, dentro do mundo científico e da vida cotidiana.

É preciso contextualizar positivamente a diversidade de pensamento e concepções de mundo, mas ao mesmo tempo refletir, de forma crítica, as formas canônicas e excludentes de entender o mundo a partir de classificações e de hierarquizações que possibilitaram a hegemonia do conhecimento ocidental sobre os saberes locais e periféricos.

Sabemos que o discurso, a compreensão e o trato pedagógico da diversidade de pensamento vão muito além da visão romântica do elogio à diferença e necessitam ser ampliadas e aprofundadas para compreendermos outras diferenças presentes na escola.

Uma hora/aula não dará conta da amplitude do tema, no entanto, trazer termos como racionalismo e empirismo, ciências exatas e ciências humanas, teoria e prática, fé e razão, indução e dedução, corpo e alma, coisa pensante e coisa extensa, mundo ideal e mundo sensível, dentre outros, é um começo para apresentar as dimensões históricas, culturais, políticas, psicossociais e éticas que envolvem a construção dos diferentes saberes, tão importantes nesta nossa discussão.

Tabela 6 - Unidade Temática V: Os tipos de conhecimento

UNIDADE TEMÁTICA V: OS TIPOS DE CONHECIMENTO		
<i>Número de aulas previstas – 02h/a</i>		
OBJETIVO	CONTEÚDOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
Promover reflexão e assimilação dos tipos de	O contexto do jogo cria possibilidades de diálogo com as seguintes temáticas:	Como preparação para a aula sugerimos a leitura do texto “Sofrenômetro” e “O prazer” de Rubem Alves;

<p>conhecimento existentes no mundo científico, de forma partícula as ciências humanas e as ciências exatas</p>	<p>✓ Revolução científica ✓ As ciências; ✓ Os tipos de conhecimentos.</p>	<p>Aula expositiva de 1h/a visando à articulação dos conteúdos a partir de texto selecionado, de acordo com a preferência do professor, para atingir o objetivo.</p> <p>Lançamento de PERGUNTA-DESAFIO 05 O que são as Ciências Exatas e as Ciências Humanas? que comporá o processo avaliativo.</p> <p>Aula lúdica de 1h/a com a organização da sala em grupos de 08 (oitos) integrantes para aprender as regras dos jogos. O professor contextualiza e ensina a etapa “<i>Arandu</i>” e os monitores orientam as outras etapas, conforme orientações didático-metodológicas presentes no manual;</p> <p>Feedback da atividade avaliativa.</p>
<p>Suporte didático: Manual do jogo; Livro: ALVES, Rubem. O que é científico? São Paulo: Loyola, 2011.</p>		

Para nossa Atividade Avaliativa, pensamos 05 perguntas-desafios que devem ser respondidas como atividade extraclasse. De um modo geral, as perguntas avaliativas buscam promover a compreensão e a capacidade de síntese dos textos auxiliares usados em cada unidade temática, por meio da criação de mapas mentais ou conceituais, ou do desenvolvimento de artes visuais ou da elaboração de resumos.

Esta atividade avaliativa foi desenvolvida com a dinâmica de jogos mais conhecida como gamificação¹¹, conforme **Tabela 7 - Dinâmica para atividade avaliativa**:

Tabela 7 - Dinâmica para atividade avaliativa (Fonte: o autor)

ATIVIDADE AVALIATIVA	
META	Conquistar o primor e a excelência na participação das aulas com a maior quantidade e qualidade de títulos honoríficos fictícios da Confraria Lúdica <i>Arandu</i> ;
FERRAMENTAS	Desenvolver a síntese de textos estudados através de um mapa mental/conceitual, de um resumo ou de uma arte visual;
MECÂNICA	Entregar no início da aula da Unidade Temática subsequente a resposta para a pergunta-desafio, em uma folha A4 com as devidas identificações de acordo com a ferramenta escolhida;
ELEMENTOS	<p>Perguntas-desafios que deverão ser apresentadas no início de cada aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pergunta-desafio 01: O que é o científico? ✓ Pergunta-desafio 02: O que é a verdade científica? ✓ Pergunta-desafio 03 O que é o dogma do método? ✓ Pergunta-desafio 04 O que é o filósofo da ciência? ✓ Pergunta-desafio 05: O que são as Ciências Exatas e as Ciências Humanas? <p>Quadro de classificação dos alunos de acordo com suas adesões às ferramentas e desempenho nas respostas;</p>
FEEDBACK	Corrigir as atividades e pontuá-las com estrelas de acordo com o desempenho na capacidade de síntese:

¹¹ Termo aportuguesado oriundo de *Gamification* que pode ser entendido como aplicar elementos básicos que fazem dos jogos atividades divertidas e atraentes para outras atividades que, normalmente, não seriam consideradas um jogo (ALVES, 2015). Vale salientar que há outras grafias para tal metodologia, tais como gamefication, gameficação, jogaficação ou joguetização.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se a próxima atividade precisar de mais atenção, receberá 01 Estrela. ✓ Se a atividade está dentro do padrão esperado, recebe 02 estrelas. ✓ Se a atividade surpreendeu pelo zelo e primor, recebe 03 estrelas. <p>Organizar canal de comunicação com a turma para dá retorno sobre o desempenho nas atividades;</p>
RESTRIÇÕES	<p>A atividade-desafio não é em grupo e nem colaborativo, devem ser trabalhos inéditos.</p> <p>O plágio será remetido às instâncias cabíveis.</p>

Ressaltamos que o *insight* inicial de nosso projeto de pesquisa foi a ideia de “gamificar a filosofia para filosofar com *games*” e somente com o amadurecimento desta concepção teórico-metodológica que passamos a entender as divergências e duplicidades contidas nos termos, levando-nos a tomar outros caminhos mais coesos.

Esta proposta de atividade avaliativa foi desenvolvida como trabalho final do Curso de Extensão do Programa de Formação Continuada de Professores sobre “Gamificação e aprendizagem”, modalidade educação a distância, promovido pela Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro sob a responsabilidade do professor César Bastos, cursada no período 2020.3, com carga horária de 30 horas, que teve a seguinte ementa: Gamificação, Jogos e Ludicidade na Aprendizagem; Gamificação e a Aprendizagem; Projetos e Soluções com Gamificação para Aprendizagem; Avaliação e Gamificação.

A realização desta atividade está centrada na autonomia do aluno em escolher a ferramenta que se sente mais apto e propício para desenvolver a síntese do texto, por meio da pergunta-desafio de cada Unidade Temática. Criamos, na meta da atividade, formas para que a escolha das ferramentas seja diversificada. O professor poderá personalizar a abordagem avaliativa de acordo com seus critérios. No entanto, sugerimos as seguintes ferramentas:

1. **Mapa mental ou conceitual** que é um diagrama que permite a organização das ideias de forma simples e lógica, representando-as visualmente, facilitando o processo de memorização. O mapa começa com um tema central, que evolui através de linhas ou ramificações relacionando os subtópicos ao tema geral. Trata-se de um método de memorização que ajuda no processo cognitivo, na organização de matérias para revisão e, enfim, atividades que necessitem de organização de ideias.

2. **Resumo** é a tradicional redação dissertativa que busca apresentar o resumo da questão por meio de introdução, desenvolvimento e conclusão. Outras formas literárias podem ser admitidas e devem ser incentivadas, uma vez que a intenção desta propositura avaliativa é dar vazão a criatividade de cada aluno e incentivá-lo a usar mecanismos que tenham aptidão, como o uso de metáforas, poesias, poemas e toda sorte literária de expressão e comunicação de ideias.

3. **Arte visual** é a transcrição da resposta ao questionamento dado por meio de imagens e rabiscos feito pelo aluno. Literalmente, o desenho como representação do que foi apreendido, não importando a qualidade gráfica, não importando se A desenhou melhor ou pior que B. O que importa é o aluno apresentar, com suas habilidades artísticas, uma resposta para que o professor possa oferecer-lhe meios de melhor entendimento e construção para o conceito que se pretende ensinar.

Cada atividade será avaliada com 1, 2 ou 3 estrelas representando respectivamente os conceitos MÉDIO, BOM ou EXCELENTE como já descrevemos nos critérios na **Tabela 7 - Dinâmica para atividade avaliativa** (Fonte: o autor) É muito importante que o professor dialogue com cada aluno sobre os trabalhos recebidos, principalmente com aqueles que não venham conseguir o êxito esperado. São estes alunos que precisam de diálogo, de apoio e de orientação para alcançar o sucesso escolar.

Quanto a classificação dos títulos honoríficos, é ponto mais lúdico da avaliação que tem a função de incentivar habilidades e que pode ser ampliada, a critério docente como uma forma de homenagear e reconhecer os esforços discentes, com a criação

de mecanismos como emissão de certificado de honra, criação de mural de destaques, distribuição de *botons*, dentre outros conforme a **Tabela 8 - Títulos honoríficos de classificação na avaliação.**

Tabela 8 - Títulos honoríficos de classificação na avaliação (fonte: o autor)

FERRAMENTA	04 ESTRELAS	06 ESTRELAS	08 ESTRELAS
ARTE VISUAL	<i>Guerreiro das Belas Artes</i>	<i>Xamã do Onirismo</i>	<i>Cacique do Círculo Cromático</i>
MAPA CONCEITUAL	<i>Feiticeiro dos Pergaminhos</i>	<i>Guardião do Saber</i>	<i>Rezador do Pensamento</i>
RESUMO	<i>Encantador das Mentes</i>	<i>Curandeiro da Verdade</i>	<i>Cacique do Mundo das Ideias</i>
05 ESTRELAS		ESTRELAS MÁXIMAS	
02 FERRAMENTAS		03 FERRAMENTAS	
<i>Pajé da Poiesis</i>		<i>Tuxaua da Confraria Lúdica Arandu</i>	

De acordo com a pontuação nas ferramentas escolhidas, o professor deverá inserir o aluno na classificação. Fazendo o mínimo de 05 ESTRELAS em duas das ferramentas, será honrado como o Pajé da *Poiesis*, se tiver êxito com pontuação máxima nas três ferramentas, será o Tuxaua da Confraria Lúdica *Arandu*. A nota final de cada aluno será o somatório das estrelas, multiplicado pelo peso 0,67.

2.3. Os jogos e a criação de linguagens interdisciplinares

Como já está posto ao longo de nosso trabalho, o processo de criação do jogo *Arandu* surge da ideia de trabalhar o conteúdo de Filosofia da Ciência abordado no livro ***O que é científico?*** de Rubem Alves (2011), reconfigurando todo o texto para a

linguagem dos jogos de tabuleiro numa perspectiva da cultura amazônica, elencando na narrativa a cosmologia dos povos indígenas por meio da Lenda da Castanha, inserindo elementos históricos e geográficos da região de Tefé na composição estética do tabuleiro e construindo mecânicas baseadas em conceitos-chaves escolhidos para serem abordados nas aulas de filosofia.

O círculo mágico de *Arandu* traz consigo um fantástico mundo da ciência projetado para as aulas de filosofia que busca, em certa medida, um diálogo institucional com a proposta de interdisciplinaridade do Ministério da Educação, conforme as orientações e diretrizes da BNCC que pretendem assegurar a todo estudante o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento.

Esta nossa abordagem se faz necessária para que, por hora, os professores de filosofia que fizerem adesão a esta proposta de sequência didático-pedagógica estejam amparados sob as égides basilares e legais da própria BNCC que está instituída. E se por um lado, precisamos justificar e apontar em documentos nossas tomadas de decisões no cotidiano escolar, queremos aqui, em linhas gerais, dizer como pensamos esta justificativa.

A BNCC não define conteúdos programáticos, mas “a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e sócio-emocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2017, p. 8.).

Ao nos debruçarmos sobre tais documentos, com o intuito de entendermos a proposta no contexto legal, mergulhamos em suas entrelinhas como forma de resistência a esta subserviência imposta pela agenda neoliberal que governa o país, para percebermos quais metodologias próprias de uma educação filosófica deveriam ocupar o chão de nossas escolas para que, enquanto professores de filosofia, pudéssemos continuar contribuindo com uma educação popular e emancipadora capaz de driblar o ofuscamento de uma proposta educacional pautada em adaptações do sujeito aprendente ao capitalismo e não às premissas de transformação da sociedade do capital.

Percebemos que ao descrever o papel das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas¹² para o Ensino Médio, doravante aqui chamada de Ciências Humanas, o documento da BNCC assegura que as habilidades da área devem mostrar a importância do rigor e da cientificidade nos métodos utilizados para a compreensão do homem e da sociedade. É o que em síntese diz a Competência específica 01:

Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica (BRASIL, 2017, p. 571).

O texto introdutório às competências específicas das Ciências Humanas aponta que durante a passagem do ensino fundamental para o ensino médio, ocorre não somente uma ampliação significativa na capacidade cognitiva dos jovens, como também de seu repertório conceitual e de sua capacidade de articular informações e conhecimentos, sendo assim, um momento oportuno de cultivar e proporcionar o diálogo, tão necessário entre indivíduos, grupos sociais e cidadãos de diversas nacionalidades, saberes e culturas distintas.

Com esse intuito, a BNCC afirma que

a elaboração de uma hipótese é o primeiro passo para o diálogo, que pressupõe sempre o direito ao contraditório. É por meio do diálogo que os estudantes ampliam sua percepção crítica tanto em relação à produção científica quanto às informações que circulam nas mídias, colocando em prática a dúvida sistemática, elemento essencial para o aprimoramento da conduta humana (BRASIL, 2017, p. 548).

Para que tal performance seja uma realidade, é preciso que a Educação disponibilize aos jovens, instrumentos que permitam a construção de hipóteses e argumentos com base na seleção e na sistematização de dados, obtidos em fontes

¹² A Lei nº 13.415/2017 trouxe para o ensino médio, em substituição à nomenclatura “Ciências Humanas e suas Tecnologias” apresentada nas Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+), a grande área de conhecimento denominada “Ciências Humanas e Sociais Aplicadas” que inclui a História, Geografia, Sociologia e Filosofia.

confiáveis e sólidas, o que nos permitiu pensar a construção de uma proposta de alfabetização científica capaz de entronizar nossa juventude no mundo da Ciência por meio do lúdico. Trazer uma abordagem sobre a Ciência do ponto de vista da Filosofia é um dos *insights* que tanto desejávamos para a nossa proposta de filosofar e ensinar a filosofar com o lúdico.

Este é um tipo de processo em que nos sentimos envolvidos como num jogo de montagem de quebra-cabeça, buscando a percepção e a estratégia ideal para o encaixe de cada peça e, dessa forma, construir o desvelamento do objeto tão desejado. Surgia, assim, uma oportunidade de arquitetar nosso programa de educação lúdica e filosófica sintetizada na concepção poética do fazer científico rubemiano.

Como forma de ocupar espaços e promover educação cidadã, buscamos criar nosso produto educacional por meio de elementos narrativos, estéticos e mecânicos com bases conceituais e interdisciplinares de análise e avaliação das relações sociais, dos processos geopolíticos e das diversas culturas, promovendo a tomada de consciência do Eu, do Outro e do Nós, a partir da problematização de categorias, objetos e processos próprios das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, como nos apontam as regras postas pela BNCC no jogo educacional que está posto.

É por meio da abordagem dos jogos cooperativos, que buscamos chegar junto à juventude com o intuito de promover o diálogo tão necessário entre indivíduos, grupos sociais e cidadãos de diversas nacionalidades, saberes e culturas distintas.

É com a estética e a narrativa dos tabuleiros, que buscamos contemplar as noções de temporalidade, espacialidade e diversidade (religião, tradições e etnias), bem como os modos de organizar a sociedade e sobre as relações de produção, trabalho e de poder. E é com as mecânicas do jogo, que suscitamos o protagonismo juvenil como processo de amadurecimento nas tomadas de decisões, bem como de conscientização do nosso papel social na transformação da escola, da comunidade e do mundo.

Buscamos trazer estas categorias fundantes da investigação e da aprendizagem, nos diferentes campos das Humanidades, para o cerne de nosso

trabalho, não como temas e conteúdos, mas como gatilho para a compreensão das ideias, dos fenômenos e dos processos políticos, sociais, econômicos e culturais.

Para tanto, neste trabalho comungamos e atendemos as habilidades das Ciências Humanas para o Ensino Médio relacionadas a Competência Específica 01 supracitada. Detalhes adicionais serão relatados na descrição do jogo mais adiante. Aqui, de modo conciso, apresentamos nossa intenção em promover conexões interdisciplinares, de modo a atender às solicitações burocráticas aos professores de como nossa proposta se adequa à BNCC, de forma que possamos contribuir para que o jogo *Arandu* esteja nas salas de aula.

(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.

Nossa apropriação e adaptação das analogias rubemiana nos permitiram elaborar a discussão sobre Filosofia da Ciência com elementos do design de jogos de tabuleiro que dialogassem com a História, Geografia e Sociologia fazendo pontes e construindo ideias sobre a realidade local e regional amazonense. Cada ação dentro do jogo busca resplandecer nossa diversidade cultural.

(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.

Nossas narrativas, aliadas à estética do tabuleiro, buscam contemplar os elementos culturais que tratam de forma afirmativa a riqueza dos povos originários, base do ser amazônida, considerando aspectos decoloniais no tratamento e na constituição do conhecimento em face do fazer ciência na modernidade. Nossos personagens marcam o *ethos* amazônico e descrevem a história de Tefé-AM de forma alegórica, ápice da possibilidade do diálogo entre as ciências humanas.

(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).

Com a estética adotada em nosso jogo, fazemos menção a elementos históricos e geográficos que constituem o cerne da vida no coração da floresta amazônica nos mais variados aspectos. Estes elementos são importantes para entendermos as mecânicas utilizadas.

(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.

Neste aspecto, usamos a narrativa e a estética presente no tabuleiro para trazer à tona esta riqueza cultural amazônica. São cinco tabuleiros que dialogam entre si e mantem vivos os aspectos culturais materiais e imateriais, que vão da culinária à linguagem, das tradições festivas ao imaginário poético do povo tefeense. Nossa grande aposta é na arte de tecer redes para pescar como a analogia para entender os métodos da Ciência Moderna.

(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar tipologias evolutivas (populações nômades e sedentárias, entre outras) e oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/emoção, material/virtual etc.), explicitando suas ambiguidades.

Tefé-AM é uma cidade rural, interiorana e cosmopolita por vocação, marcada por suas comunidades tradicionais, ribeirinhas e indígenas, pelo forte comércio e pelos serviços públicos ofertados à região. Enfatizamos em nossa narrativa e nossa estética, a sua simplicidade e os desafios de estar localizada no coração da floresta amazônica, que será o pano de fundo para este diálogo histórico, geográfico e sociológico. Um dos tabuleiros onde acontece as aventuras do jogo *Arandu* tem as

principais calhas de rios navegáveis interligando as mesorregiões amazônicas à cidade de Tefé, cidade central das narrativas.

(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, incluindo as escolares, para se comunicar, acessar e difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

A tecnologia utilizada em nossa propositura didática atende esta habilidade em todos os sentidos. Vale a pena ressaltar que no mundo dos jogos de tabuleiros temos três grandes grupos de jogos: Os jogos de tabuleiro clássicos que caracterizados por uma produção artesanal e que chegaram até nossos dias, como gamão, xadrez, damas, senet; Temos os jogos de tabuleiro tradicionais que já tiveram sua produção marcada pela larga escala por meio dos processos industriais, como o Banco Imobiliário, Monopoly, War, Jogo da Vida e Detetive; E os jogos de tabuleiro modernos que marcam a renovação da geração precedente e que foram ampliados comercialmente pelas características de inovação e jogabilidade;

Desse modo, nosso tabuleiro *Arandu* busca atender os requisitos de jogabilidade segundo a proposta da “Tétrade” do *game designer* Jesse Schell (2011) que prioriza como elementos de imersão em jogos a narrativa, a estética, a mecânica e a tecnologia.

Na narrativa, buscamos contemplar aventuras de contexto amazônica adaptadas de elementos apresentados por Rubem Alves (2011) quando trata de uma proposta de ensino sobre a Filosofia da Ciência. A partir desse elemento, buscamos contemplar a estética do jogo de forma a trazer elementos socioculturais, históricos e geográficos amazonense, aprimorando a conexão dos conceitos às mecânicas do jogo.

CAPÍTULO 3 – ARANDU, O LIMIAR ENTRE FILOSOFIA, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO

Há fenômenos que a geração mais nova considera parte do “passado” e que para os mais velhos continuam fazendo parte de “nosso tempo”, não só porque os mais velhos ainda recordam pessoalmente esses fenômenos mas sobretudo porque eles ainda fazem parte de sua cultura. Esta diferença quanto ao sentido do tempo depende menos da geração a que se pertence do que do conhecimento que se possui das coisas antigas novas. Um espírito de formação histórica incluirá em sua ideia do que é “moderno” e “contemporâneo” uma parte do passado muito maior do que fará um espírito que miopeamente considera apenas o momento que passa.
(HUIZINGA 2014, p. 217)

3.1. O mundo sagrado dos Tupebas

Contam que no coração da floresta amazônica, existe um grande lago sagrado chamado Tefé em que habitam seres misteriosos e divinos. Suas águas são calmas e furiosas, são vitais e mortais, fascinam e dão medo. Os Tupebas cresceram à beira deste lago e ao redor da imponente castanheira que alimentara seus antepassados durante um grande ensinamento enviado por Jurupari.

Sob a frondosa e histórica castanheira, os Tupebas erigiram sua linda praça chamada Remanso do Boto para a realização de seus escambos e de seus festivais que, por muito tempo, ajudaram a educar gerações através das manifestações culturais cheias das narrativas poéticas sobre os seres das águas e da floresta e sobre os grandes feitos dos antepassados para manter a luta do bem contra o mal.

Foi assim que surgiu o Festival da Castanha para que toda sabedoria dos antepassados fosse festejada e aclamada. Os artistas se preparam durante todo o ano para declamar seus poemas e entoar suas canções compostas sob o encantamento das águas-sem-fim do Lago Sagrado. Todos buscam maravilhados ouvir as histórias detalhadas dos agraciados com a visão dos seres divinos que habitam o Lago.

Certo dia, contam no festival, um sábio conhecido pelo codinome Velho Macaqueiro, pensou se tudo aquilo não passava de suposições e se, de fato, alguma das criaturas que habitava o lago tinha sido avistada ou tocada. Pensou, se com tantas magias e encantações, filosofias e religiões, tantos livros e tantas canções, por que ninguém nunca ousou fisgar uma criatura sequer daquelas águas sagradas.

Nesse mesmo dia, o velho sábio, imaginou um objeto jamais pensado. Tratava-se de uma porção de buracos amarrados por barbantes. Os buracos eram para deixar passar o que ele não desejava pegar: a água. Os barbantes eram para pegar uma das criaturas que ele tanto almejava. Assim, ele criou e teceu uma rede de pescar.

O velho Macaqueiro era considerado um mistério para muitos. Ele não nasceu ali, mas já convivia muito tempo com os Tupebas, aprendendo seus ensinamentos sagrados. Quando foi pôr sua rede dentro do lago, próximo à grande praça, para testar

sua invenção, uma grande multidão seguiu o velho sábio. Muitos rindo daquela loucura, outros dando apoio para que ele mostrasse como eram as aquáticas criaturas. O sábio armou seu objeto do jeito que imaginou e voltou para sua casa.

No dia seguinte, ao voltar para recolher seu artefato, encontrou presa uma linda criatura: um peixe dourado. Foi aquele alvoroço em plena praça... Uns ficaram com raiva por não terem tido o mesmo sucesso usando as fórmulas sagradas que dispunham. Até o ameaçaram por blasfêmia. Outra parte dos observantes ficaram felizes e quiseram aprender a arte de tecer redes.

Surgiram, então, os pescadores-fabricantes que logo se multiplicaram e se tornaram importantes para toda comunidade porque as criaturas capturadas tinham poderes maravilhosos de diminuir a tristeza e aumentar o prazer. Podiam ser comidos, curavam doenças, aliviavam dores, serviam para fertilizar os campos, entre outros tantos benefícios.

Os pescadores-fabricantes, que ganharam respeito e admiração pela sua arte de criar redes para pescar, resolveram, então, se organizar numa confraria em que todo postulante deveria provar sua competência tecendo uma rede e mostrando um peixe pego pelo seu apetrecho. Formaram a Confraria Boca de Tefé. E de tanto falarem em peixes e redes, os membros da confraria começaram a desenvolver um linguajar próprio e diferente dos demais membros da comunidade em geral. Adotaram, então, o *ictiolalês* (fala de peixe) como língua oficial da organização, levando a expulsão os membros que não a dominassem.

O hábito da linguagem fez com que os membros da confraria pensassem que só era real aquilo que podia ser falado em ictiolalês e o que podia ser capturado por suas redes. Para eles, seu mundo real era aquilo que se podia falar com propriedade e experiência. Se alguém falasse sobre as nuvens, eles perguntavam: 'Com que rede esse peixe foi pescado?' Se a resposta fosse: 'Não foi pescado, não é peixe'. A conversa era logo finalizada: 'Não é real'. O mesmo se dá com os sentimentos, a música, a poesia, o amor, a felicidade, pois não há rede que os capture: 'Se não foi pescado em águas com rede aprovada, não é real'.

Contam que com o tempo, foram surgindo outras confrarias especializadas em outros tipos de tessituras, formando uma grande rede de saberes e conhecimentos. Essa rede de confrarias passou a ser chamada *Arandu*, pois já era uma escola da vida amazônica, do jeito de ser amazônida, mantendo as tradições sagradas e integrando-se com outros povos com as bênçãos de Tupã.

O mundo sagrado do Tupebas é a nossa narrativa, adaptada do texto *Redes e peixes* de Rubem Alves (2011) já mencionado, analisado e discutido durante toda esta tessitura dissertativa. Acreditamos que a essência do pensamento rubemiano prevalece nesta peça literária nos conduzindo de maneira poética, criativa e muito sagaz pela experiência lúdica de filosofar com o jogo *Arandu* aqui constituído.

Resolvemos moldar esta nossa narrativa como uma forma de simbiose literária trazendo elementos socioculturais da cidade de Tefé-AM para enriquecer a composição do nosso produto educacional. Elementos estes que apresentamos em suas devidas contextualizações para melhor entendimento por parte do leitor que por ventura não conheça Tefé, a princesa do Solimões, cravada no coração da floresta amazônica.

A cidade de Tefé, está localizada no interior do estado do Amazonas, médio rio Solimões, à margem direita do Rio Tefé, abrigando uma população urbana e rural que vive tanto da pesca, agricultura, como de um variado comércio de produtos naturais e industrializados.

A palavra Tefé tem origem nheengatu, idioma que já foi mais falado que o português na Amazônia, e significa “profundo”. Vem de *Tapi* ou *Tapé*, derivada do extinto povo Tupebas ou Tapibas que conviveu harmoniosamente com os povos Nuruaques, Cauixanas, Jumanas, Passés, Uainumas, Catuquinas, Jamamadis, Pamanas, Juris, Jurimaguas até a invasão europeia.

A Praça Remanso do Boto existe e surgiu em 1884 com o aterro do Igarapé da Intendência na frente da cidade. Palco de feiras e grandes festivais, com a demolição

da arquibancada que fazia parte do Anfiteatro erguido na praça e com um constante reordenamentos dos espaços públicos da cidade, hoje é um ambiente amplo e a céu aberto voltado à gastronomia local com a disposição de quiosques variados que concentra um grande fluxo de pessoas principalmente aos finais de semana (FERNANDO, 2021, p. 64).

Considerada como a Terra da Castanha, Tefé celebra anualmente a fartura da castanha no município, buscando retratar a realidade agrícola, plantio, preservação e colheita do sagrado fruto com a realização do Festival da Castanha.

Um fato marcante na história de Tefé, desponta em meados de 1983. O biólogo José Márcio Ayres (Figura 3)¹³ encontrou na região do Lago Mamirauá, o local ideal para seu estudo de doutorado sobre o macaco uacari-branco. A pesquisa mostrou a necessidade de preservar uma área na qual estes primatas ameaçados de extinção tivessem assegurado suas chances de sobrevivência.



Figura 3 - José Márcio Ayres, o guardião da Amazônia (Compilação do autor)

¹³ Para aprofundamento sobre o modelo de desenvolvimento sustentável da biodiversidade desenvolvido por Ayres, recomendamos "**José Márcio Ayres: guardião da Amazônia**" de SILVEIRA (2013) disponível em <<https://www.mamiraua.org/guardian-of-amazonia>>. Acesso em: 26 set. 2021.

Em 1985, o biólogo enviou uma proposta à Secretaria Estadual do Meio Ambiente para a criação da Estação Ecológica Mamirauá, a primeira reserva em ambiente de área de várzea do país, com objetivo de assegurar biodiversidade da área bem como garantir a manutenção das populações humanas que ali residem.

Em 1990, a reserva foi elevada a Reserva de Desenvolvimento Sustentável Mamirauá. Por este motivo os técnicos e extensionistas do Instituto de Desenvolvimento Sustentável Mamirauá (IDSM) acabaram sendo chamados de Macaqueiros pelos moradores da reserva e da cidade de Tefé (SOUSA, 2008).

Além da preservação da espécie do uacari-branco, o IDSM passou a organizar as comunidades da Reserva no trato do manejo sustentável do pirarucu e no turismo de base comunitária tendo a Pousada Uacari como referência internacional de visita guiada no coração da floresta amazônica.

Em agosto de 2001, é instalado o Centro de Estudos Superiores de Tefé da Universidade Estadual do Amazonas. Em 01 de abril de 2014, chega à Terra da Castanha o *campus* do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. Cada ano que se passa, as instituições públicas de ensino, pesquisa e extensão se consolidam na cidade e se comprometem com uma educação ribeirinha, sustentável e cidadã, pautada no desenvolvimento dos arranjos produtivos do Médio Solimões.

Longe de querer criar uma linha do tempo, que respeite uma ordem cronológica, buscamos apresentar itens que consideramos importantes na nossa vivência e convivência de criar e tecer redes neste emaranhado de cosmovisões presentes no nosso cotidiano docente, de forma particular como elementos de destaques históricos que nos somam na arte de fazer ciência no interior amazônico.

Essa nossa narrativa ganhará outros elementos ao longo das demais narrativas criadas e reconfiguradas para cada tabuleiro que retroalimentará o jogo *Arandu* como um jogo único. São partes que integram o todo, mas que detêm sua independência. Trata-se das estratégias pensadas para que o jogo atendesse uma turma de até 40 alunos. A sorte está lançada, os times estão formados e as regras estão postas. Que vença a reflexão e o processo cognitivo pautados no filosofar lúdico.

3.2. Jogo 01 - A Confraria Boca de Tefé

A abordagem desta unidade temática em sala de aula busca tratar temas como “O que é a epistemologia”, “O que é filosofia da ciência”, “O que é a ciência”, “O que é conhecimento científico” ou “O que é o método científico” que sintetizamos e relacionamos com o Jogo “Confraria Boca de Tefé” trazendo reflexões acerca do mundo da ciência.

3.2.1. Contextualização da mecânica e estética proposta

Nesta parte do jogo, pensamos, para o diálogo com a sua mecânica, a ideia de que cada jogador será um candidato ao posto de pescador-fabricante de redes e seu objetivo maior será produzir conhecimento até se tornar um especialista. Somente os especialistas em tecer redes para pescar peixes que podem ser aceitos como membros da Confraria Boca de Tefé. Vence o jogo aquele que primeiro capturar 03 peixes dourados.

A mecânica que prevalece nesta etapa é o jogo de dados (Dice Game) que traz recursos a serem administrados de acordo com a estratégia para alcançar a vitória.

Convém lembrar que cada jogador precisa tecer suas redes de pescar com barbantes tecidos em fibras e demonstrar que é capaz de pegar peixes com esta sua criação. Este experimento, repetidamente testado, deve se tornar um artefato de pesca reconhecido pela confraria, ou seja, a tessitura de redes simboliza a produção de conhecimento, nas suas mais variadas metodologias e abordagens científicas.

Para produzir conhecimento, cada jogador recebe, inicialmente, fibras para construir a rede que surgiu na sua imaginação. Cabe aos postulantes, usar seus conhecimentos para aumentar sua aquisição de alimentos e recursos e acelerar sua produção de conhecimento. À medida em que se aumenta os níveis de aperfeiçoamento de suas técnicas em tecer redes, o conhecimento adquirido vai moldando as características de um especialista apto a ser o mais novo integrante da confraria. Quanto mais fibra, madeira e argila produzidas, mais chances o jogador tem

de alcançar seu reconhecimento perante a Confraria, no entanto, a produção de alimentos também é muito importante no jogo. Mas cuidado para não exagerar no uso de recursos.

Nosso cenário será a floresta que fornece madeira, castanhas e açaí para a realização de tarefas que culminam com a produção de redes para a captura do peixe dourado, o Lago Tefé que se torna o laboratório dos primeiros experimentos de pesca com a confecção de redes e barcos e a barreira que fornece matéria-prima para ampliar com mais segurança as possibilidades de trabalho na confraria. Percebamos que a captura do peixe dourado se dá na barreira, lugar geograficamente localizado no encontro das águas do Rio Tefé e do Rio Solimões e de acesso mais complexo às pescarias devido ao volume das águas barrentas, por isso, o grande desafio para ingressar na Confraria se concentra lá.

Para ampliarmos os horizontes interdisciplinares e as possibilidades de diálogos multidisciplinares, inserimos a floresta em alusão à Floresta Nacional de Tefé e à Reserva de Desenvolvimento Sustentável Mamirauá. Duas grandes áreas verdes de floresta tropical nativa, com a presença de populações tradicionais, que movimentam a economia da região com base na conservação e preservação da flora e fauna das espécies com suas atividades cooperativas e de subsistência voltadas ao agro extrativismo.

Trazendo a barreira, apontamos para um elemento muito importante da história de Tefé. Sua presença no jogo nos remete a famosa “Escola Agrícola e Industrial da Bocca do Tefé” que muito contribuiu com a produção de tijolos, ampliando a infraestrutura da cidade (FERNANDO, 2021, p. 64-67). Instalados desde 27 de julho de 1897 na região conhecida, hoje, como Barreira da Missão, os Padres Espiritanos mantiveram um complexo comunitário inaugurado em 02 de fevereiro de 1898 com internato e escola, olaria, carpintaria, curtume, torno mecânico, fábrica de chocolate e de vinho de caju (GRUYTERS; FERREIRA,2002).

Estas oficinas da Boca de Tefé trazem à tona um projeto de integração entre educação humana, religiosa e profissional com catequização que ao serem mencionadas, neste nosso trabalho, são referências para uma abordagem histórica,

sociológica e interdisciplinar sobre a colonização local. Estamos usando contextos para inserir no cenário o Lago Tefé é a tentativa de recriar um espaço mágico e lúdico no tabuleiro com o intuito de proporcionar uma aprendizagem significativa (no sentido ausubeliano) que, dentre todos os fatores que influenciam a aprendizagem, considera o conhecimento prévio dos estudantes como o elemento mais importante do processo. No nosso produto educacional, pensar o fazer ciência é análogo a tecer redes para pescar (ALVES, 2011) e trazer o Lago Tefé para o cerne da narrativa é uma aposta no salto lúdico da imaginação na construção do conhecimento oportunizada pelas possíveis estruturas cognitivas presentes na ideia de pescar tão presente no convívio com as águas.

Nas entrelinhas desta etapa do jogo, cada postulante recebe fibras para tecer suas redes e assim poder desenvolver suas ações no jogo. A fibra representa no jogo, toda e qualquer matéria prima da tecelagem artesanal que, por ventura, tenha sido utilizada na confecção de redes para pesca, tais como fiapos, fibras, palhas, folhas, hastes, cipós ou pelos. Salientamos que existe uma grande variedade de fibras vegetais que possibilitam a confecção de fios artesanais e a tessitura de redes de pesca, tais como algodão, milho, paina, tucum, buriti, cânhamo, carotá, sisal, caroá, arari, ouricuri, juta, arumã, taboa, vime e bambus, além da lã de diferentes animais e da seda. (Cf. LEMOS, 2020, p. 121-126). Se preciso for fazer uma escolha específica, optaríamos em anunciar fibras de tucumã pelo simbolismo trazido enquanto um fruto consagrado no cotidiano amazônica como alimento e fonte de renda.

Com este cenário da Figura 5, buscamos retratar o processo de reconhecimento e admissão de postulantes na Confraria boca de Tefé por meio da comprovação de sua habilidade em tecer redes e, por conseguinte, pela notória experiência em pescar peixes com seus próprios apetrechos criados e construídos para a pesca propriamente dita. Este processo é a ponte com o conteúdo didático para promover, por meio de uma abordagem por verossimilhança, a reflexão de como a Confraria e uma comunidade científica com sua devida especialização utilizam o Método como o princípio basilar do fazer ciência para construir suas teorias e constituir paradigmas.

Neste universo dos Tupebas que nasce de nossa releitura, recriação e transcrição ao tabuleiro das analogias rubemianas sobre a Filosofia da Ciência convidamos cada aluno a mergulhar no jogo e se engajar com suas ações para se tornar o mais novo membro da Confraria.

Ser membro desta agremiação significa ser reconhecido pela sua competência na busca do desenvolvimento e da produção de conhecimento e, conseqüentemente, ser considerado um mestre apto a fazer parte do seletivo grupo de pescadores-fabricantes encabeçados pelo sábio Macaqueiro.

3.2.2. Contextualização das regras

Para que o jogo se desenvolva, os jogadores devem seguir quatro fases que acontecem durante cada turno. O turno é determinado como a vez de cada jogador executar suas ações que encerra e passa a vez para os demais jogadores no sentido horário. Cada turno é composto pela “Fase de evidência”, “Fase de análise”, “Fase de síntese” e “Fase de enumeração”, fazendo menção as etapas do método cartesiano.

Para se definir o primeiro jogador, faz-se lançamento dos dados para ver quem obtém o maior número sorteado. Havendo empate, será feito o lançamento de dados entre estes jogadores até se definir o primeiro jogador, seguindo a ordem horária para



Figura 4 - Carta Velho Macaqueiro

os demais jogadores. O jogador da vez terá em posse a carta da Figura 4 - Carta Velho Macaqueiro que será repassada sempre para o próximo jogador. Esta carta foi inspirada na fisionomia do Dr. José Márcio Ayres e se trata de uma homenagem aos grandes feitos do IDSM em prol da interiorização e consolidação do desenvolvimento científico na região de Tefé-AM. De fato, o nosso personagem que cria uma rede para pescar e instiga a criação de uma confraria muito se assemelha com a história de Ayres com a fundação e a missão do Instituto Mamirauá.

Na fase da evidência, cada participante lançará os dados para definir a quantidade de recursos a receber (fibra e madeira) e atualizará a quantidade com o dado do marcador de recurso. Diante da realidade posta, será feito o planejamento para se atingir com êxito a captura dos peixes dourados. Esta fase é o momento em que cada jogador deve assegurar a produção de alimentos e de recursos necessários para manter as suas atividades na confraria em funcionamento.

Durante a fase de análise, o planejamento será minuciosamente anunciado antes de ser colocado em prática para que todas essas possibilidades sejam postas em dúvidas. Então, o jogador anunciará *quais* recursos estão disponíveis para ser enviados para a floresta, para a barreira ou para o lago, conforme sua disponibilidade, e moverá os seus peões¹⁴ para os lugares das ações (*Eu tenho isto e vou para tal lugar fazer tal coisa*). É que as vezes não é possível que a ação se concretize e a observação dos demais jogadores para pôr a ação em xeque é importante.

Cada deslocamento para um lugar diferente é considerado uma ação e a coleta será fruto desta ação na próxima fase. É interessante observar que no início do jogo, todos têm apenas uma ação. As outras duas ações serão liberadas gradativamente, conforme a ampliação do porto com o emprego da argila que te dá uma ação imediata no lago.

Na fase da síntese, cada jogador recolhe as bonificações que foram anunciadas com o pagamento de seus recursos, para isto, diminuirá o valor nos dados no marcador de recursos. Lembrando que cada coleta ativa corresponde a uma ação, a quantidade de coletas depende do número de ação disponível para o jogador naquele local, que tem o teto de duas ações por jogada. Esta fase é o momento de juntar todas bonificações e reconhecê-las dentro do processo de fabricação das redes.

Já na fase de enumeração, cada jogador organiza da melhor maneira possível suas estratégias para angariar recursos e alimentos para suas próximas jogadas

¹⁴ Peões, trabalhadores ou *meeples* é uma peça do jogo que representa o jogador no tabuleiro e é feito para se parecer com cada personagem assumido dentro contexto da narrativa, quem controla este objeto é o próprio jogador conforme as regras. Todos esses elementos do jogo estarão disponíveis para impressão e colagem em tampinhas de garrafa pet, mas podem ser substituídas por outros elementos a critério do professor.

visando alcançar seus objetivos no jogo e zelando para não desperdiçar recursos. Este momento exige que se verifique e enumere as ações atingidas e se planeje para lograr êxito no próximo círculo. Aqui está permitido fazer trocas de recursos com outros jogadores na forma de negociação um por um, ou seja, um recurso por outro recurso.

A qualquer momento, no seu turno, o jogador poderá reivindicar a Fase da Evidência. Ele vai zerar o marcador de recursos da Fibra e da Madeira, lançará os dados para receber os seus novos recursos e passará a vez ao próximo jogador, sem direito a outros tipos de ações.

Quando lançar os dados, se a soma for 07 (sete), não haverá distribuição de recursos e todos perdem seus peixes dourados. Somente quem tem o porto ampliado mantém a quantia de peixe dourado igual ao nível de ampliação.

Sem recursos, o jogador poderá esperar seu turno para lançar os dados.

A qualquer momento, na sua vez, o jogador poderá reivindicar o lançamento de dados, zerando seus recursos. Seguindo as mesmas regras do jogo.

Vamos jogar?!

Era seu grande desejo aprender, com os pescadores-fabricantes da Confraria Boca de Tefé, a arte de tecer redes para aperfeiçoar as técnicas de pesca e proporcionar à sua comunidade mais saberes, mais desenvolvimento e mais fartura de alimentos. No dia da revelação dos aprendentes escolhidos para esta grande jornada de conhecimento no coração da floresta amazônica, seu nome estava lá... Parabéns, você vai ingressar neste mundo mágico, e também sagrado, dos Tupebas e vai mergulhar numa riqueza ancestral. Você é a peça fundamental neste jogo dos saberes!



Figura 5 - Tabuleiro Confraria Boca de Tefé (Fonte: O autor)

Para realizar esta etapa do jogo serão necessários:

- ✓ 08 jogadores;
- ✓ 01 carta do Velho Macaqueiro;
- ✓ 24 peões ou *meebles* (03 por jogador);
- ✓ 06 dados de seis lados (D6) por jogador;
- ✓ 08 Tabuleiros Confraria Boca de Tefé (01 por jogador);
- ✓ 02 marcadores¹⁵ de ampliação do porto por jogador
- ✓ 17 peças¹⁶ de peixes dourados;
- ✓ 02 dados D6.

¹⁵ Utilizamos o termo marcador, mas no mundo dos jogos de tabuleiros usamos a expressão inglesa *tile* para esta peça chapada e ilustrativa, geralmente feita em papel de maior gramatura em relação as cartas, para sobrepor algum espaço vazio e dar uma função específica no tabuleiro.

¹⁶ As peças que simbolizam elementos do jogo com seus formatos tridimensionais podem atingir os mais variados tamanhos e formas possíveis, geralmente estão disponíveis para todos os jogadores. Também são conhecidas pelo termo inglês *token*.

3.3. Jogo 02 - *Ictiolalês*

Esta nossa unidade temática faz referência “A verdade”, “A linguagem científica”, “Hipóteses, teorias e leis científicas”, “Ciência moderna e suas epistemologias”, “Paradigmas” e enfim, a todo conteúdo que aborda o processo científico e envolve linguagem, seja a construção da linguagem especializada, linguagem universal, linguagem matemática, linguagem que delimita espaços, linguagem que supera fronteiras, seja toda a arte de comunicar a Ciência pelas várias linguagens.

3.3.1. Contextualização da mecânica e estética

Nesta fase do jogo, pensamos o poder da palavra anunciada pelos cientistas como verdade e, independente dos benefícios que esta verdade nos traga, queremos ver resultados em números, em linguagem matemática.

Chamamos esta fase de “*Ictiolalês*” e projetamos um jogo de cartas que prevalece a linguagem matemática como requisito da vitória. Todas as ações e decisões serão convertidos em pontos de vitória. Numa jogatina de 08 turnos, ganha a equipe que fizer maior pontuação.

Partimos de um emaranhado de ideias presente nos textos “A mente é um estômago” “Jogos de palavras” e “O cientista fala” de Rubem Alves (2011) para construirmos uma jogatina com elementos diversificados.

Uma ideia presente em nossa mecânica vem da narrativa sobre o estômago da vaca e do tigre (que trocamos por onça-pintada para fazer parte do contexto amazônica) que ao receberem capim como alimentos, somente a vaca estaria habilitada, por natureza, a receber as suculentas folhas e apresentar resultados magníficos para os seres humanos, tais como queijos, mingaus, sorvetes, sabonetes, com sua modesta dieta de capim.

Nesta jogatina, prevalece a mecânica de Jogo em Equipe e de Vazas/Truques que consiste na formação de um grupo de cartas jogadas por todos jogadores chamado “vaza”. Um jogador vence a vaza e captura todas as cartas da mesa de

acordo com o lançamento da carta do jogador com maior pontuação no lançamento de dados (truque).

Nosso cenário é constituído do imaginário poético de cada jogador acompanhado de cartas de alimentos, de recursos e de personagens. A trama acontece nos bastidores do Festival da Castanha em que duas equipes, Araras Vermelhas e Araras Azuis, trabalham para que a grande festa tenha comida em abundância para toda comunidade presentes os convidados e para que a infraestrutura receba as melhores condições para o espetáculo que narra a história da sagrada heroína Caboré. Durante a preparação do festival, eles disputam para ver quem consegue organizar e otimizar os estoques de comidas e recursos.

Ao inserirmos nas cartas de tecnologia nomes em tupi-guarani, resolvemos “brincar com as palavras” trazendo seus significados para dentro da mecânica do jogo para lembrar nossa riqueza linguística herdada dos povos originários em vários vocábulos do nosso cotidiano.

Tratar de Ciência e inserir no mesmo contexto a Lenda da Castanha é lembrar que para além do método de criar redes para pescar peixes, “por vezes um poema, uma sonata, um quadro, são mais importantes para a vida e a alegria que artefatos de saber e tecnologia” (ALVES, 2011, p. 34). Obvio que escolhemos esta temática para preparar o ambiente educacional na acolhida dos mitos amazônicos tão marginalizados do ambiente escolar devido a preferência pela mitologia grega.

Trazendo para nosso tabuleiro a competição do time azul e do time vermelho (em referência às torcidas organizadas do festival folclórico de Parintins que também são chamadas de Galeras), conseguimos ativar pontuação para cada jogador a partir das cores das cartas com a máxima *se não for da cor de meu time, não serve*.

3.3.2. Contextualização das regras

O início do jogo começa com a definição de cada time que se coloca ao redor da mesa de forma alternada. Para cada jogador de um time, será definido o seu papel no jogo: Arara, tribal, galera masculino e galera feminina.

No momento inicial, todas as cartas são embaralhadas e todos os jogadores recebem nove cartas que deverão ser olhadas em sigilo para que observem as regras iniciais.

O jogador que tiver a carta da vaca (azul ou vermelha) deverá jogá-la apenas como a última carta da vaza. Começa o jogo aquele que tiver no meio de suas cartas a personagem Caboré, não sendo necessariamente esta carta a ser jogada no início da partida.

O primeiro jogador lançará seus dois dados para saber a força de seu truque, seguido pelos outros jogadores no sentido anti-horário.

Cada jogador lançará uma carta para formar a vaza (pilha de cartas). O jogador que vencer a vaza é o jogador que começará a próxima rodada, esta regra só estará suspensa quando houver o lançamento da carta da Caboré que obrigatoriamente definirá o próximo jogador a começar o turno.

O objetivo desta fase é marcar pontos de vitória, ganhando as vazas que contêm diferentes recursos e alimentos, de acordo com as personagens e as tecnologias dispostas nas cartas, utilizando-as para converter recursos encontrados em pontos. Diversas cartas de personagens adicionam opções para influenciar a jogabilidade ainda mais.

Existem algumas condições para vencer e adquirir a vaza:

1. Ganha a carta lançada pelo jogador de maior truque;
2. Se a carta for da galera, então o jogador correspondente vence a vaza, independente de quem a jogou;
3. Se a carta for de tecnologia ou especial, então ganha a vaza quem jogou a carta;
4. Caso haja empate dos truques, a última carta lançada entre as empatadas ganha a vaza;
5. Se a carta de Caboré for lançada, então ninguém recebe aquela vaza que fica disponível para ser dividida e, igualmente, distribuída entre aqueles que não conseguiu capturar alguma vaza.

A contagem de pontos de vitória acontece assim que toda a coleção de cartas forem jogadas. E tem o seguinte procedimento:

1. Os jogadores descartam todas as cartas que não pertencem ao seu time;
2. Recebem os recursos e alimentos previstos nas cartas da cor de seu time e na carta de tecnologia;
3. Recebem 01 ponto de vitória por cada carta da cor de seu time;
4. E por último, paga em recursos ou alimentos para obter os pontos de vitória previstos nas suas cartas;
5. Cartas de Tribais não dão recursos, apenas pontos de vitória por recursos;
6. Cartas de Araras dão o recurso da legenda e pontos de vitória pelos recursos;
7. Cartas de Galera dão o recurso do cesto da imagem e pontos de vitória por recursos;

Para contabilizar os recursos adquiridos nas cartas, usamos um sistema semelhante ao marcador de recursos do jogo Confraria Boca de Tefé para usarmos dados, conforme Figura 6, mas para marcar os pontos de vitória disponibilizaremos marcadores com imagem de açaí nos valores 01, 02, 05 e 10, o que não impede de utilizar lápis e papel para anotações.



Figura 6 - Tabuleiro Ictiolalês para auxiliar na contagem de pontos

Vamos brincar? Prepare-se para fazer contas, ganhar pontos e fazer o time adversário perder pontos.

O festival da Castanha chegou e os Tupebas estão em festa. Todos os brincantes já ensaiaram seus papéis e já criaram suas indumentárias. O time das Araras Vermelhas e das Araras Azuis já definiram seus territórios e já dividiram suas tarefas para garantirem o grande espetáculo que narra as aventuras de Caboré, a grande heroína do povo do Lago Tefé. Qual time terá mais empenho e mais êxito: Os vermelhos ou os azuis? Vista sua camisa e vamos brincar com a matemática e com as palavras...

Para realizar esta etapa do jogo serão necessários:

- ✓ 08 cartas de personagens conforme Figura 7 - Cartas de Personagens Ictiolalês;
- ✓ 12 cartas Especiais (sendo 06 cartas de onças-pintadas) conforme Figura 8 - Cartas Especiais Ictiolalês.
- ✓ 40 cartas, sendo 05 tribais, 05 araras, 05 galera masculino e 05 galera feminino nas cores vermelha e azul, além de fornecer recursos, alimentos e pontos de vitória, conforme Figura 9 - Cartas dos times azul e vermelho no jogo de cartas Ictiolalês;
- ✓ 20 cartas de tecnologias (neutras, ou seja, nem vermelhas e nem azuis) que fornecem recursos ou alimentos conforme Figura 10 - Cartas de tecnologia Ictiolalês.





Figura 7 - Cartas de Personagens Ictiolalês

Nas figuras abaixo, colocamos uma mostra, se tiver apenas as cartas vermelhas, significa que as cartas azuis serão idênticas e vice-versa.



Figura 8 - Cartas Especiais Ictiolalês

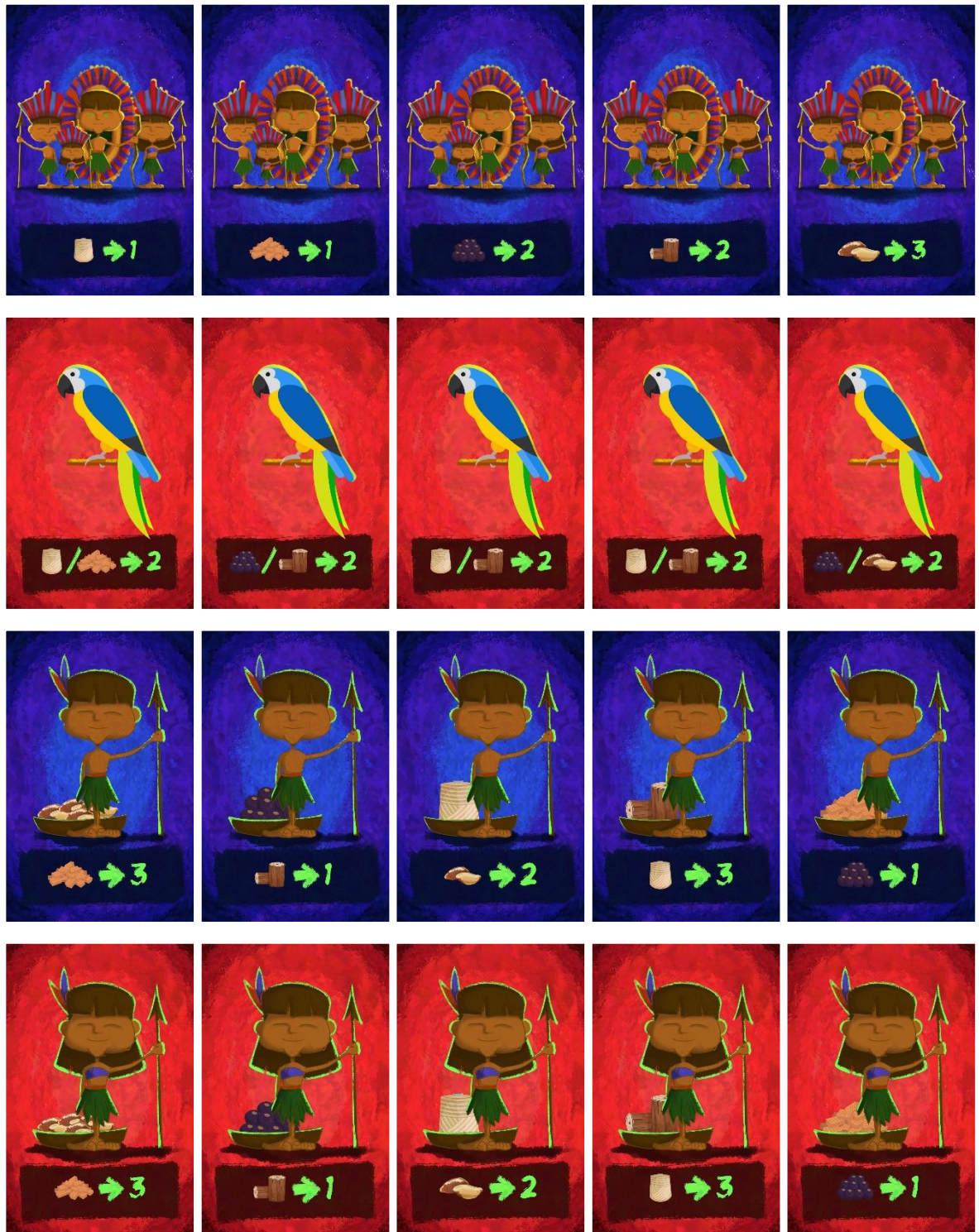


Figura 9 - Cartas dos times azul e vermelho no jogo de cartas Ictiolalés



Figura 10 - Cartas de tecnologia Ictiolalês

3.4. Jogo 03 - Caboré e a Castanheira

Nesta fase de nosso jogo, trazemos algumas concepções presentes no texto “Dogmas” e “Muitas linguagens” para interagir sob o tema Filosofia, Ciência e Mitologia como possibilidades de construção de conhecimento.

3.4.1. Contextualização da mecânica e estética

O município de Tefé se tornou conhecido como a Terra da Castanha (*Bertholletia excelsa*) por ser uma das principais fontes de renda dos trabalhadores rurais com seu extrativismo que atinge, por safra (novembro a abril), em média, 800 toneladas do

produto. No aeroporto da cidade, a recepção dos turistas fica por conta da grande escultura do castanheiro¹⁷ como símbolo da terra, conforme Figura 11.



Figura 11 – Escultura do Castanheiro no Aeroporto de Tefé-AM (Compilação do autor)

A etapa de nosso jogo aqui descrita, busca fazer uma ponte mais específica entre Filosofia e Mitologia, contextualizada no texto “Dogmas” de Rubem Alves (2011). Mais do que expressar que o Método é tido como um dogma para a Ciência Moderna e que suas conclusões são provisórias e questionáveis, aproveitamos a cosmogonia dos povos indígenas sobre a Castanha para trazer à tona a discussão do conhecimento mítico sob a luz da Filosofia, ampliando o espaço para um diálogo entre ciência e religião, mito e filosofia.

Trazer a lenda da castanha, é uma de nossas apostas neste trabalho para constituir um canal de diálogo com as várias cosmovisões dos povos originários da

¹⁷ Imagem disponível em < <https://www.gov.br/pt-br/propriedade-intelectual/imagens/tefe.jpg/view.>>
Acesso em: 26 set. 2021.

Amazônia que nos faz insistir nesse assunto, ressaltando as possibilidades de aprendizado que eles podem proporcionar.

Lembremos que o Lago de Tefé é um dos grandes lagos da região do médio Solimões que guarda uma imensa importância histórica, social, econômica e política. Sua fantástica dimensão guarda em suas florestas, muitos castanhais, fazendo da castanha o principal produto extrativista vegetal do Município.

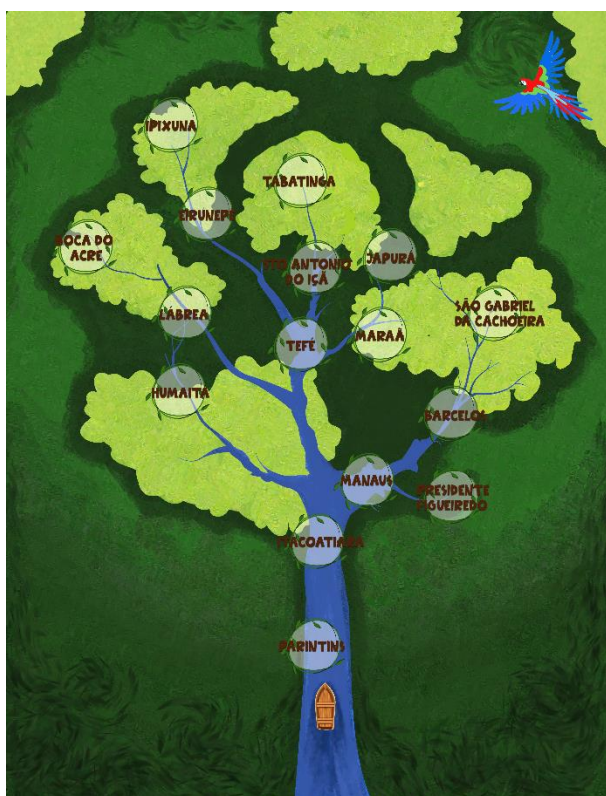


Figura 12 - Tabuleiro da Sagrada Castanheira

Para a ilustração estética deste tabuleiro, que tem como principal mecânica o jogo de memória, utilizaremos os personagens da lenda da castanha e a castanheira sagrada que está desenhada formando as principais calhas dos rios amazônicos, a saber: Rio Amazonas, Rio Negro, Rio Solimões, Rio Madeira, Rio Purus, Rio Juruá e Rio Japurá, como vemos na Figura 12 - Tabuleiro da Sagrada Castanheira.

Teremos três times: Caboré e Apiá; Araras vermelhas e Araras azuis.

Nos espaços equivalentes as cidades na castanheira sagrada, serão distribuídas 03 cartas que compõem um

mosaico de cada personagem da lenda da castanha. Ganha o time que cumprir sua missão. Caso prevaleça algum empate, estes são aclamados campeões.

As cartas *puzzles* formam um tipo de apresentação ou espetáculo teatral para cada personagem em alusão a lenda da castanha. Todas as cartas são duplicadas, diferenciando-se pelas cores vermelha e azul, aplicadas ao fundo do palco. No jogo, estarão em pedaços para que depois de embaralhadas, distribuídas nos locais destinados no tabuleiro da castanheira.

3.4.2. Contextualização das regras

No tabuleiro Caboré e a Castanheira, vamos ter dois marcadores representando as Araras Azuis e as Araras Vermelhas. Cada Arara se movimenta pelos arquivos secretos da Coruja *Arandu* em voo rasante que a desloca, obrigatoriamente, para um terceiro espaço livre à sua frente.

Chegando lá, escolhe o conhecimento que quer ter acesso, se não puder colocar a carta de conhecimento em jogo, coloque-a no lugar sem comentários. E é a vez do outro jogador! Ganha aquele time que conseguir inserir mais cartas de conhecimento de sua cor nas histórias da Coruja *Arandu*.

Na jogatina, o enredo repete a saga da Lenda da castanha. Caboré necessita do ritual de pajelança para ganhar a vida em forma de castanheira, por isso a sua busca pelo *puzzle* do Pajé, enquanto seu amado Apiá busca incansavelmente por sua amada alma gêmea. As araras apenas repetem as histórias da sábia *Arandu*.

Para jogador inicial, teremos a pessoa mais nova do grupo de jogadores.

Antes de iniciamos o jogo, as cartas de personagens, presente na Figura 13 - Cartas dos jogadores no Tabuleiro Caboré e a Castanheira, serão distribuídas que são:



Figura 13 - Cartas dos jogadores no Tabuleiro Caboré e a Castanheira

Caboré: Sua missão é encontrar e formar o *puzzle* do Pajé. Durante todo o jogo, deverá equilibrar as cores nos *puzzles*. Cada *puzzle* com 50% de peças vermelhas e

50% de peças azuis garante 02 pontos de vitória para sua equipe. A cada duas peças inseridas no puzzle do Pajé, ganha imediatamente 01 ponto de vitória.

Apiá: Sempre abre uma carta com a intenção de encontrar e formar o *puzzle* de sua amada Caboré. Durante todo o jogo, deverá equilibrar as cores nos *puzzles*. Cada *puzzle* com 50% de peças vermelhas e 50% de peças azuis garante 02 pontos de vitória para sua equipe. A cada duas peças inseridas no *puzzle* da Caboré, ganha imediatamente 01 ponto de vitória.

Araras (Azul e vermelha): Serão 03 araras por equipe. Sua missão é encontrar cartas de seu time e colocar o máximo de suas cores na formação dos *puzzles*. As araras devem sempre iniciar a construção de um mosaico sempre com a peça número 01. Terá um ponto de vitória pelos mosaicos formados com a maioria de suas cartas. Se o mosaico for formado com 100% de sua cor, ganhará 03 pontos de vitória. A cada duas peças na cor de sua equipe inseridas nos *puzzles*, ganham imediatamente 01 ponto de vitória.

A construção dos *puzzles* é mostrada na Figura 14 e se dá pela ordem crescente numérica das peças. Ganha o jogo o time com maior número de pontos de vitória, representados por peças de estrelas.

Para este jogo precisamos ter em mão:

- ✓ As cartas de jogadores (Caboré, Apiá, 03 Araras Azuis e 03 Araras Vermelhas)
- ✓ 01 Tabuleiro da Sagrada Castanheira;
- ✓ 06 *puzzles* nas cores vermelha e azul divididos em 04 pedaços;
- ✓ 02 peças das araras (01 vermelha e uma azul);
- ✓ Peças de pontos de vitória com figura da castanha.

Vamos testar amos testar sua memória?

Na sagrada castanheira mora a Sábia Coruja Arandu, ela é espírito guardião de toda história dos Tupebas. Sempre muito ocupada organizando seus pergaminhos e catalogando os seus saberes, vez por outra chama as araras para ajudar nas

arrumações e que terminam escutando suas histórias e sabedores ancestrais no final da limpeza como recompensa. Ahhh, você é uma dessas araras! Será que você lembra onde está cada pedaço da história contada pela grande guardiã Arandu?



Figura 14 - Mosaicos ou puzzles completos

3.5. Jogo 04 – Remanso do Boto

Nesta etapa de nosso jogo, esperamos que todos os aprendentes de filosofia já tenham percebido que a Ciência está a serviço de toda comunidade, por isso a diversidade de conhecimentos para atender as mais variadas situações de nosso cotidiano. Para a consolidação desta nossa ideia, podemos trabalhar os “Tipos de conhecimentos” ou “As concepções metodológicas e epistemológicas da Ciência” para contextualizarmos o tabuleiro Remanso do Boto que é como o coração de toda aquela comunidade da beira do Lago Tefé.

3.5.1. Contextualização da mecânica e estética

Para que a mecânica desta unidade temática dialogue com nossas concepções teóricas, apresentamos dois ambientes no jogo, o tabuleiro auxiliar que representa o interior da Confraria (ver Figura 15) onde se forma especialistas e o tabuleiro principal (ver Figura 17) que é a grande praça representando a comunidade. Num jogo de equipes, ganha o time, azul ou vermelho, que conseguir primeiro transferir o maior número de especialistas em tecnologias para a comunidade. Trazemos para este tabuleiro, as mecânicas de gestão de mão, alocação de trabalhadores, rolagem de dados e negociação.

Na grande praça do tabuleiro, é preciso reunir os pescadores-fabricantes com suas devidas especializações para se

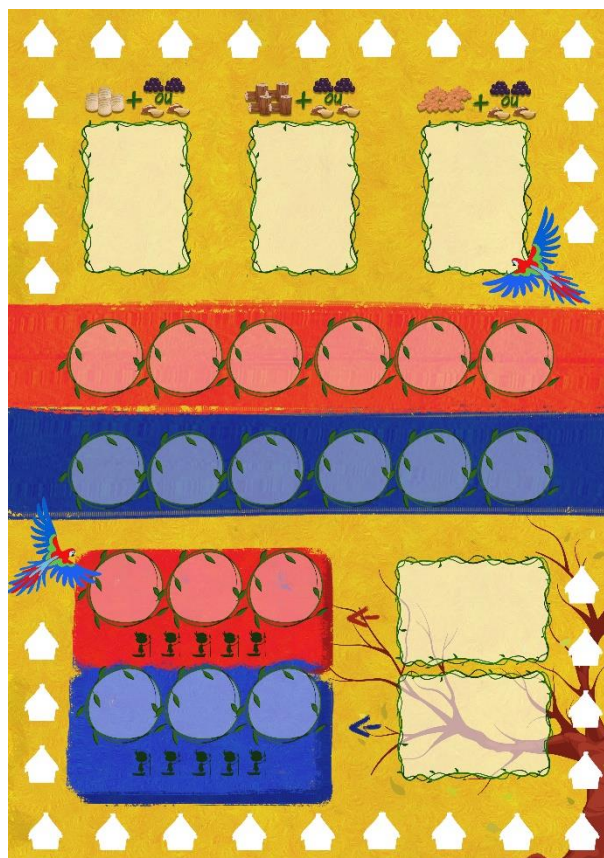


Figura 15 - Tabuleiro auxiliar Remanso do Boto

unirem a outros especialistas e criarem técnicas e tecnologias capazes de acompanhar a grande demanda dos Tupebas pela produção de recursos e alimentos de forma subsistente.

Cada jogador é um especialista que está trabalhando para construir uma tecnologia em conjunto com outro especialista, mas o fato é que as tecnologias estão destinadas ao uso comunitário, de nada adianta o especialista guardar para si a tecnologia desenvolvida, basta-nos lembrar da analogia do estômago da vaca (ALVES, 2011, p. 25).

Nosso esforço para esta elaboração foi demonstrar que na ciência, encontramos especialistas cuja função social é trazer à sociedade contribuições ímpares dentro daquela visão de mundo e que quando se integram a outras especializações, há uma fusão de conhecimentos e uma ampliação de pontos de vistas, sendo até mais eficientes do que isoladas. Ainda estamos pensando no “jovem jogador de xadrez” tão bem aproveitado para ilustrar a concepção rubemiana da necessária diversidade de conhecimentos para se compreender nosso mundo tão complexo.

Para se definir o primeiro jogador, faz-se lançamento dos dados para ver quem obtém o maior número sorteado. Havendo empate, será feito o lançamento de dados entre estes jogadores até se definir o primeiro jogador, seguindo a ordem horária para os demais jogadores. A formação de um círculo em volta do tabuleiro com alternância de membros de cada equipe é muito importante para o início do jogo.

Um líder de cada equipe recebe os marcadores numéricos¹⁸, 10 cartas de especialistas e 10 cartas de tecnologias para serem distribuídos entre os membros de sua equipe. São 02 marcadores, 01 carta de tecnologia e 01 carta de especialista por jogador. As cartas que sobram são devolvidas ao jogo.

Utilizaremos outras cartas de tecnologia idênticas às da

Figura 10 - Cartas de tecnologia Ictiolalês

e as cartas de especialistas conforme Figura 16 - Cartas de especialistas.

¹⁸ Os marcadores terão os seguintes números: 03, 04, 05, 06, 08, 09, 10 e 11.

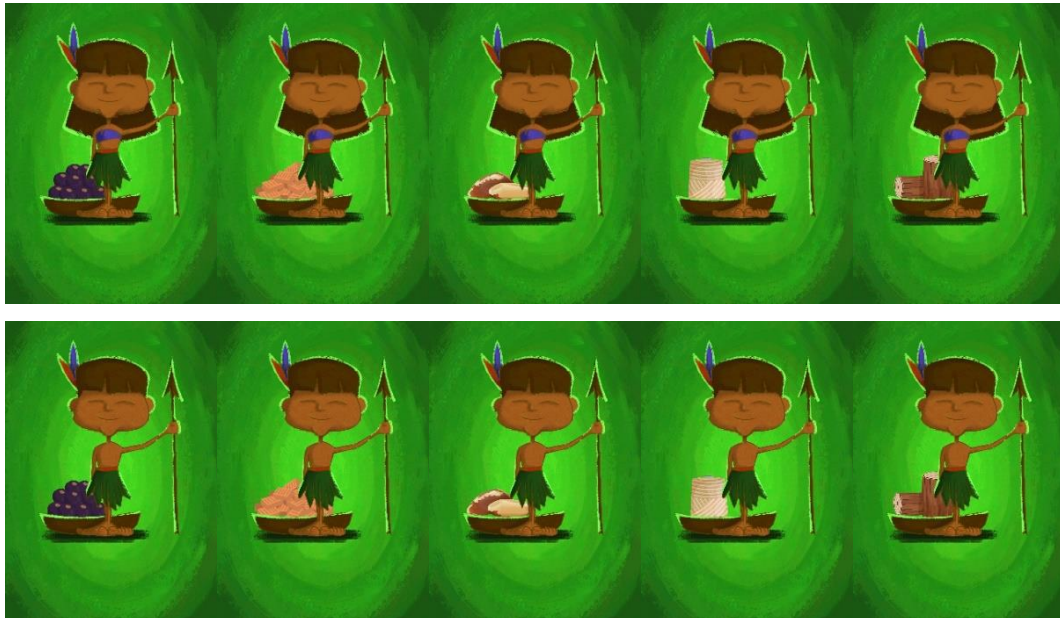


Figura 16 - Cartas de especialistas

Na fase inicial do jogo, vamos seguir uma programação para que todos os jogadores consigam recursos e possam fazer seus planejamentos. Em síntese, temos o lançamento de dados, a coleta ou troca de recursos/alimentos e a aquisição de especialistas. Denominamos esta fase de FASE DE COLETA de recursos.

A carta de especialista dá aquele jogador o respectivo recurso de sua especialização e a carta de tecnologia dá um valor dobrado de recurso referente ao que está na carta. Todos os jogadores revelam suas cartas, inclusive definindo um número para cada carta. Feito isto, o primeiro jogador lança os dados que darão recursos aos jogadores que tiverem o número conforme a soma dos lados dos dados.

Se o somatório for 02 ou 12, aquele jogador pode trocar uma carta de especialização ou uma carta de tecnologia entre os jogadores, passando a vigorar o efeito com o lançamento de dados do próximo jogador.

Se a soma for 07, todos os jogadores perdem a metade de seus recursos ou alimentos (com arredondamento para cima).

Com os recursos em mãos, o jogador da vez pode adquirir e inserir no tabuleiro principal um especialista que custará 01 argila, 01 madeira, 01 fibra e 01 comida (açai

ou castanha). Em seguida, passa sua vez ao próximo jogador que lança os dados e segue a mesma sequência já descrita até o último jogador.

Ressaltamos que na fase de construção, há uma mudança nos valores para adquirir especialistas e cartas de tecnologia.



Figura 17 - Tabuleiro principal Remanso do Boto

Cada especialista deve ser colocado no tabuleiro com distância mínima entre outro especialista de duas interseções ou bordas de cada hexágono. Atentemos que alguns hexágonos estão como que encaixados, mas separados, isto significa dizer que as linhas de seus limites serão consideradas interligadas, portanto temos que enxergar os hexagonais unidos. Isto fará grande diferença na hora de posicionar os peões, bem como contá-los na hora de receber os recursos.

A segunda fase começa quando todos os jogadores terminarem suas ações no turno inicial ou quando uma das equipes alcançarem um total de cinco especialistas no tabuleiro central.

Iniciamos a FASE DE PLANEJAMENTO, em que todas cartas de tecnologias e de especialistas serão recolhidas, embaralhadas e distribuídas nos seus respectivos espaços do tabuleiro auxiliar.

O jogador à direita do último jogador (que pode ser o que deu o gatilho para esta fase) colocará um de seus números no tabuleiro principal, seguido dos demais no sentido anti-horário até chegar o último jogador que lançará seus dois números, continuando com o seu jogador à sua esquerda seguindo a ordem horária dos demais jogadores. O lançamento de dados fica por conta do último jogador da fase anterior.

A FASE DE CONSTRUÇÃO é o momento do jogo que se repete as ações de jogador em jogador até termos uma equipe vencedora. O jogo acaba quando uma equipe inserir no tabuleiro Remanso do Boto seu último especialista.

Na fase de construção, o jogador lança os dados, adquire tecnologias e especialistas, usam o porto para troca de recurso na proporção 1:1 e fazem negociação entre jogadores para troca de recursos na proporção 2:1 durante a enxurrada quando existe peões/especialistas no porto central.

Para aquisição de tecnologias ou especialistas, os recursos podem ser depositados de forma coletiva na vez de cada jogador, mas o último a fazer o depósito do recurso recebe a carta de tecnologia e disponibiliza o especialista no tabuleiro.

Os recursos necessários já estão descritos no Tabuleiro auxiliar para aquisição das cartas de tecnologias. Já para contratar os especialistas, temos um conjunto de cartas, conforme Figura 18 - Mostra de cartas para aquisição de especialistas que deverão ser traçadas e colocadas no seu devido lugar do tabuleiro auxiliar para orientar quais recursos devem depositados.

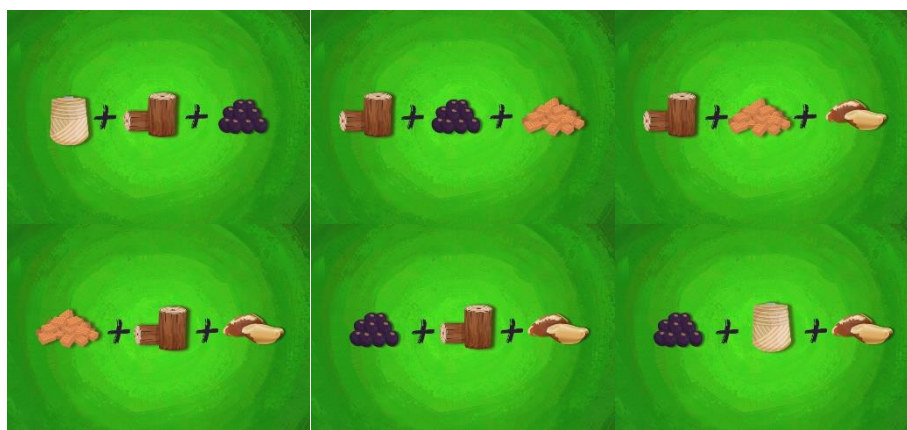


Figura 18 - Mostra de cartas para aquisição de especialistas

Nesta fase, é muito importante adquirir cartas de tecnologia ou de especialista pois transferem àquele o jogador a habilidade de ganhar bonificações nos recursos adquiridos com os lançamentos dos dados.

Com o lançamento dos dados, somente o jogador da vez recebe os recursos presentes no marcador numérico equivalente à soma dos dados. Vejamos alguns detalhes importantes:

1. Em torno no número sorteado, conta-se o número de especialistas. Para cada especialista, o jogador recebe um recurso;
2. Caso o jogador possua carta de tecnologia do respectivo recurso, receberá por cada carta de tecnologia, o dobro de recursos que deveria receber pela disposição dos especialistas em torno do hexágono;
3. Caso tenha carta de especialista, recebe um recurso extra por carta.

Se a soma dos dados for 07, todos os jogadores perdem a metade de seus recursos ou alimentos (com arredondamento para cima).

Para o jogo precisaremos de:

- ✓ 10 cartas de tecnologias (duplicadas);
- ✓ 10 cartas de especialistas (duplicadas);
- ✓ 42 dados D6 (05 dados por jogador e mais 02 dados para uso geral);
- ✓ 32 peças de especialistas;

- ✓ Marcadores numéricos (03, 04, 05, 06, 08, 09, 10 e 11) duplicados para as duas equipes;
- ✓ 01 Tabuleiro auxiliar interior da confraria;
- ✓ 01 Tabuleiro principal Remanso do Boto.

Para mergulharmos no mundo mágico dos Tupebas, convocamos ao engajamento todos os pescadores-fabricantes que tiveram êxito na produção de redes para pescar seus peixes para ampliarmos nossa visão de mundo de forma coletiva.

Vimos que as redes que outrora foram criadas e aprovadas pelo nosso mestre Macaqueiro te tornaram um grande especialista em pescar peixes. Precisamos agora, unir nossos conhecimentos e saberes para desenvolvermos nosso Festival da Castanha e com ele, mantermos a chama de nossa tradição acesa por gerações. Parece que já se formaram duas fortes equipes, denominadas Araras Vermelhas e Araras Azuis para narrar o espetáculo da luta do bem contra o mal que nos deu a Sagrada Castanheira de Caboré. Entre numa equipe e brincar com os saberes!

3.6. Jogo de Tabuleiro Arandu

Contam que Jurupari queria saber a lealdade dos Tupebas ao grande deus Tupã e mandou um castigo para testá-los: De uma hora para outra, secou toda a imponência de seu Sagrado Lago de Aguas Profundas, afastando toda fartura de alimentos e secando toda a alegria do povo.

Quando souberam, as tribos irmãs se puseram a subir e descer os rios que davam caminhos para o Lago Tefé com o intuito de ajudar a deter toda força do mal sobre os Tupebas.

Numa dessas agitadas noites, a jovem Caboré saiu para conversar com a Sábia Arara, a guardiã de toda sabedoria tupeba, afim de interpretar a mensagem de seus antepassados para aquele momento.

No caminho, se deparou com espíritos malignos cuspidando fogo e pedras incandescentes contra o poderoso Jurupari. Se não fosse a rapidez e pontaria certa das lanças arremessadas pela jovem, seria um momento fulminante para o grande deus filho de trovão. A decisão de Caboré teve alto preço pago com a própria vida...

Naquele momento em que Jurupari voava aos céus para suplicar ao todo poderoso Tupã pela vida de Caboré, Apiá na companhia do Pajé dos pajés encontram o corpo desanimado da jovem guerreira sobre as areias brancas daquele lago triste e vazio.

Num só pranto do Guerreiro Apiá, o Pajé inicia seu ritual para afastar todas as forças malignas e com a chegada das tribos irmãs, as forças dos antepassados são intensificadas e começa a brotar uma grande árvore do corpo de Caboré.

Naquele momento, uma voz brada dos quatro quantos da floresta com toda força de um trovão ensurdecedor:

- Apiá pelo reflexo do pequeno lago, verás que Caboré transformou-se numa linda e frondosa árvore, tão forte quanto já era: A Castanheira. Como símbolo de fidelidade a você, será sempre solitária e sua reprodução será através das suas sementes que trará à vida e alimentará com seu delicioso fruto todo seu povo.

3.6.1. Contextualização das regras

A mecânica deste jogo de Tabuleiro está baseada na alocação de trabalhadores e será a soma de todas as ações dos demais jogos serão como gatilhos para as ações acontecerem simultaneamente, retroalimentando o Festival da Castanha. O jogo conta a preparação e a execução do festival como a grande celebração das Araras Vermelhas e das Araras Azuis que passam o ano inteiro se preparando para contar as novas gerações os grandes feitos de seu povo na luta do bem contra o mal.

Nesta grande jogada, vamos recontar, cantar e dançar com maestria a lenda da Castanha. Todos os tabuleiros devem ser montados conforme suas regras que darão gatilhos para ativação desta jogatina final.

Antes do jogo iniciar, todos ficam sabendo qual seu time.

É preciso definir que a parte central dos hexágonos banhada pelas águas será chamada ITIBIRAOCAS, cabendo 04 peões. A parte central sem contato com as águas será chamado IASAITIBAS e cabem 03 peões.

Os quatro conjuntos de hexagonais das laterais são chamados APUANKUARAS, cabendo em cada grupo 03 peões

Entre os jogadores, serão distribuídas 04 cartas. Eles fazem suas ações e em seguida completam sua mão para passar a vez.



Figura 19 - Cartas do Tabuleiro Arandu

As ações possíveis no tabuleiro central acontecem por meio de contratos de especialistas, oferta de comida e outros subsídios de acordo com o local. Para isto, o jogador retira o especialista do tabuleiro central e devolve para o tabuleiro auxiliar, apresenta os recursos e alimentos exigidos e troca o marcador numérico pela cor de sua equipe. Cada vez que é feita essa demarcação, só serão produzidos recursos e alimentos para os jogadores daquele time;

Para contratação de especialistas no *lasaitiba*:

01 especialista + 02 peixes dourados + 02 açais

Para contratação de especialistas na *Itibiraoca*:

01 especialista + 02 peixes dourados + 02 castanhas

Para contratação de especialistas na *Apuankuara*:

01 especialista + 01 ponto de vitória + 02 recursos exigido no hexágono

Para ativar elementos vindos de outros tabuleiros, deve-se apresentar o pagamento e em seguida, fazer o desconto no tabuleiro de sua equipe para trazer para sua ação:

Peixe dourado: 02 cartas iguais;

Recursos e comidas: 03 cartas diferentes;

Os pontos de vitória do jogo “*Ictiolalês*” e “*Caboré e a Castanheira*” são precisam ser ativados.

Adquirir personagem:

Demarcar numa rodada com pontos de vitória e, quando sua equipe prevalecer com maior número de pontos de vitória, efetuar o valor da carta. Sempre o ponto de vitória maior, como num leilão, está apto a levar a carta.

Se um jogador estiver com uma carta, outro jogador pode iniciar um leilão para tomar aquela carta, dando início a mais um processo. O valor inicial do novo leilão será acima da diferença do leilão anterior, para isto se manterá sobre a carta a diferença em ponto de vitória dos lances.

O jogador da vez poderá desenvolver quantas ações possíveis até passar seu turno ao próximo jogador.

São espalhadas as cartas de personagens, com seus respectivos preços e habilidades:



Figura 20 - Personagens do tabuleiro Arandu

Para este jogo, teremos as seguintes cartas acrescentadas:

- ✓ 08 cartas de personagens;
- ✓ 80 cartas de personagens (16 x 5);
- ✓ Marcadores numéricos nas cores vermelha e azul.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nosso trabalho, enfocamos a ideia de criar um jogo de tabuleiro que dialogue com a filosofia e com a cultura amazônica, buscando criar um propósito didático-metodológico de atender as demandas curriculares para o Ensino de Filosofia baseado nas tendências lúdicas com contextos da diversidade.

Esse nosso empreendimento um tanto decolonial, encontra força com a Lei 11.645/08 e seu documento orientador, as Diretrizes Operacionais acerca da implementação do estudo da história e da cultura indígena em sala de aula o desafio, que já havia sido preconizado pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-raciais e a lei 10639/03, colocando um amplo desafio para a formação e para a prática docente.

Sabíamos do grande desafio e da importância de ecoar nossa propositura na posição que ocupamos de discente do Programa de Mestrado Profissional em Filosofia da Universidade Federal do Amazonas e como docente que atua no coração da floresta amazônica em prol de uma educação filosófica mais ribeirinha, com os elementos das águas e das florestas, que busque ressignificar o fazer docente, tendo em vista o entendimento da importância do Ensino de filosofia para a sociedade, para a cultura e para a formação crítica do homem; a reflexão sobre os temas e conteúdos a serem ensinados e sobre o currículo; e a busca do entendimento metodológico do ensino da Filosofia.

É interessante notar que o diálogo da Filosofia com a cultura demonstra o entendimento sobre a necessidade e importância de seu ensino e ressalta, distintamente, a Filosofia como elemento indispensável à formação integral do homem no que diz respeito à sua ativa participação na sociedade, ou melhor, no exercício de sua cidadania.

Este trabalho foi possível porque encontramos um professor de filosofia comprometido com uma educação libertadora que disponibilizou sua arte poética e subversiva para impulsionar currículos que dialogue com o cotidiano brasileiro e que

some forças para que nossa história motive e cultive um pensamento universal a partir de nossa cosmovisão.

O nosso trabalho não está fechado ou concluído, começamos a fase da semeadura de sementes no jardim dos sonhos. Desejamos coletar bem breve as inúmeras contribuições que buscam o aperfeiçoamento de nossa ideia aqui apresentada para que nosso jardim seja o mais colorido possível, para que o perfume das flores nos inebriem de reflexão, criticidade, cidadania, respeito e autoafirmação.

De fato, as analogias estão presentes nas mais diversas ciências para tornar palatável as teorias, os paradigmas e as mais variadas compreensões de mundo. Apresentar o mundo sagrado dos Tupebas e arquitetar um círculo mágico para entendermos as concepções de saberes, lendas, mitos, métodos, fazer ciência é, de certa forma, apresentar novas alegorias e novas categorias para um constante filosofar, para um constante espanto, é fazer filosofia no chão das escolas.

Realizar este trabalho acerca do Ensino de Filosofia, tendo por base as noções de ludicidade e as técnicas de abordagem por meio das analogias, numa perspectiva rubemiana, objetivando articular a diversidade cultural para se filosofar e fazer-saber os conceitos e as definições basilares da Filosofia da Ciência, é, portanto, deixar registrado um tema que poderá servir de investigação para estudos sobre os fundamentos da Educação Ludo Filosófica, no intuito de um maior aprofundamento em análises posteriores.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ALVES, Rubem. **Do universo à jaboticaba**. São Paulo: Editora Planeta, 2010.
- ALVES, Rubem. **Entre a ciência e a sapiência: o dilema da educação**. São Paulo: Loyola, 1999.
- ALVES, Rubem. **Lições de feitiçaria: meditações sobre a poesia**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Rubem. **O que é científico?** São Paulo: Loyola, 2011.
- ALVES, Rubem. **O velho que acordou menino (infância)**. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2005.
- ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (orgs). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013. Disponível em < <https://www.ufrgs.br/lhiste/download/419/> > Acesso em: 02 mar. 2021
- BARROS, José D'Assunção. **A construção da teoria das ciências humanas**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm>. Acesso em: 26 set. 2019.
- DEINA, Wanderley José. **Filosofia no ensino médio e o problema da formação política**: uma discussão sob a perspectiva da teoria crítica. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-29012009-145425/pt-br.php>>. Acesso em 07 de Setembro de 2018.
- FERNANDO Verônica Lima. **A Cidade e o Patrimônio: o velho e o novo no contexto urbano e patrimonial de Tefé/AM**. Dissertação (Mestrado interdisciplinar em Ciências Humanas) – Centro de Estudos Superiores de Tefé, Universidade do Estado do Amazonas, Tefé, AM, 2021. Disponível em:

<<https://pos.uea.edu.br/data/area/dissertacao/download/45-3.pdf>> Acesso em 05 de setembro de 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 68. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

GONÇALVES, Carlos Walter Porto. **Amazônia, Amazônias**. 1ª Ed. São Paulo: Contexto, 2001.

GRUYTERS, Antonio, FERREIRA, Domingos da Rocha. *Cem anos de presença espiritual em Tefé*. Revista Missão Espiritana. V. 1, N. 1. [s.l]: [s.n.], 2002. Disponível em <https://dsc.duq.edu/missao-espiritana/vol1/iss1/8>. Acesso em 19/01/2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS. **Projeto político pedagógico do curso de técnico de nível médio em agropecuária na forma integrada**. Tefé: IFAM, 2020.

JAPIASSU, Hilton. Filosofia e ciências humanas. In: _____. **Filosofia pra quê?** 1. ed. Rio de Janeiro: Uapê, 2014. p. 145-157.

JUNIOR, Gonçalo. **É uma pena não viver: Uma biografia de Rubem Alves**. São Paulo: Planeta, 2015.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiros: Manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.

LEMO, Liliane Benevenuto. **Fiando o canto: sabedoria e imaginação simbólica na tessitura da tecelã**. Dissertação (Mestrado em Cultura, Filosofia e História da Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2020. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48135/tde-20102020-172034/publico/8975792_LILIANE_BENEVENUTO_LEMO.pdf>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

LÉVY, Pierre. **A emergência do cyberspace e as mutações culturais**. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro, 1994. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/aemergen.html>>. Acesso em 07 de setembro de 2020.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006

MOREIRA, Marco Antonio; NARDI, Roberto. **O mestrado profissional na área de Ensino de Ciências e Matemática: alguns esclarecimentos**. Revista Brasileira de

Ensino de Ciência e Tecnologia. v. 2, n. 3 (2009). Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/549>>. Acesso em: 26 set. 2019

NUNES, Antônio Vidal. **Entrevista com Rubem Alves**. Revista Reflexus. v. 8, n. 12 (2014). Disponível em <<http://revista.faculdadeunida.com.br/index.php/reflexus/article/view/241>> Acesso em: 26 set. 2019

RUSS, Jacqueline. **Os métodos em filosofia**. Petropolis, RJ: Vozes, 2010.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011

SILVA, Ana Paula da. **Saberes tradicionais tupi: estar junto, aprender, *nhembojera***. Caderno CEDES. v. 39, n. 109 (2019). Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/CC0101-32622019216679>>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

SOUSA, Arinaldo Martins de. **Aribando aos mururus: os pescadores de tefé na fronteira do desenvolvimento sustentável**. Dissertação (Mestrado em Antropologia), Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA, 2008. Disponível em: <<https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/602/1/Arinaldo%20Martins%20de%20Sou%20sa.pdf>>. Acesso em 05 de Maio de 2021.

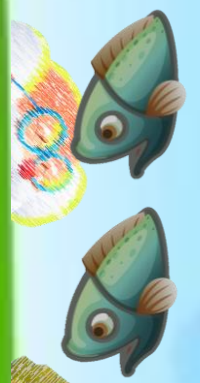
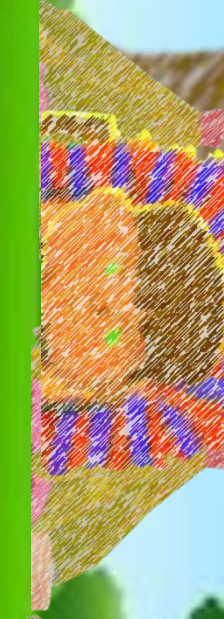
TERRA, Kenner Roger Cazotto; LUIZ, Rainerson Israel Estevam de. **“Fora da Beleza não há salvação”**: O movimento de Rubem Alves da fé engajada à teopoesia. Revista Estudos de Religião. v. 31, n. 2 (2017). Disponível em <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/issue/view/442>> Acesso em: 26 set. 2019

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. v. 1, 2, 3 e 4. São Paulo: Blucher, 2011.

APÊNDICE

ARZMDU

o JOGO ANCESTRAL DOS TUPEBAS



ARANDU



o JOGO ANCESTRAL DOS TUPEBAS

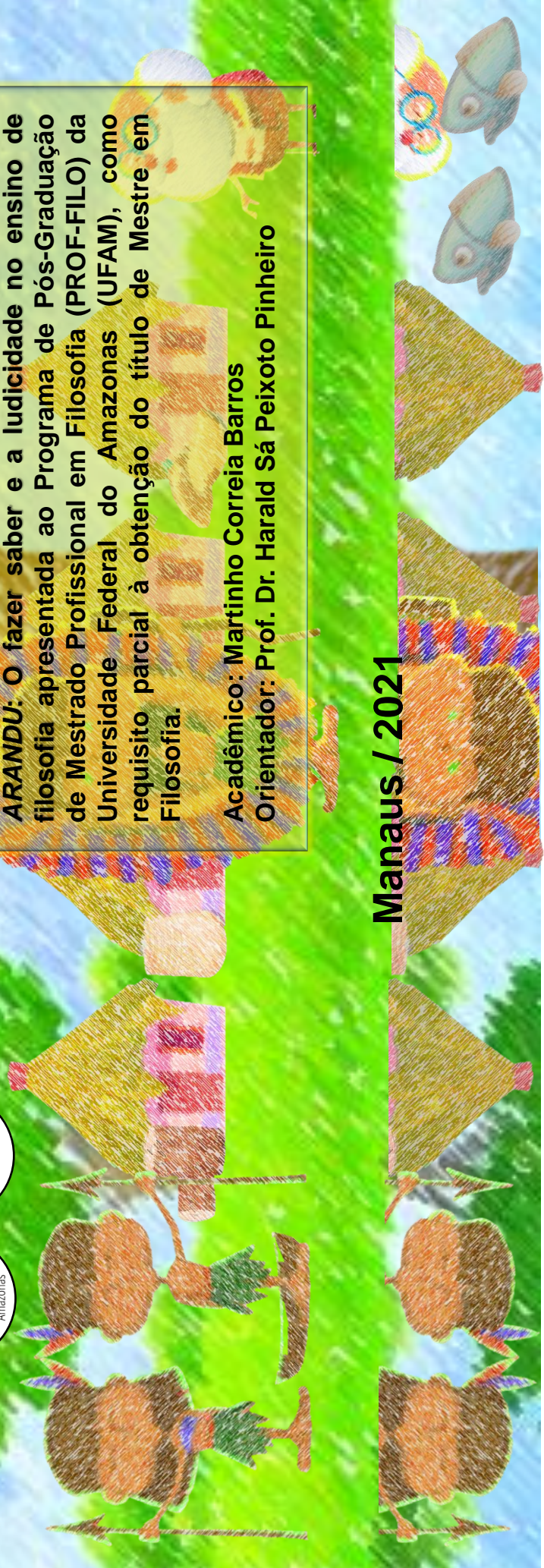
VERSÃO BETA 1.0



Produto Educacional integrante da Dissertação **ARANDU: O fazer saber e a ludicidade no ensino de filosofia** apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Acadêmico: **Martinho Correia Barros**
Orientador: **Prof. Dr. Harald Sá Peixoto Pinheiro**

Manaus / 2021



O que é Arandu, o jogo?

Arandu – O jogo ancestral dos Tupebas é o produto educacional desenvolvido no Mestrado Profissional de Filosofia (PROF-FILO) – Núcleo UFAM que busca estender os limites do mundo dos jogos de tabuleiro e os limites das aulas de filosofia até encontrar um filosofar lúdico, como limiar capaz de promover a construção do conhecimento escolar, por meio de elementos do design de jogos contextualizados em manifestações e práticas culturais amazônicas.

Partimos da ideia de Rubem Alves (2011) que existe uma dinâmica cognitiva, com requintes de ludicidade, capaz de promover a formação do conhecimento e as analogias dão o suporte necessário à imaginação neste processo, como que um salto criativo, para se filosofar brincando com conceitos. Explicando o que seriam as analogias e seu papel no desenvolvimento cognitivo, Rubem Alves (2011) vai apresentar, com uma fantástica maestria, histórias que fazem aflorar, da linguagem poética, o conhecimento sobre o que é a natureza do científico sob a perspectiva da Filosofia da Ciência, em um terreno relegado pela racionalidade ocidental ao qual toda poesia foi subjugada e marginalizada.

Usando tais analogias para galgar seus conhecimentos ao tabuleiro, criamos o jogo Arandu por meio de uma simbiose literária trazendo elementos socioculturais da cidade de Tefé-AM, cidade de nossa atuação no Ensino de Filosofia, para enriquecer a tessitura deste nosso artesanato intelectual. Com esta estratégia, apresentamos nossas diferentes tonalidades culturais sem que percamos a essência das analogias apresentadas por Rubem Alves (2011) colorindo nosso trabalho de *ethos* amazônico e propondo uma sequência didática para intentar o chão de nossas escolas de ludicidade nas aulas de filosofia. O jogo e as regras estão postos. Te convidamos a mergulhar neste mundo e círculo mágico dos Tupebas para filosofar brincando.

Que comecem os jogos...

Saudações lúdicas, professores e professoras de Filosofia!

Este Manual possui as regras dos 05 jogos que foram elaborados para aplicação durante um bimestre letivo, contemplando a temática de Filosofia da Ciência. Para que esta proposta de aprendizagem baseada no uso de jogos em sala de aula se consolide, trazemos algumas orientações essenciais ao seu desenvolvimento:

1 – O texto “O mundo sagrado dos Tupebas”, disponível neste manual, é indicado como leitura obrigatória aos alunos pois será fundamental para o diálogo entre os jogos e as aulas de filosofia;

2 – Ao professor é indicada a leitura do livreto “O que é científico? (ALVES, Rubem. São Paulo: Loyola, 2011) para aprofundamento da ideia do uso de analogias na compreensão do conceito de Conhecimento Científico, conforme a visão poética rubemiana acerca da Filosofia da Ciência;

3 – A dinâmica pensada para esta sequência didática contempla aulas expositivas alternadas por aulas com a utilização do jogo e atividade avaliativa extraclasse, totalizando 10 horas-aulas;

4 – Para a aplicação do jogo, o professor formará quatro mesas de jogos que serão as estações de aprendizagem, comportando 08 alunos cada. Recomendamos uma seleção prévia de 08 alunos para monitorar essas atividades com jogos;

5 – Deve-se realizar reuniões preparatórias para que os monitores joguem e entendam a dinâmica do jogo para uma melhor atuação durante as aulas; Os monitores participarão apenas da jogada final, distribuídos nos quatro primeiros jogos para equalizar a partida, bem como manter o auxílio da monitoria durante a atividade;

Continuando as regras...

6 – Para as aulas expositivas deve-se utilizar textos filosóficos da preferência do professor, desde que faça ponte com cada Unidade Temática e seus objetos de conhecimentos a saber:

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	PERGUNTA-DESAFIO
O que é o científico	A ciência e seus métodos	O que é o científico?
A verdade científica	A linguagem científica	O que é a verdade científica?
Os grilhões científicos	O dogma do método; Filosofia e Mitologia	O que é o dogma do método?
A Filosofia da Ciência	A filosofia e o filósofo da Ciência	O que é o filósofo da ciência?
Os tipos de conhecimento	As ciências e os tipos de conhecimento	O que são as ciências exatas e as ciências humanas?

Previsão de 10 horas/aulas

7 – O professor inicia sua aula com a pergunta-desafio que será respondida pelo estudante como uma atividade avaliativa para assimilação das teorias e dos conceitos expostos;

8 – A atividade avaliativa busca desenvolver a capacidade de síntese dos textos e conceitos estudados por meio de um mapa mental, de um resumo ou de uma arte visual que deve ser entregue conforme planejamento do professor desde que antes da próxima Unidade Temática;

9 – O professor deve dar um feedback para cada atividade avaliativa: Se a próxima atividade precisar de mais atenção, o aluno receberá 01 Estrela; Se a atividade está dentro do padrão esperado, recebe 02 estrelas; Se a atividade surpreendeu pelo zelo e primor, recebe 03 estrelas;

10 – A nota final de cada aluno será o produto da soma das estrelas pelo seu valor de peso unitário que é 0,67, ou seja $NOTA\ FINAL = (soma\ das\ estrelas) \times 0,67$;

Sobre a contagem de estrelas...

11 – Com o objetivo de zelar pelo primor e excelência na participação das atividades avaliativas, foi criado um ranqueamento de títulos honoríficos fictícios da Confraria Lúdica Arandu, conforme a disposição de cada aluno nas referidas avaliações. Sugere-se ainda que o professor busque formas para a concessão de tais títulos, pelo menos em forma de um quadro de honra.

12 – O ranqueamento contempla o tipo de ferramenta utilizada por cada aluno e o número de estrelas alcançadas:

FERRAMENTA	05 ESTRELAS	06 ESTRELAS	08 ESTRELAS
ARTE VISUAL	Guerreiro das Belas Artes	Xamã do Onirismo	Cacique do Círculo Cromático
MAPA CONCEITUAL	Feiticeiro dos Pergaminhos	Guardião do Saber	Rezador do Pensamento
RESUMO	Encantador das Mentes	Curandeiro da Verdade	Cacique do Mundo das Ideias

13 – Para incentivar o maior número de ferramentas a serem utilizadas pelos alunos, também temos outros tipos de reconhecimentos:

05 ESTRELAS EM 02 TIPOS DE FERRAMENTAS	ESTRELAS MÁXIMAS NAS 03 FERRAMENTAS
Pajé da Poiesis	Tuxaua da Confraria Lúdica

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os jogos foram planejados para até 08 alunos. O professor deverá imprimir um exemplar de todo o jogo e fará a distribuição de suas partes em cada estação de aprendizagem para que, através de revezamento durante as aulas, cada aluno passe por toda a estrutura do jogo em preparação para a grande jogada final.

Sobre imprimir e jogar...

- 14 – Todas as cartas estão disponíveis para serem impressas conforme a quantidade exigida por cada jogo; Apenas o tabuleiro individual da “Confraria Boca de Tefé” que deverá ser impresso na quantidade necessária;
- 15 – Os peões de personagens e ações, bem como as peças de recursos estão disponíveis para impressão e colagem em tampas de garrafas PET, mas podem ser substituídos por peças de jogos conforme disponibilidade;
- 16 – Os tabuleiros foram disponibilizados em partes no tamanho A4 para serem impressos e colados;
- 17 – Recomenda-se que cada jogador tenha seu conjunto de dados, um total de 06 Dados de seis lados (D6);
- 18 – Recomenda-se imprimir em papel cartão e proteger as cartas com sleeves padrão mini-euro (4,5cm x 6,8cm) para as cartas menores e sleeves padrão GOLD (8,0cm x 12cm) para as cartas maiores.
- 19 – As cartas com dupla face devem ser recortadas e dobradas conforme figura abaixo:



Linha para dobrar

Linha para recortar

o MUNDO SAGRADO

DOS TUPEBS...

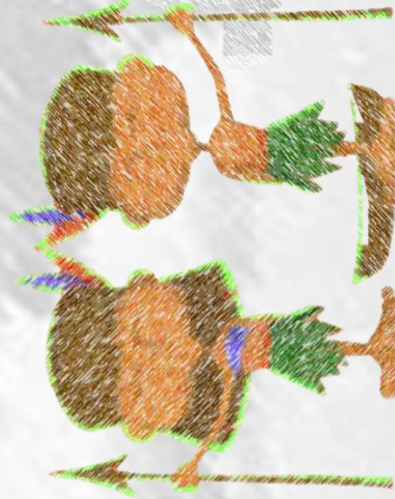


Contam que no coração da floresta amazônica, existe um grande lago sagrado chamado Tefé em que habitam seres misteriosos e divinos. Suas águas são calmas e furiosas, são vitais e mortais, fascinam e dão medo. Os Tupebas cresceram à beira deste lago e ao redor da imponente castanheira que alimentara seus antepassados durante um grande ensinamento enviado por Jurupari.

Sob a frondosa e histórica castanheira, os Tupebas erigiram sua linda praça chamada Remanso do Boto para a realização de seus escambos e de seus festivais que, por muito tempo, ajudaram a educar gerações através das manifestações culturais cheias das narrativas poéticas sobre os seres das águas e da floresta e sobre os grandes feitos dos antepassados para manter a luta do bem contra o mal.

Foi assim que surgiu o Festival da Castanha para que toda sabedoria dos antepassados fosse festejada e aclamada. Os artistas se preparam durante todo o ano para declamar seus poemas e entoar suas canções compostas sob o encantamento das águas-sem-fim do Lago Sagrado.

Todos buscam maravilhados ouvir as histórias detalhadas dos agraciados com a visão dos seres divinos que habitam o Lago.



Certo dia, contam no festival, um sábio conhecido pelo codinome Velho Macaqueiro, pensou se tudo aquilo não passava de suposições e se, de fato, alguma das criaturas que habitava o lago tinha sido avistada ou tocada. Pensou, se com tantas magias e encantações, filosofias e religiões, tantos livros e tantas canções, por que ninguém nunca ousou fisgar uma criatura sequer daquelas águas sagradas.

Nesse mesmo dia, o velho sábio, imaginou um objeto jamais pensado. Tratava-se de uma porção de buracos amarrados por barbantes. Os buracos eram para deixar passar o que ele não desejava pegar: a água. Os barbantes eram para pegar uma das criaturas que ele tanto almejava.

Assim, ele criou e teceu uma rede de pescar. O velho Macaqueiro era considerado um mistério para muitos. Ele não nasceu ali, mas já convivia muito tempo com os Tupebas, aprendendo seus ensinamentos sagrados.

Quando foi pôr sua rede dentro do lago, próximo à grande praça, para testar sua invenção, uma grande multidão seguiu o velho sábio. Muitos rindo daquela loucura, outros dando apoio para que ele mostrasse como eram as aquáticas criaturas. O sábio armou seu objeto do jeito que imaginou e voltou para sua casa.

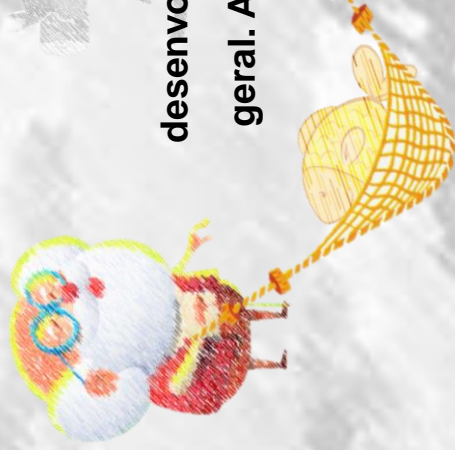


No dia seguinte, ao voltar para recolher seu artefato, encontrou presa uma linda criatura: um peixe dourado. Foi aquele alvoroço em plena praça... Uns ficaram com raiva por não terem tido o mesmo sucesso usando as fórmulas sagradas que dispunham. Até o ameaçaram por blasfêmia. Outra parte dos observantes ficaram felizes e quiseram aprender a arte de tecer redes.

Surgiram, então, os pescadores-fabricantes que logo se multiplicaram e se tornaram importantes para toda comunidade porque as criaturas capturadas tinham poderes maravilhosos de diminuir a tristeza e aumentar o prazer. Podiam ser comidos, curavam doenças, aliviavam dores, serviam para fertilizar os campos, entre outros tantos benefícios.

Os pescadores-fabricantes, que ganharam respeito e admiração pela sua arte de criar redes para pescar, resolveram, então, se organizar numa confraria em que todo postulante deveria provar sua competência tecendo uma rede e mostrando um peixe

pego pelo seu apetrecho. Formaram a Confraria Boca de Tefé. E de tanto falarem em peixes e redes, os membros da confraria começaram a desenvolver um linguajar próprio e diferente dos demais membros da comunidade em geral. Adotaram, então, o ictiolalês (fala de peixe) como língua oficial da organização, levando a expulsão os membros que não a dominassem.



O hábito da linguagem fez com que os membros da confraria pensassem que só era real aquilo que podia ser falado em ictiolalês e o que podia ser capturado por suas redes.

Para eles, seu mundo real era aquilo que se podia falar com propriedade e experiência.

Se alguém falasse sobre as nuvens, eles perguntavam:

‘Com que rede esse peixe foi pescado?’ Se a resposta fosse: ‘Não foi pescado, não é peixe’. A conversa era logo finalizada: ‘Não é real’.

O mesmo se dá com os sentimentos, a música, a poesia, o amor, a felicidade, pois não há rede que os capture: ‘Se não foi pescado em águas com rede aprovada, não é real’.

Contam que com o tempo, foram surgindo outras confrarias especializadas em outros tipos de tessituras, formando uma grande rede de saberes e conhecimentos.

Essa rede de confrarias passou a ser chamada *Arandu*, pois já era uma escola da vida amazônica, do jeito de ser amazônida, mantendo as tradições sagradas e integrando-se com outros povos com as bênçãos de Tupã.

Jogo nº 01 - Confraria Boca de Tefé

Era seu grande desejo aprender, com os pescadores-fabricantes da Confraria Boca de Tefé, a arte de tecer redes para aperfeiçoar as técnicas de pesca e proporcionar à sua comunidade mais saberes, mais desenvolvimento e mais fartura de alimentos.

No dia da revelação dos aprendentes escolhidos para esta grande jornada de conhecimento no coração da floresta amazônica, seu nome estava lá... Parabéns, você vai ingressar neste mundo mágico, e também sagrado, dos Tupebas e vai mergulhar numa riqueza ancestral. Você é a peça fundamental neste jogo dos saberes!

Desenvolva teorias e crie técnicas para capturar

03 peixes dourados e vença este grande desafio:

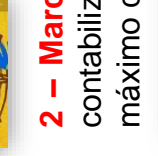
Ser mestre da Confraria Boca de Tefé!

Professor, use a narrativa para contextualizar e explicar o jogo! Ela dialoga com os elementos estéticos e a mecânica...

ENTENDENDO O TABULEIRO:



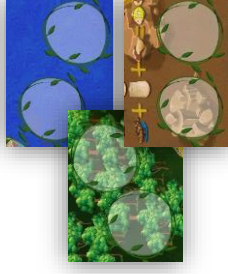
1 – Confraria: Local de onde os aprendizes (peões) partem para buscar recursos; Cada jogador inicia com 01 peão e durante o jogo pode conquistar até mais 02 peões. Cada peão dá direito a uma ação.



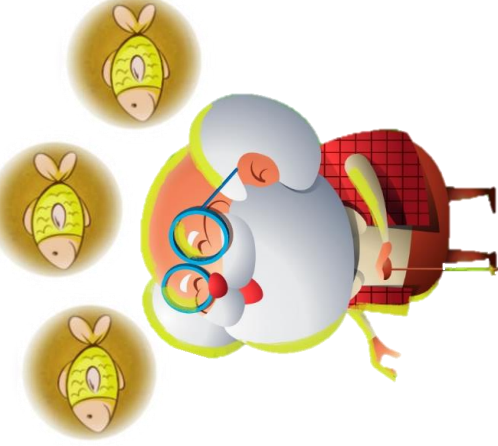
2 – Marcador de recursos: Cada recurso adquirido será contabilizado com o reposicionamento da face do dado. O máximo de cada recurso é a face 06 do dado.



3 – Porto: Com sua ampliação o jogador ganha mais uma ação (peão) e protege seus peixes dourados.



4 – Lago, Floresta e Barreira: Locais destinados às ações do jogo. O peão ao ser movido para este local, após efetuar o custo da ação, leva para a confraria o recurso adquirido;



Jogando “Confraria Boca de Tefé” ...



01 – PARA O INÍCIO DO TURNO:

Lança-se os dados para definir primeiro jogador;
Desempata-se com lançamento de dados;
Distribui-se a carta de jogador da vez que gira no sentido horário.

02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:

FASE DE EVIDÊNCIA:

Lança-se os dados para definir o recebimento de Fibra e Madeira;
Atualiza-se o marcador de recurso com os dados.

FASE DE ANÁLISE:

Anuncia-se as ações (*Eu tenho isto e vou para tal lugar fazer tal coisa*);

Movimenta-se o peão ou peões para o lugar da ação;

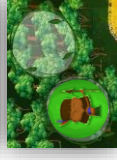
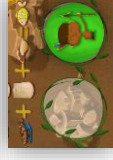
FASE DE SÍNTESE:

Paga-se a ação atualizando os dados no marcador de recursos;

Recebe-se a bonificação das ações e atualiza-se o marcador de recursos;

FASE DE ENUMERAÇÃO:

Negocia-se recursos um por um; Passa-se a vez.



03 – ANOMALIAS NAS AÇÕES:

REINVIDICAÇÃO DE EVIDÊNCIA:

No seu turno, o jogador solicita o relançamento de dados;
Zera o marcador de recursos da Fibra e da Madeira;
Lança-se os dados e recebe-se os recursos;
Repassa imediato da carta de jogador da vez.



ENXURRADA:

Quando a soma dos dados for igual a 07, não haverá distribuição de recursos;
Todos jogadores perdem seus peixes dourados;
Repassa imediato da carta de jogador da vez.



AMPLIAÇÃO DO PORTO COM ARGILA:

Aquisição de peão extra com ação imediata no lago;
Cada peão dá uma ação ao jogador;
Limite de duas ações no mesmo lugar;
Cada ampliação do Porto protege 01 peixe dourado da enxurrada.



Elementos que compõem a “Confraria Boca de Tefé”



08 Tabuleiros (01 por jogador)



12 peões



12 peões



17 peixes



16 marcadores de ampliação de porto



06 dados D6 por jogador
(recomendamos cada jogador ter seu conjunto de dados)

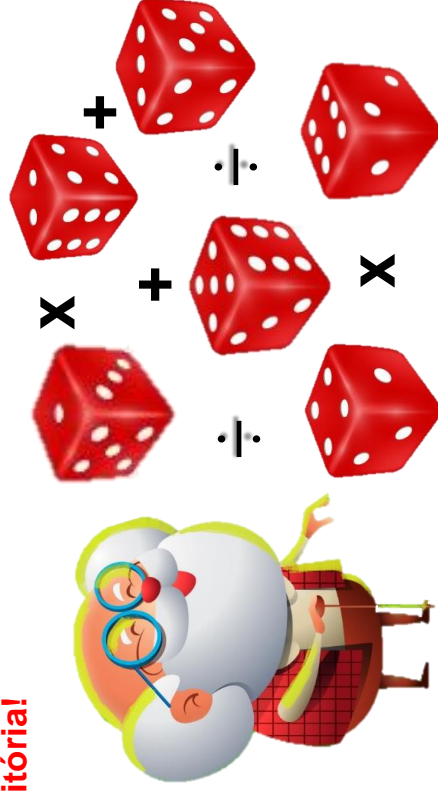


01 carta de Jogador da vez

Jogo nº 02 - Ictiolalês

O festival da Castanha chegou e os Tupebas estão em festa. Todos os brincantes já ensaiaram seus papéis e já criaram suas indumentárias. O time das Araras Vermelhas e das Araras Azuis já definiram seus territórios e já dividiram suas tarefas para garantirem o grande espetáculo que narra as aventuras de Caboré, a grande heroína do povo do Lago Tefé. Qual time terá mais empenho e mais êxito: Os vermelhos ou os azuis? Vista sua camisa e vamos brincar com a matemática e com as palavras...

Ganha a equipe que fizer mais pontos de vitória!



ENTENDENDO O JOGO:

Este é um jogo de **VAZA** e **TRUQUE**.

VAZA – é o conjunto de cartas formado durante o turno em que todos os jogadores lançam obrigatoriamente uma carta;

TRUQUE – é o valor do poder de cada carta jogada e será definido pelo lançamento de dois dados;

O **OBJETIVO** do jogo é fazer pontos de vitória com as vazas conquistadas. Ganha a equipe que fizer maior pontuação.



Na contagem de pontos usaremos este marcador de recursos para contabilizar os recursos e depois transformá-los em pontos de vitória. Utilizaremos as faces dos dados em cada recurso/alimento para nossa contabilidade. O máximo de recursos será 12 já que poderemos usar até 02 D6.

Jogando “Ictiolalês”...

01 – PARA O INÍCIO DO TURNO

- Define-se as equipes e personagens;
- Forma-se um círculo com equipes alternadas;
- Distribui-se 09 cartas entre os jogadores;
- A carta Caboré define apenas o primeiro jogador;
- As “vacas” devem ser jogadas no final da vaza.



será considerado o maior truque;
Quando a carta **CABORÉ** for lançada, então ninguém recebe aquela **VAZA** que fica disponível para ser dividida igualmente entre aqueles que não conseguiram capturar alguma vaza.

02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:

- Lança-se os dados e define-se o truque;
- Lança-se as cartas para formar a vaza;
- Define-se o vencedor da vaza;
- Quem lança Caboré começa o novo turno;
- O vencedor da vaza começa o novo turno.



04 - A CONTAGEM DE PONTOS:

- O jogador descarta todas as cartas que não pertencem ao seu time;
- Recebe-se os recursos e alimentos previstos nas cartas da cor de seu time e na carta de tecnologia;
- Troca-se os recursos ou alimentos por pontos de vitória previstos nas suas cartas;
- E por último, recebe-se 01 ponto de vitória por cada carta da cor de seu time;

03 - O VENCEDOR DA VAZA:

- Ganha a carta lançada pelo jogador de maior truque;
- Se a carta for de tecnologia ou especial, então ganha quem jogou a carta;
- Do contrário, ganhará o jogador/personagem correspondente a carta de maior truque, independente de quem a jogou;
- Não há empate dos truques, o ultimo jogador sempre

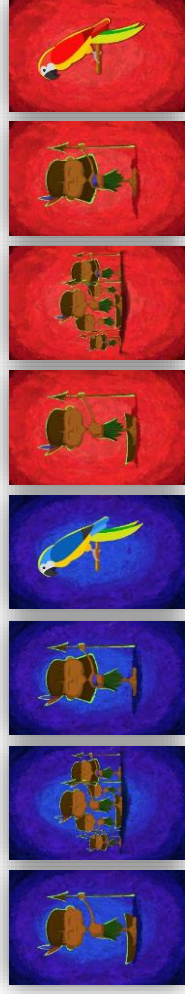


Para este tipo de legenda nas cartas o jogador recebe o primeiro recurso/alimento (no caso fibra) e converte o próximo recurso/alimento em pontos de vitória;



Para este tipo de legenda o jogador apenas converte o recurso/alimento por ponto de vitória

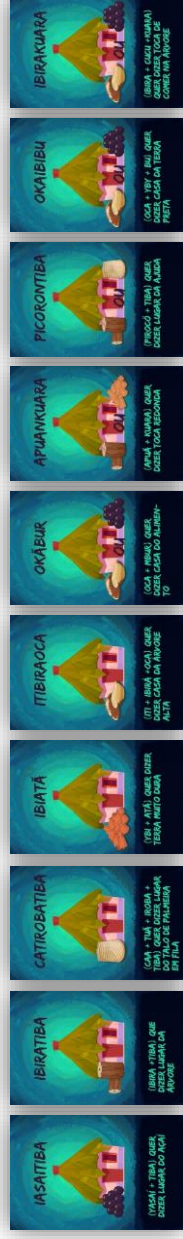
Elementos que compõem o “Ictiolalês” – parte 1



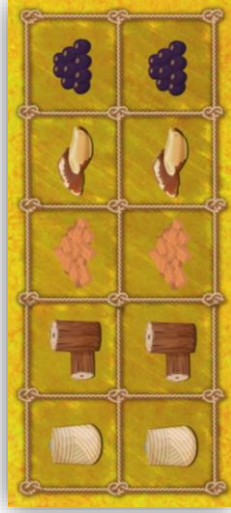
08 Cartas de personagens para definir os jogadores e suas equipes



12 Cartas especiais (sendo 06 cartas de onça pintada)



20 Cartas de tecnologias



02 marcadores de recursos



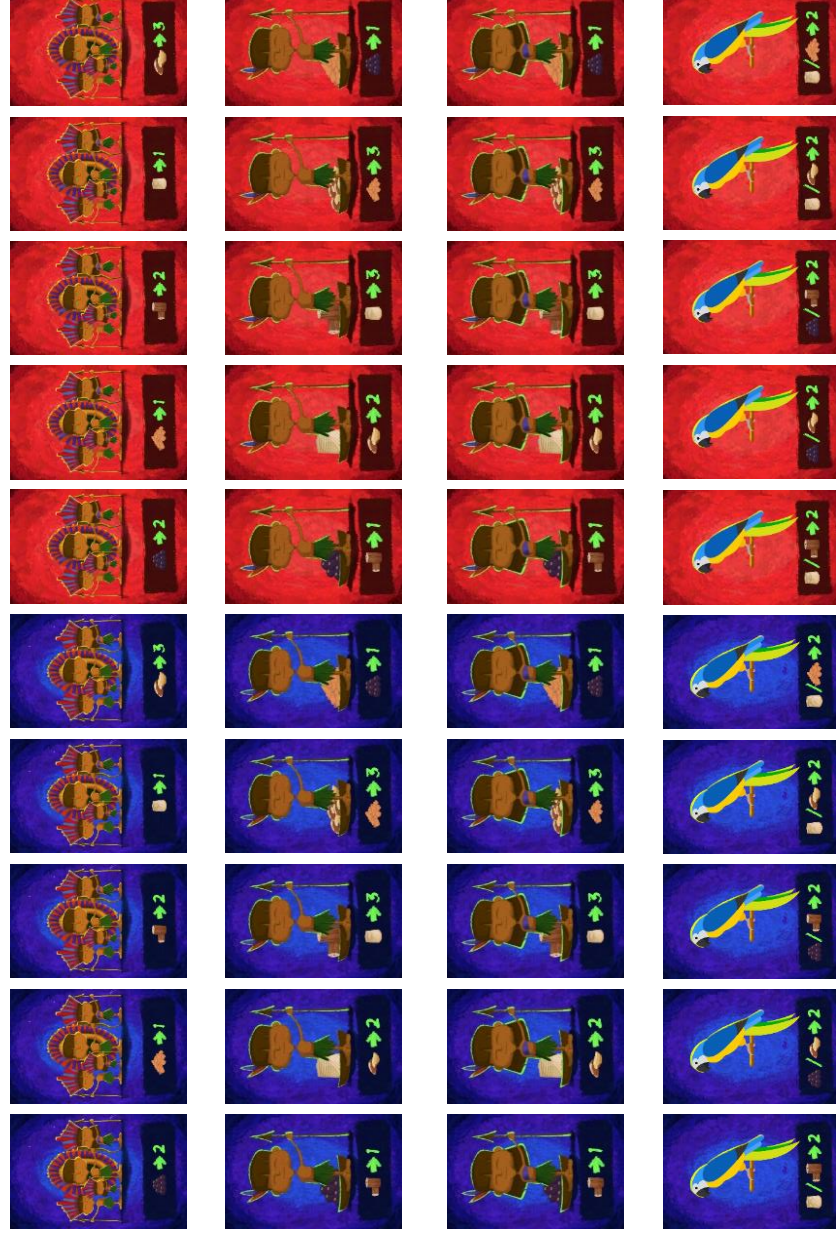
05 dados D6 para contagem dos recursos



02 dados D6 por jogador para definir o truque

Elementos que compõem o “Ictiolalês” – parte 2

Cartas dos personagens para embaralhar



Marcadores de pontos de vitória



Jogo nº 03 – Caboré e a Castanheira

Na sagrada castanheira mora a Sábia Coruja Arandu, ela é espírito guardião de toda história dos Tupebas. Sempre muito ocupada organizando seus pergaminhos e catalogando os seus saberes, vez por outra chama as araras para ajudar nas arrumações e que terminam escutando suas histórias e saberes ancestrais no final da limpeza como recompensa.

Ahhh, você é uma dessas araras! Será que você lembra onde está cada pedaço da história contada pela grande guardiã Arandu?

Bem vindo ao nosso jogo da memória, ganha quem conseguir mais pontos de vitória!



Jogando “Caboré e a castanheira” ...

01 – PARA O INÍCIO DO TURNO



Define-se as duas equipes: Caboré e Apiá;

Forma-se um círculo de equipes alternadas;

Posiciona-se o tabuleiro da castanheira ao centro;

Embaralha-se as peças dos puzzles e distribui-se 03 nos espaços determinados;

Posiciona-se os marcadores das araras em **TEFÉ**;

Inicia-se com o jogador mais novo de todo grupo.



02 - DURANTE O TURNO DO JOGADOR:

Avança-se três espaços com a arara de sua equipe e:

FASE 01: Abre-se a primeira carta daquele local e ganha-se 01 ponto de vitória (PV) para a equipe; Passa-se a vez; Os jogadores se movimentam um a um até abrirem uma carta em todos os ambientes;



FASE 02:

- Ou coloca-se a carta aberta em jogo (construção dos puzzles) e abre-se outra carta no local;
- Ou desvira-se a carta para abrir outra no mesmo local;
- Ou às cegas, põe-se uma carta em jogo e ganha-se 02 PV se no puzzle correto, do contrário perde; **Se a carta**



não corresponder ao Puzzle, as cartas daquele local são embaralhadas e repostas com uma aberta.

03 - HABILIDADES DE CADA JOGADOR:

CABORÉ: Forma somente o puzzle do **PAJÉ**.

Mas equilibra as cores nos puzzles.

APIÁ: Forma somente o puzzle de **CABORÉ**.

Mas equilibra as cores nos puzzles.

ARARAS: Iniciam os puzzles com a peça número 01;

Coloca o máximo de peças no puzzle de sua equipe.

04 - A CONTAGEM DE PONTOS:

CABORÉ E APIÁ:

Puzzle com equilíbrio das cores – 02 PV;

Cada 02 peças no mosaico Pajé ou Caboré, 01 PV imediato para Caboré e Apiá, respectivamente;

ARARAS:

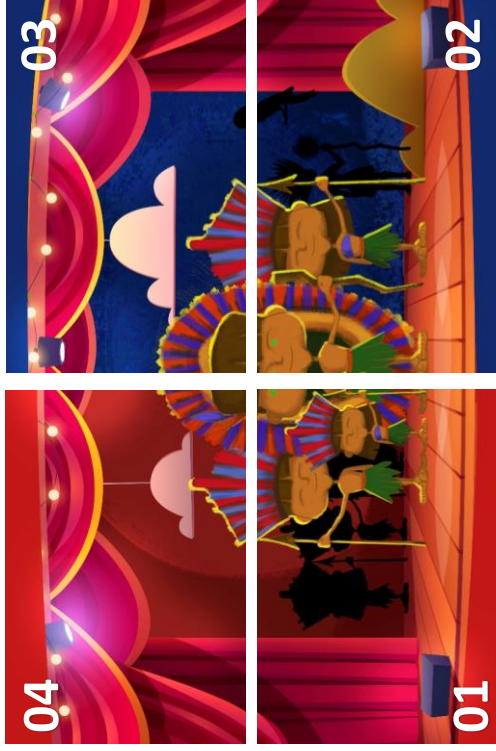
Puzzle com maioria de peças na cor da equipe: 01 PV;

Puzzle numa só cor: 03 PV para a equipe;

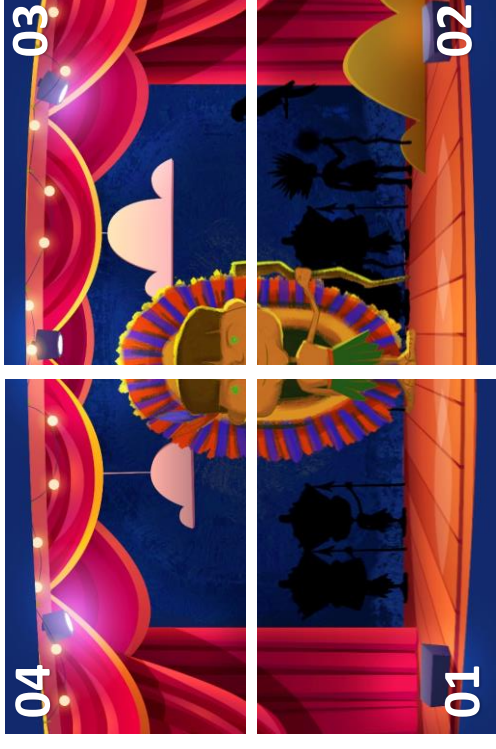
Cada 02 peças no mosaico da cor da equipe: 01 PV imediato;

Sobre os puzzles...

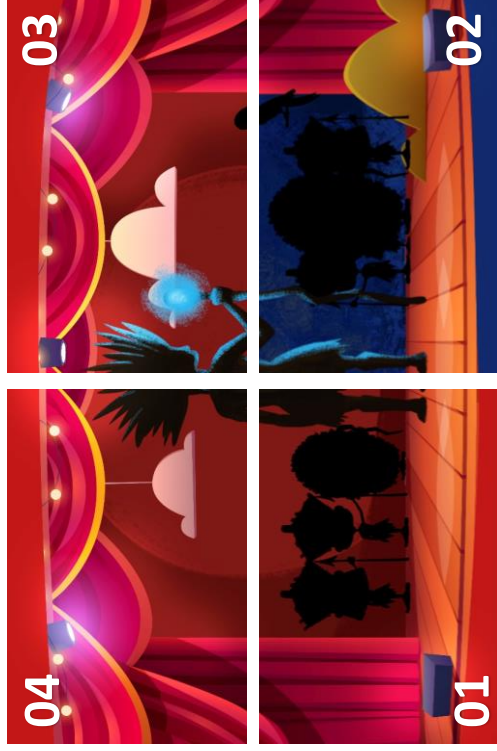
Puzzle com cores equilibradas



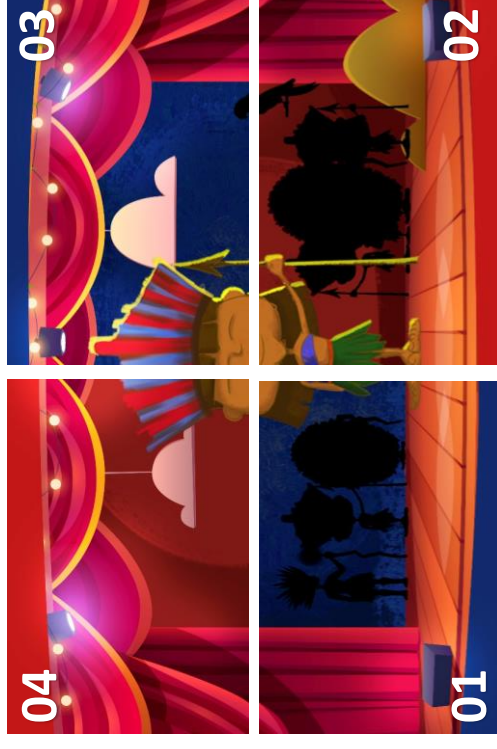
Puzzle com uma só cor



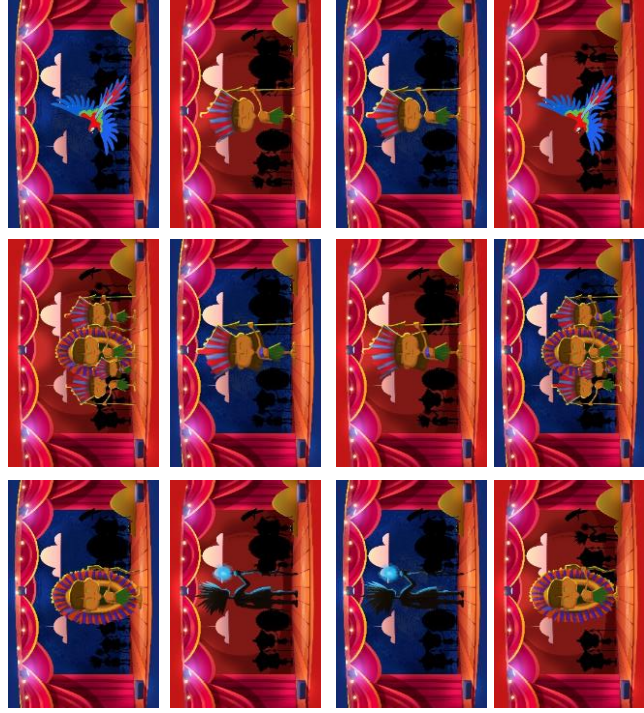
Puzzle com maioria de cor



Puzzle com cores equilibradas



Elementos que compõem “Cabore e a castanheira”



48 peças que formam 06 puzzles vermelhos e azuis

Marcadores de pontos de vitória



08 Cartas dos jogadores



01 Tabuleiro da Castanheira



02 peões de araras

Jogo nº 04 – Remanso do boto

Vimos que as redes que outrora foram criadas e aprovadas pelo nosso mestre Macaqueiro te tornaram um grande especialista em pescar peixes.

Precisamos agora unir nossos conhecimentos e saberes para desenvolvermos o Festival da Castanha e com ele mantermos a chama de nossa tradição acesa por gerações.

Parece que já se formaram duas fortes equipes denominadas Araras Vermelhas e Araras Azuis para narrar o espetáculo da luta do bem contra o mal que nos deu a Sagrada Castanheira de Caboré. Sua ajuda é fundamental para fortalecer nossa cultura amazônica!

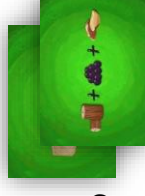
É um jogo em equipe que vence quem conseguir alocar primeiro todos os seus especialistas no Festival!



01 – PREPARANDO O INÍCIO DO TURNO



Distribui-se os 32 peões (especialistas) no tabuleiro auxiliar;



Distribui-se as cartas de contratos no tabuleiro auxiliar;



Define-se o primeiro jogador com lançamento de dados;

Distribui-se para cada equipe:



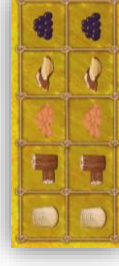
- Marcadores numéricos



- 10 cartas de especialistas

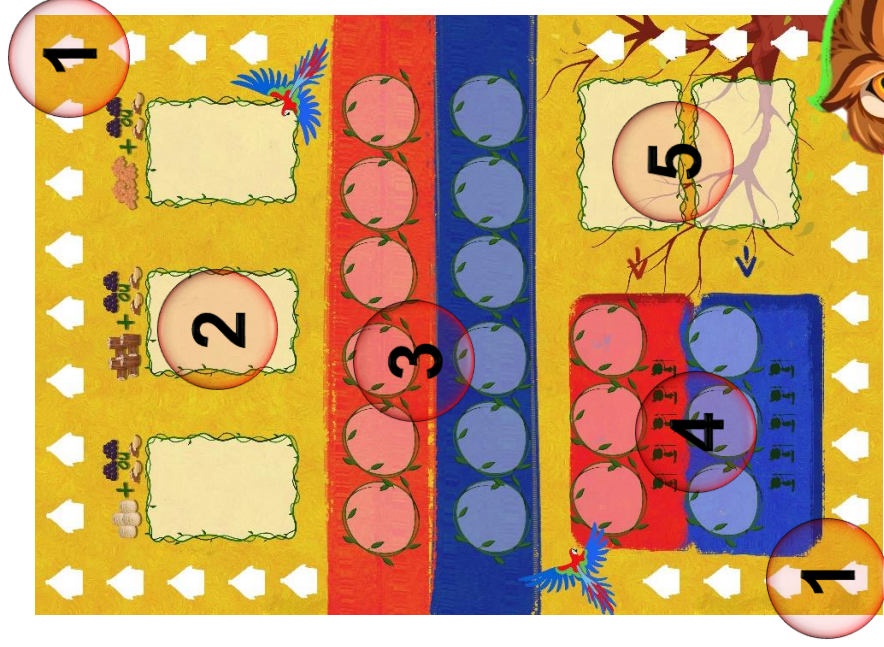


- 10 cartas de tecnologias



- 04 marcadores de recursos;

Entendendo o tabuleiro auxiliar...



01 – Marcadores de Especialistas: Em cada ícone ficará 01 (peão) especialista que será integrado ao Tabuleiro principal; Cada equipe terá 16 especialistas.

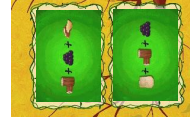
02 – Baralho de tecnologias: Local das cartas que dobram o valor da colheita de recursos; Acima temos os recursos necessários para sua aquisição;



03. Banco de recursos: Serve para depósito colaborativo de recursos para aquisição das cartas de tecnologias;

É um banco para cada equipe e servirá para dividir o tabuleiro: Especialistas da parte superior são da equipe vermelha e inferior, da equipe azul).

04 – Banco de contrato: Local comum para depósito colaborativo de recursos necessários à alocação de especialistas. Cada equipe faz depósito em sua cor;



05: Tabela de contratos: As cartas aqui indicam os recursos necessários ao contrato de especialistas.

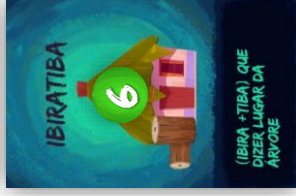
Jogando “Remanso do boto” – parte 1

PARA O INÍCIO DO JOGO

De posse de duas cartas, cada jogador associa um marcador numérico a uma carta;

Carta de tecnologia dá o dobro de recurso;

Carta Especialista dá o recurso da habilidade.



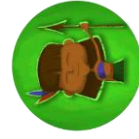
01 – FASE DA COLETA:

- Lança-se os dados e soma seus lados para ter o **NÚMERO** sorteado;

- Bonifica-se o jogador com o numeral sorteado conforme suas habilidades, atualizando o seu marcador de recursos;



(No exemplo ao lado, se o número sorteado fosse 06 a Tecnologia IBIRATIBA daria madeira em dobro ao jogador, se fosse 11 daria apenas uma argila que é especialidade da carta, nesta fase.)



- Aloca-se especialista por 01 argila, 01 madeira, 01 fibra e 01 comida (açai ou castanha) no tabuleiro principal;

- Atualiza o marcador de recursos e passa a vez.

GATILHOS NA SOMA DA FACE DOS DADOS:

Se a soma for 02 ou 12, aquele jogador fará a troca das cartas entre dois jogadores;

Se 07, **ENXURRADA**, aquele jogador perde metade de seus recursos e alimentos (arredondamento para cima);

02 – FASE PLANEJAMENTO:

Quando todos jogadores chegam ao fim da Fase da Coleta ou alguma equipe aloca 05 especialistas, recolhem-se as cartas de tecnologias e de especialistas dos jogadores, depois de embaralhas são distribuídas nos seus respectivos espaços do tabuleiro auxiliar.

- O jogador à direita do último jogador colocará um de seus números no tabuleiro principal;

- Segue no sentido anti-horário até chegar o último jogador que lançará dois números seus e inverte no sentido horário a distribuição numérica com os demais jogadores.

Jogando “Remanso do boto” - Parte 2

03 - FASE DA CONSTRUÇÃO:

É o momento do jogo que se repete as ações de jogador em jogador até termos uma equipe vencedora. O jogo acaba quando uma equipe inserir no tabuleiro principal seu último especialista. Nesta fase, para aquisição de tecnologias e especialistas, o depósito de recursos é responsabilidade de cada equipe e o último jogador a depositar recurso/alimento recebe a carta.

- Lança-se os dados;
- (Na enxurrada, caso tenha algum peão na casa do porto principal pode haver troca recursos na proporção 2:1 com outros jogadores e só depois acontece a perda da metade dos recursos para se passar a vez);
- Conta-se o número de especialistas em torno do marcador numérico sorteado;
- Bonifica-se os contemplados com recursos;
- Faz-se as trocas de recursos nos portos;
- Faz-se depósito de recurso para aquisição de cartas de tecnologias ou especialistas ou faz-se depósito de recurso coletivo;
- Passa-se a vez;

ENTENDENDO A AQUISIÇÃO DE TECNOLOGIAS E ESPECIALISTAS NO MERCADO

No embaralhamento das cartas do final da fase da coleta, as cartas de especialistas ficaram na pilha de cartas de tecnologia. O banco de recurso só faz aquisição cartas de tecnologias.

As cartas de especialistas só saem da pilha de tecnologias, com recursos do banco de contrato.

O banco de recurso pertence a cada equipe, portanto completar os recursos significa que sua equipe será a beneficiada.

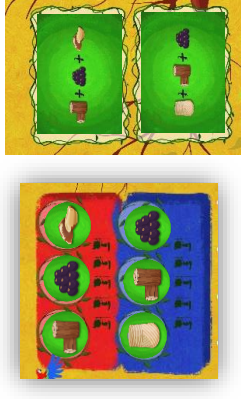


Pilha de cartas de tecnologia



Banco de recursos

Já com o banco de contrato, o último jogador a fazer o depósito do recurso da tabela é o que poderá alocar um peão/especialista ou adquirir uma carta de especialista.



Banco e tabela de contratos

Entendendo o tabuleiro principal...



POSIÇÃO DOS ESPECIALISTAS NO REMANSO DO BOTO: Após a primeira inserção do peão/especialista, que é aleatória, no tabuleiro principal na **FASE DA COLETA**, os demais peões deverão tomá-lo como referência sempre expandindo de duas em duas interseções ou bordas de cada hexágono. Alguns hexágonos estão separados, mas o “possível” encaixe das formas indicam os limitrofes a serem considerados no tabuleiro (ao lado temos um exemplo dessas possibilidades).

POSIÇÃO DOS MARCADORES NUMÉRICOS: Apenas os números 02 e 12 tem lugares definidos no Tabuleiro; Os demais serão colocados conforme a vontade dos jogadores na fase de construção.



PORTOS E TROCAS DE MERCADORIAS: Na fase de construção, o uso dos portos são coletivos. Quando tem um peão/especialista alocado nos portos, acontece troca de recurso na proporção 1:1.

Por exemplo, o porto localizado na casa da madeira permite a troca de uma madeira por qualquer outro recurso. A negociação na proporção 2:1, na enxurrada, nesta fase só é ativada com peão/especialista no porto principal. Só há trocas entre jogadores na enxurrada!



BONIFICAÇÃO DOS RECURSOS: Quando acontece o sorteio do número de bonificação de recursos, será contado os especialistas ao redor do número. Esse valor multiplicado pelo número de cartas especialistas de cada jogador é a bonificação devida. Para as cartas de tecnologias segue a mesma ideia só que bonificação é em dobro e multiplicada pela quantidade de cartas. (Por exemplo, se for sorteado o número 02 que tem três especialistas em sua volta. Um jogador com uma carta especialista de açoai recebe 03 açoais. Com carta de tecnologia receberia o dobro, ou seja 06 açoais).

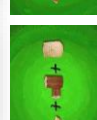
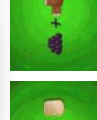
Elementos que compõem o “Remanso do boto”



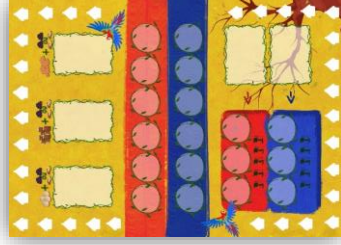
20 Cartas de especialistas



20 Cartas de tecnologias



30 Cartas de contratos



01 Tabuleiro auxiliar



32 peões especialistas

10 marcadores de recursos



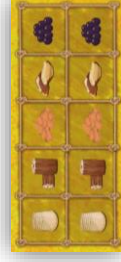
02 marcadores numéricos



01 Tabuleiro principal



02 Dados D6



08 marcadores de recursos com dados

Jogo nº 05 – Arandu

Contam que Jurupari queria saber a lealdade dos Tupebas ao grande deus Tupã e mandou um castigo para testá-los: De uma hora para outra, secou toda a imponência de seu Sagrado Lago de Águas Profundas, afastando toda fartura de alimentos e secando toda a alegria do povo.

Quando souberam, as tribos irmãs se puseram a subir e descer os rios que davam caminhos para o Lago Tefé com o intuito de ajudar a deter toda força do mal sobre os Tupebas.

Numa agitada noite, a jovem Caboré saiu para conversar com a Sábia Arandu, a guardiã de toda sabedoria tupeba, afim de interpretar a mensagem de seus antepassados para aquele momento.

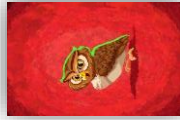
No caminho se deparou com espíritos malignos cuspiendo fogo e pedras incandescentes contra o poderoso Jurupari. Se não fosse a rapidez e pontaria certa das lanças arremessadas pela jovem, seria um momento fulminante para o grande deus legislador do reino do trovão. A decisão de Caboré teve alto preço pago com a própria vida...

Naquele momento em que Jurupari voava ao encontro do todo poderoso Tupã para pedir pela vida de Caboré, Apiá na companhia do Pajé dos pajés encontrou o corpo desanimado da jovem guerreira sobre as areias brancas daquele lago triste e vazio.

Num só pranto do Guerreiro Apiá, o Pajé inicia seu ritual para afastar todas as forças malignas e com a chegada das tribos irmãs, as forças dos antepassados são intensificadas e começa a brotar uma grande arvore do corpo de Caboré.

Naquele momento uma voz brada dos quatro cantos da floresta com toda força de um trovão ensurdecedor:

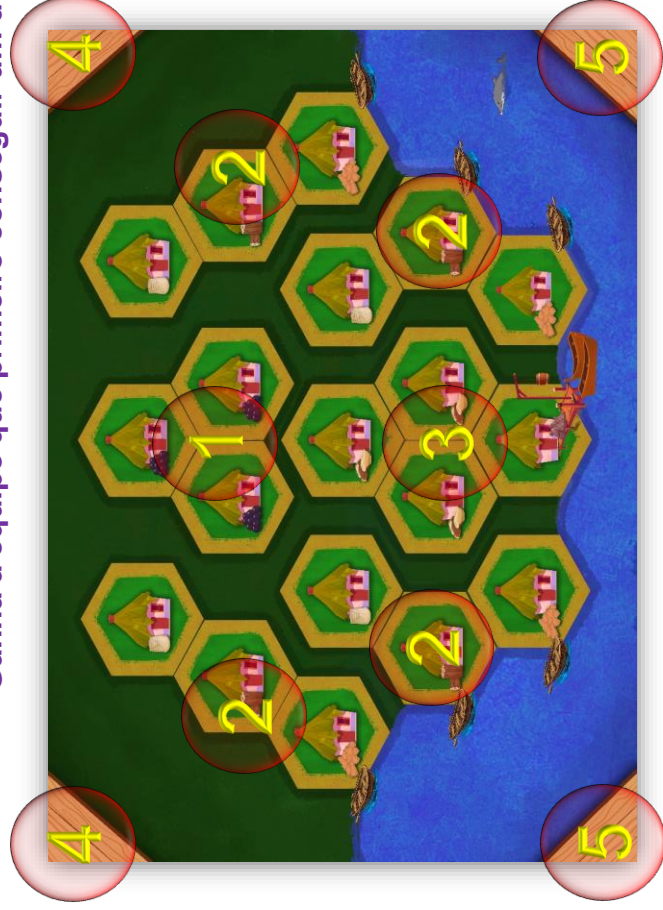
- *Apiá pelo reflexo do pequeno córrego verás que Caboré transformou-se numa linda e frondosa Castanheira, tão forte quanto já era! Como símbolo de fidelidade a você, será solitária e sua reprodução será através das suas sementes que, como um delicioso fruto, também alimentará seu povo e retomará o ciclo da vida!*



Conhecendo o jogo Arandu

Arandu é um jogo em equipe que tem todas as suas ações engatilhadas por meio dos outros jogos aqui apresentados. Para que suas ações se concretizem serão necessários os peixes dourados produzidos pela “Confraria Boca de Tefé”, os pontos de vitórias conquistados no “Ictiolales” e no jogo de memória “Caboré e a castanheira”, bem como os recursos e especialistas do “Remanso do Boto”.

Ganha a equipe que primeiro conseguir um dos objetivos definidos nas cartas de personagens em jogo.



ENTENDENDO A RECONFIGURAÇÃO DO TABULEIRO:

Com o conglomerado dos jogos em torno desta etapa chamada Arandu, temos algumas novas considerações para o tabuleiro:

BLOCO 1 IASAITIBAS – Terão contratos validados de especialistas recolhendo 01 peão do hexágono, pagando 02 peixes dourados e 02 açais (**contrato válido significa mudar a cor verde do marcador numérico para a cor de sua equipe**);

BLOCO 2 APUANKUARAS – Terão contratos válidos recolhendo 01 peão do hexágono, pagando 01 ponto de vitória e 02 recursos exigido no hexágono;

BLOCO 3 ITIBIRAOCAS – Terão contratos válidos com 01 peão do hexágono, 02 peixes dourados e 02 castanhas;

BLOCO 4 RESERVA DE PEIXES DOURADOS – depositados pelos jogadores do Jogo 01 – Confraria Boca de Tefé que devem ser ativados com 02 cartas iguais (em cores e personagens);

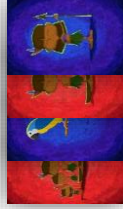
BLOCO 5 RESERVA DE RECURSOS E COMIDAS – vindas do Jogo 04 – Remanso do Boto. Os recursos serão ativados com 03 cartas diferentes (em personagens).

Jogando “Arandu” ...

01 – PARA O INÍCIO DO JOGO



Divide-se as equipes **VERMELHA** e **AZUL**;
Monta-se todos os jogos de acordo com suas regras;
No jogo “Confraria Boca de Tefé”, com a **ENXURRADA** o jogador fica sem direito a nenhuma ação e passa sua vez imediatamente;



O jogo “Remanso do Boto” começa com a **FASE DE PLANEJAMENTO** com o primeiro jogador definido que, na hora da demarcação numérica, recebe **CINCO** recursos/alimentos presente no lugar do depósito do marcador;

02 – PARA O JOGO ARANDU:

- Distribui-se 05 cartas de ação para cada jogador;
- Forma-se uma pilha com todas as cartas de ação que sobraram;
- Forma-se uma reserva de 10 cartas abertas para que os jogadores efetuem trocas ou aquisição;
- Abre-se todas as cartas de personagens Arandu.

NO TURNO DOS JOGADORES:

- Faz-se a aquisição de 01 carta e até 03 trocas necessárias com a reserva de cartas;
- Ativa-se recursos ou alimentos; Contrata-se especialistas; Leiloa-se personagens;
- Encerra-se o turno com 05 cartas na mão (descarta ou completa com as primeiras cartas da reserva);
- Repõe-se as cartas da reserva com as da pilha;
- Embaralha-se as cartas usadas e coloca-se de volta no jogo quando a pilha acabar.

LEILÃO E AQUISIÇÃO DE PERSONAGENS:

Lança-se pontos de vitória demarcando a carta do personagem a ser adquirida em um turno;

Efetua-se em um outro turno a aquisição da carta conforme seu valor, por qualquer jogador da equipe;

Deixa-se a carta marcada com a diferença dos pontos de vitórias do leilão que será o valor de seu lance mínimo;

Reinicia-se um leilão desde que um jogador ofereça pontos de vitória a mais, mesmo numa carta já adquirida por outro jogador.



Conhecendo as cartas personagens Arandu



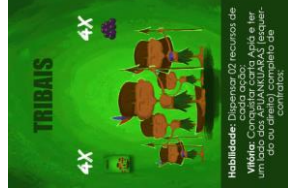
CABORÉ custa 03 castanhas e 03 cartas
Habilidade: Não pagar castanhas no contrato de especialistas; **Vitória:** Ter todos os especialistas das **ITIBIRAOCAS** e **IASAITIBAS** contratados;



APIÁ custa 03 recursos e 03 comidas.
Habilidade: Escolher um jogador no seu turno e usar suas cartas, podendo devolver as sobras;
Vitória: Adquirir a carta de Caboré;



ARANDU custa 02 dourados e 04 cartas
Habilidade: Ativar recursos e comidas com duas cartas diferentes; **Vitória:** Ter dois especialistas de cada equipe contratados nas **ITIBIRAOCAS**;



TRIBAIS custa 04 açais e 04 cartas tribais.
Habilidade: Dispensar 02 recurso de cada ação;
Vitória: Conquistar carta Apiá e ter um lado dos **APUANKUARAS** (esquerdo ou direito) completo de contratos;



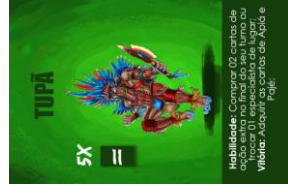
JURUPARI custa 04 cartas
Habilidade: Confiar 01 carta de 03 jogadores no seu turno;
Vitória: Ter todos os especialistas contratados nas **APUANKUARAS**;



MACAQUEIRO custa 02 dourados e 04 cartas
Habilidade: Não pagar por peixes Araras. **Vitória:** Ter todos os dourados nas ações; **Vitória:** Ter todos os especialistas dos **IASAITIBAS** da mesma equipe;



PAJÉ custa 04 cartas de Apiá.
Habilidade: Mudar 01 especialista contratado de lugar com 03 castanhas ou 03 açais; **Vitória:** Ter um bloco de **APUANKUARA** com especialistas de sua equipe;



TUPÁ custa 05 cartas iguais.
Habilidade: Comprar 02 cartas de ação extra no final do turno, usando num início de turno a escolha ou troca 01 especialista contratado de lugar; **Vitória:** Adquirir carta personagem Apiá e Pajé;

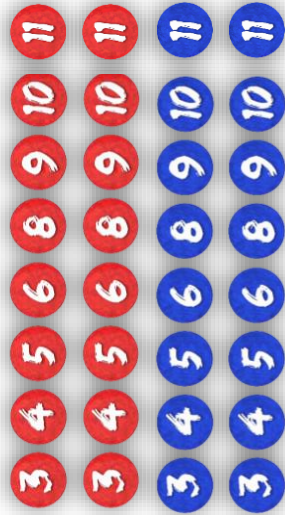
Elementos que compõem o jogo Arandu



40 Cartas azuis de ações

40 Cartas vermelhas de ações

08 Cartas de personagens



04 conjuntos de marcadores numéricos

Jogo nº 01 - Confraria Boca de Tefé

08 jogadores:

08 Tabuleiros Confraria Boca de Tefé (imprimir 01 por jogador);

24 peões ou meeples (03 por jogador);

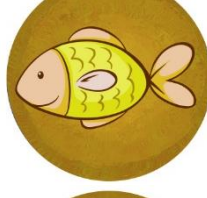
17 peças de peixes dourados (02 por jogador + 01);

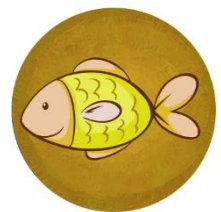
16 marcadores de ampliação do porto (02 por jogador);

01 carta do Velho Macaqueiro;

02 dados D6.

06 dados de seis lados (D6) por jogador;





Jogo nº 02 - *Ictiolalês*

80 peças de pontos de vitória Asaí;

02 marcadores de recursos;

08 cartas de personagens que definem as equipes;

12 cartas Especiais (sendo 06 cartas de onças-pintadas);

20 cartas de tecnologias;

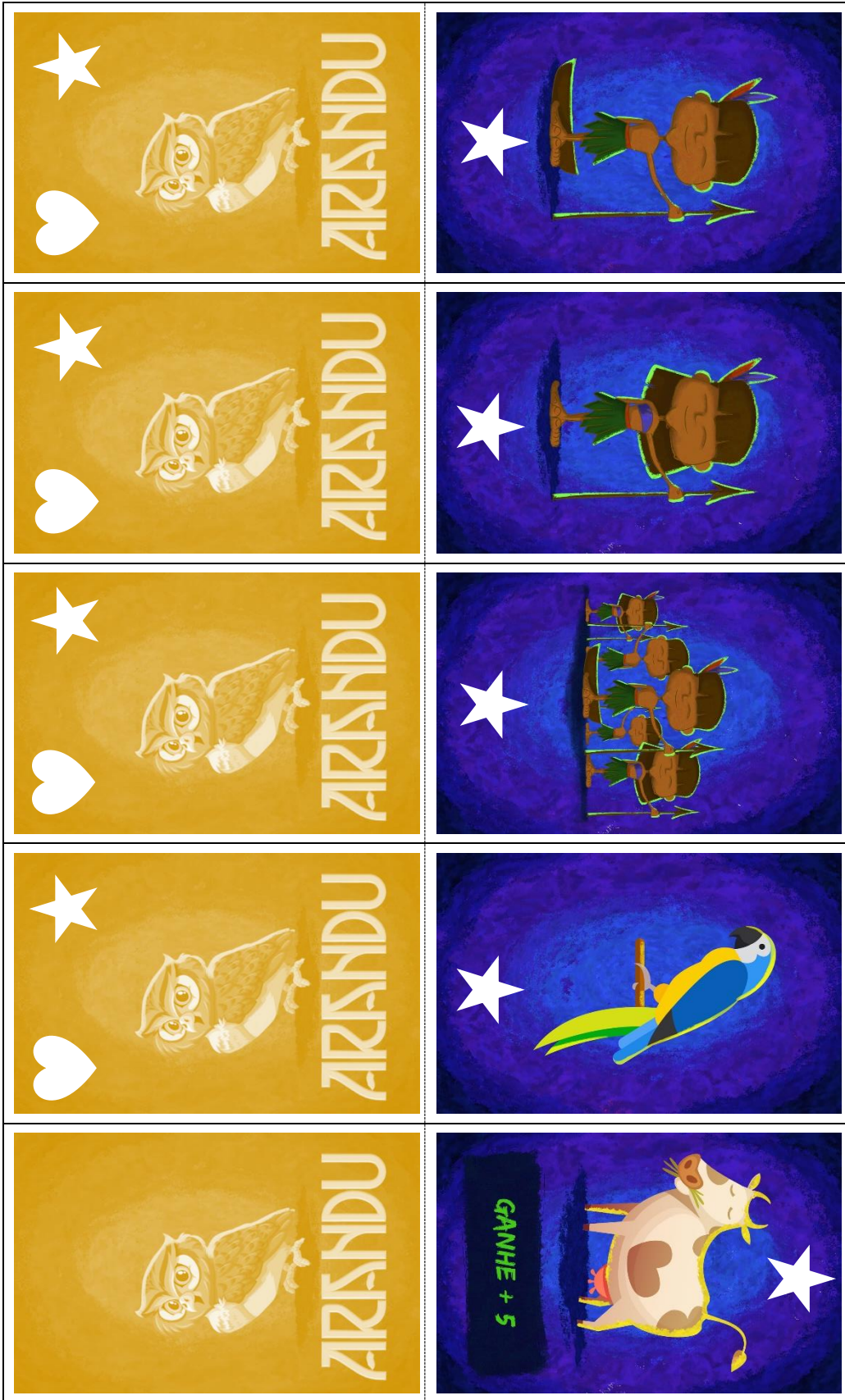
40 cartas (05 tribais, 05 araras, 05 galera masculino e 05 galera feminino nas cores vermelha e azul).

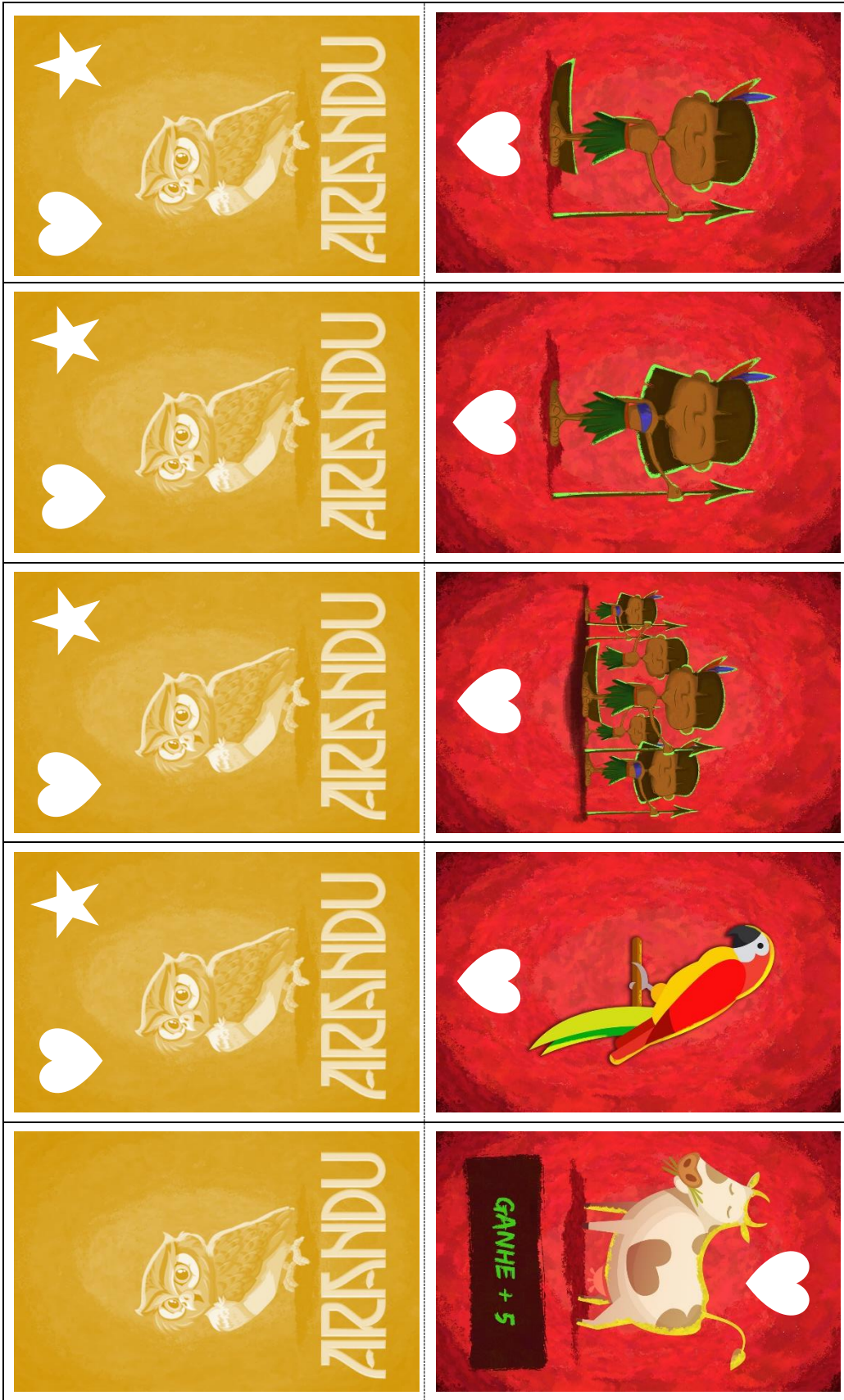






(










IASATIBA



(YASAI + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO AÇAÍ

IBIRATIBA



(IBIRA + TIBA) QUE DIZER LUGAR DA ARVORE

CATIROBATIBA




(CAÁ + TUÁ + IROBA + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO TALO DE PALMEIRA EM FILA

IBIATÁ




(YBI + ATÁ) QUER DIZER TERRA MUITO DURA

TIBIRAÇA



(TI + IBIRÁ + OÇA) QUER DIZER CASA DA ARVORE ALTA

ARANDU



ARANDU



ARANDU




ARANDU



ARANDU



OKÄBUR



(OCA + MBUR) QUER
DIZER CASA DO ALIMEN-
TO

APUANIKUARA




(APUÁ + KUARA) QUER
DIZER TOÇA REDONDA

PICORONTIBA




(PIROCÓ + TIBA) QUER
DIZER LUGAR DA AJUDA

OKAIBIBU



(OCA + YBY + BU) QUER
DIZER CASA DA TERRA
PRETA

IBIRAKUARA



(IBIRA + CUCU + KUARA)
QUER DIZER TOÇA DE
COMER NA ÁRVORE

ARASHDU



ARASHDU



ARASHDU




ARASHDU



ARASHDU



IASATIBA



(YASAI + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO AÇAÍ

IBIRATIBA



(IBIRA + TIBA) QUE DIZER LUGAR DA ARVORE

CATIROBATIBA




(CAÁ + TUÁ + IROBA + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO TALO DE PALMEIRA EM FILA

IBIATÁ



(YBI + ATÁ) QUER DIZER TERRA MUITO DURA

TIBIRAÇA



(TI + IBIRÁ + OÇA) QUER DIZER CASA DA ARVORE ALTA

ARANDU



ARANDU



ARANDU




ARANDU



ARANDU



OKÄBUR



(OCA + MBUR) QUER
DIZER CASA DO ALIMEN-
TO

APUANIKUARA




(APUÁ + KUARA) QUER
DIZER TOÇA REDONDA

PICORONTIBA




(PIROCÓ + TIBA) QUER
DIZER LUGAR DA AJUDA

OKAIBIBU



(OCA + YBY + BU) QUER
DIZER CASA DA TERRA
PRETA

IBIRAKUARA



(IBIRA + CUCU + KUARA)
QUER DIZER TOÇA DE
COMER NA ÁRVORE

ARASHDU



ARASHDU



ARASHDU



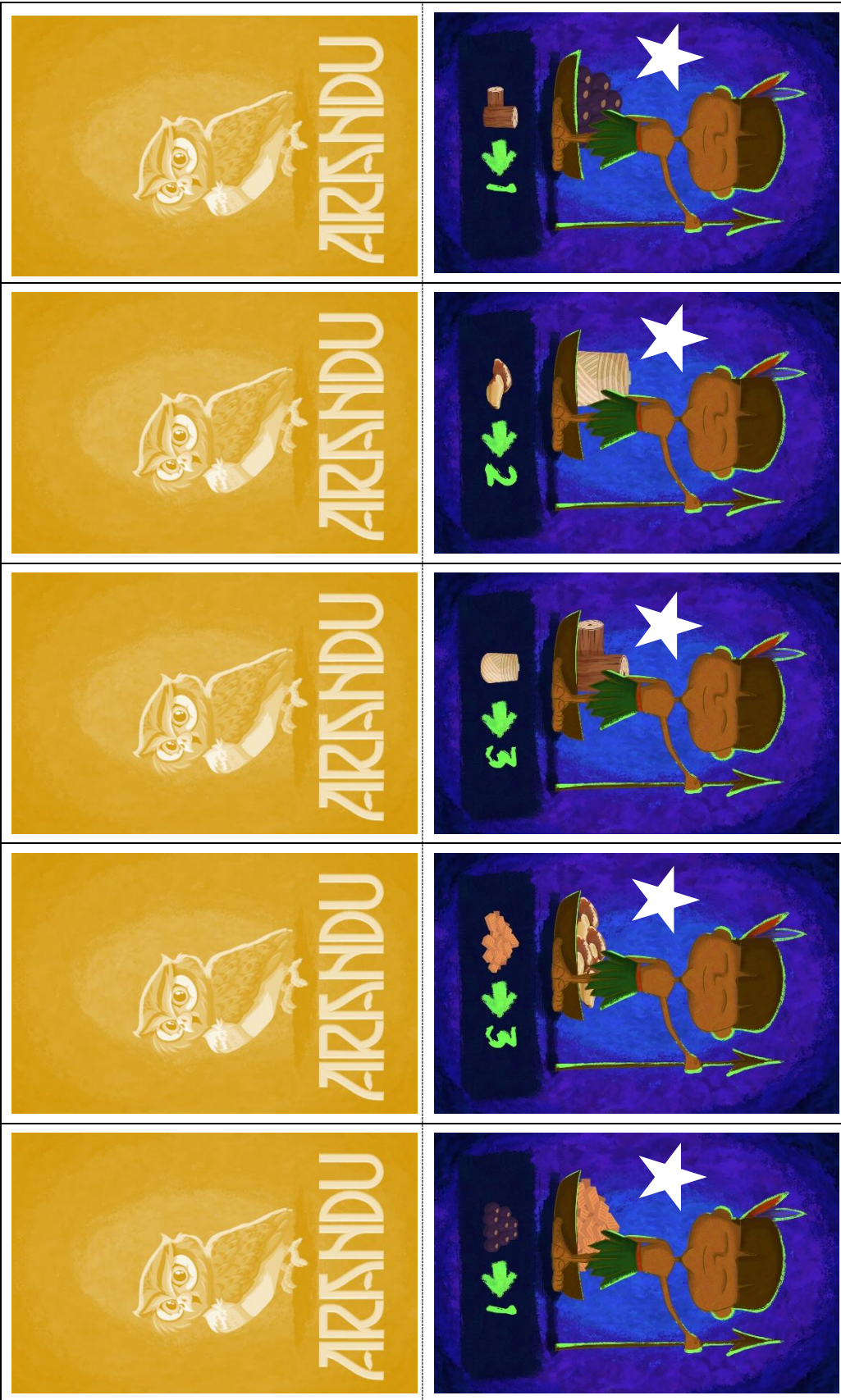
ARASHDU



ARASHDU



















Jogo nº 03 – Caboré e a Castanheira

01 Tabuleiro da Sagrada Castanheira (cortar apenas onde indicado para depois colar sobre as outras partes e montar um tabuleiro tamanho A2);

As cartas de jogadores (Caboré, Apiá, 03 Araras Azuis e 03 Araras Vermelhas)

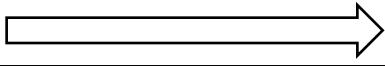
06 puzzles nas cores vermelha e azul divididos em 04 pedaços;

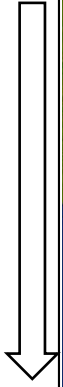
02 peças das araras (01 vermelha e uma azul);

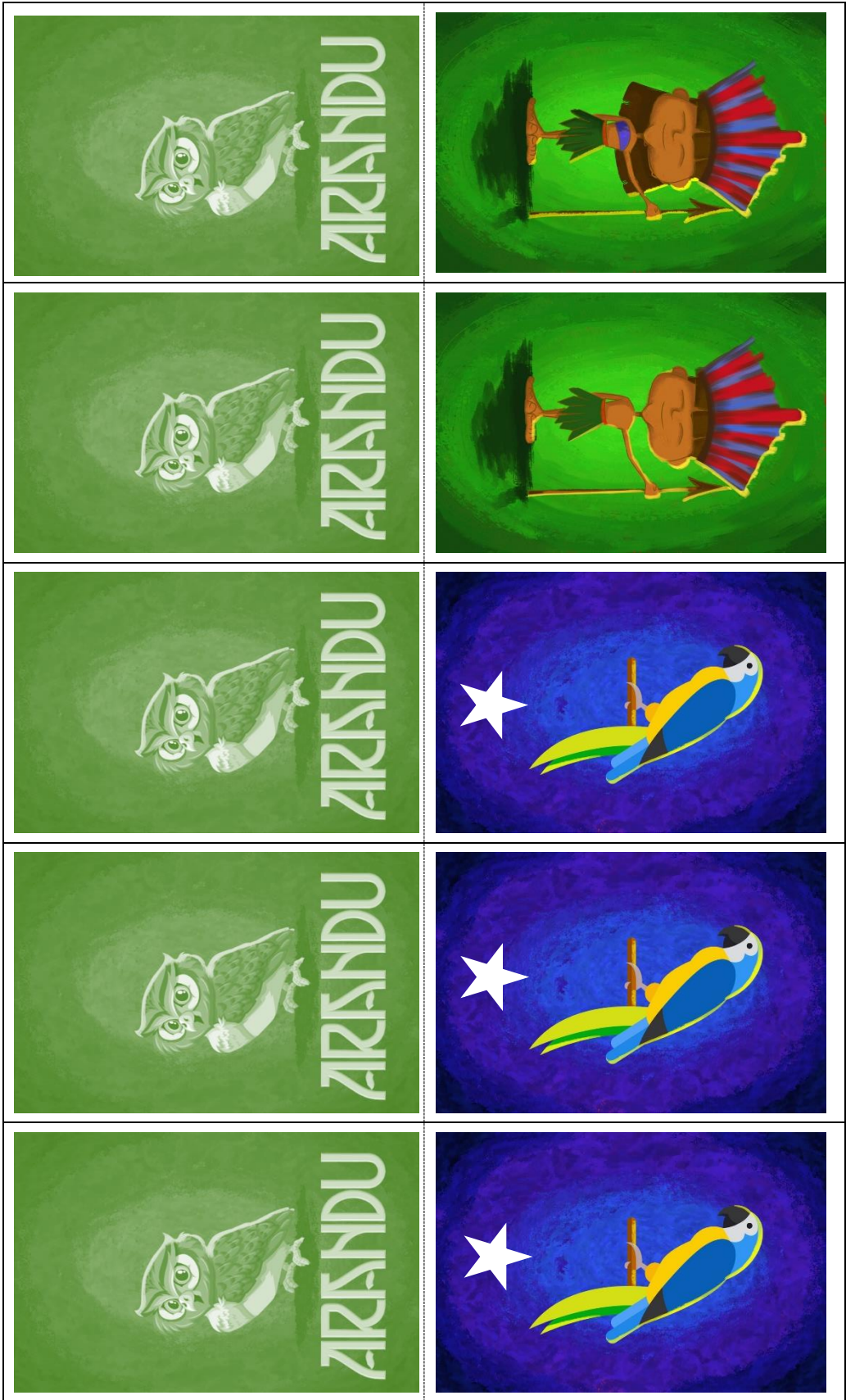
80 Peças de pontos de vitória Castanha.

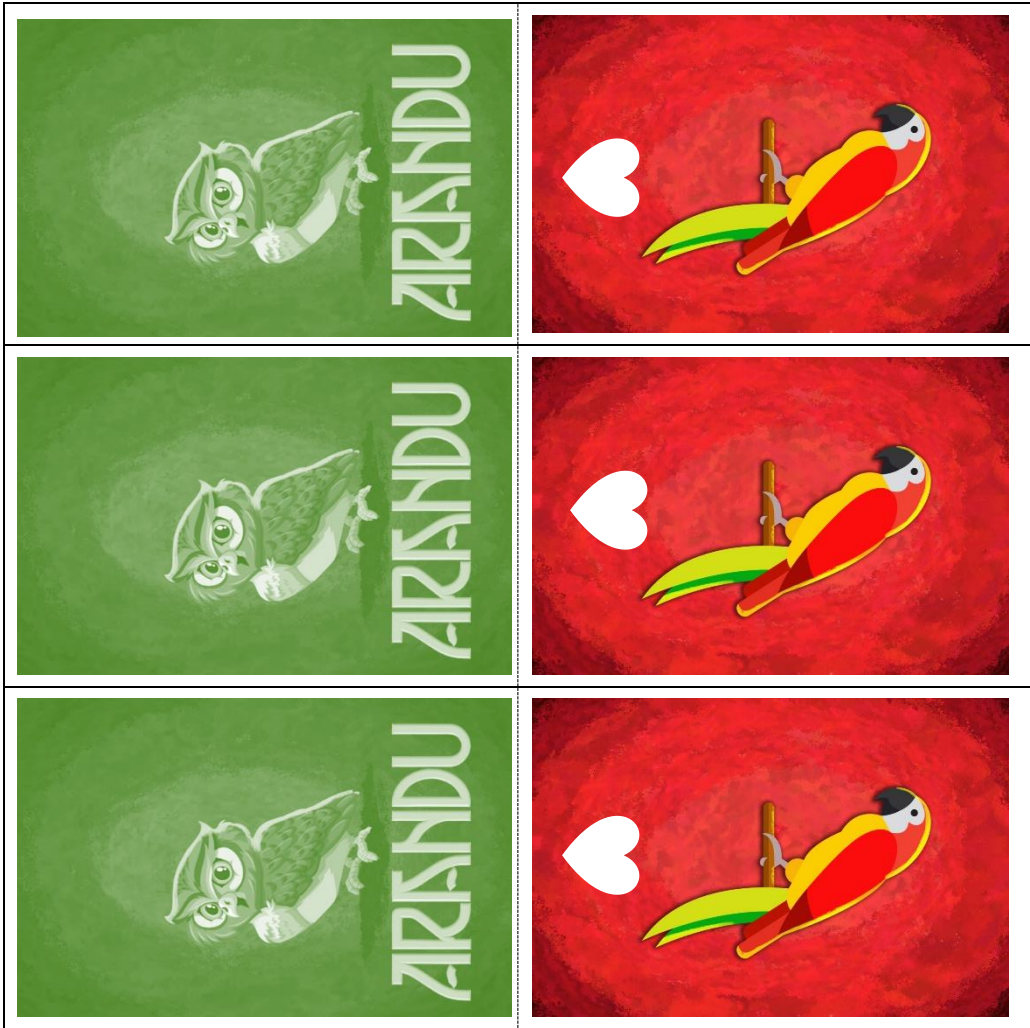


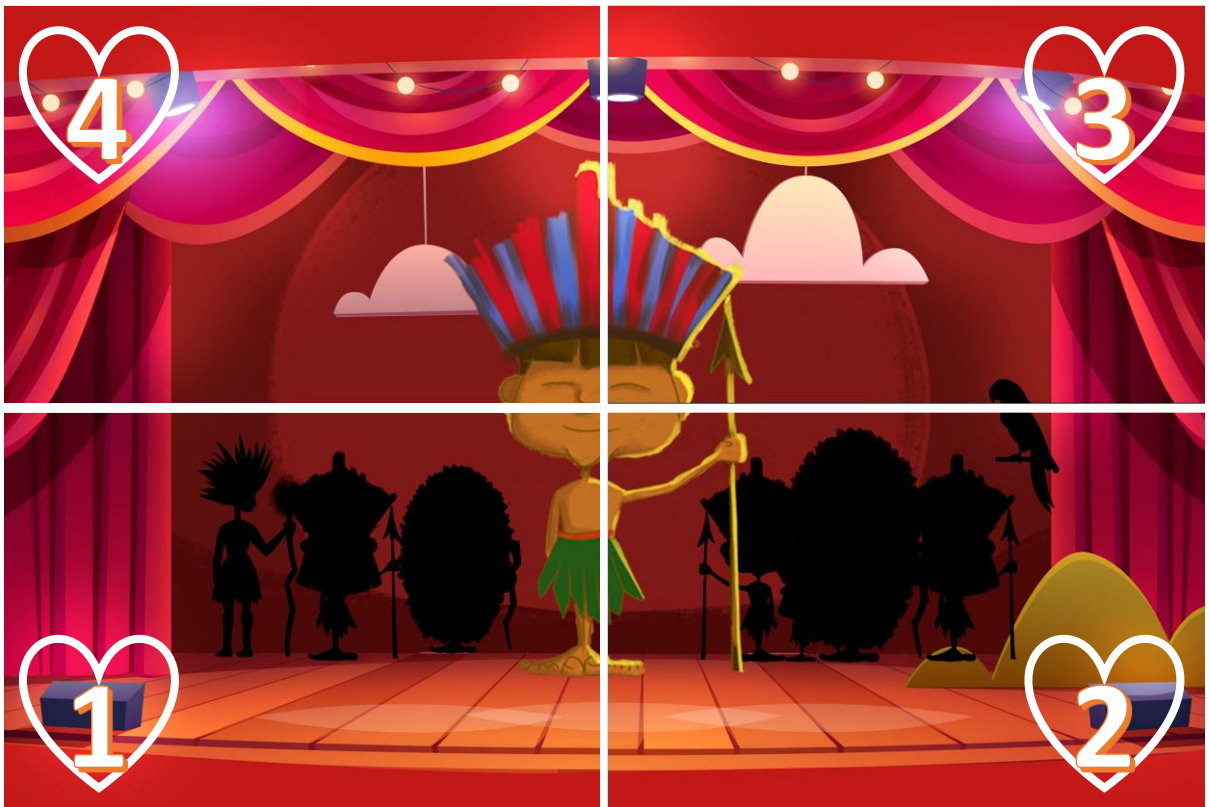
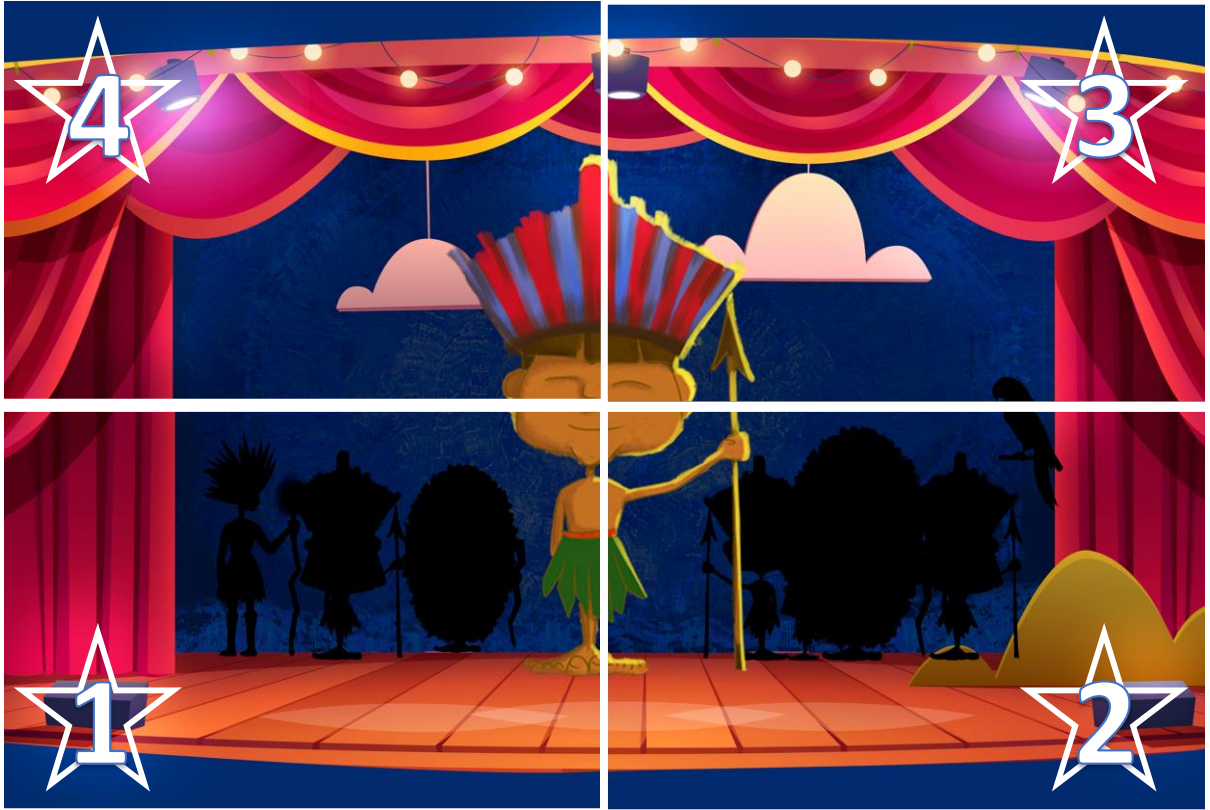


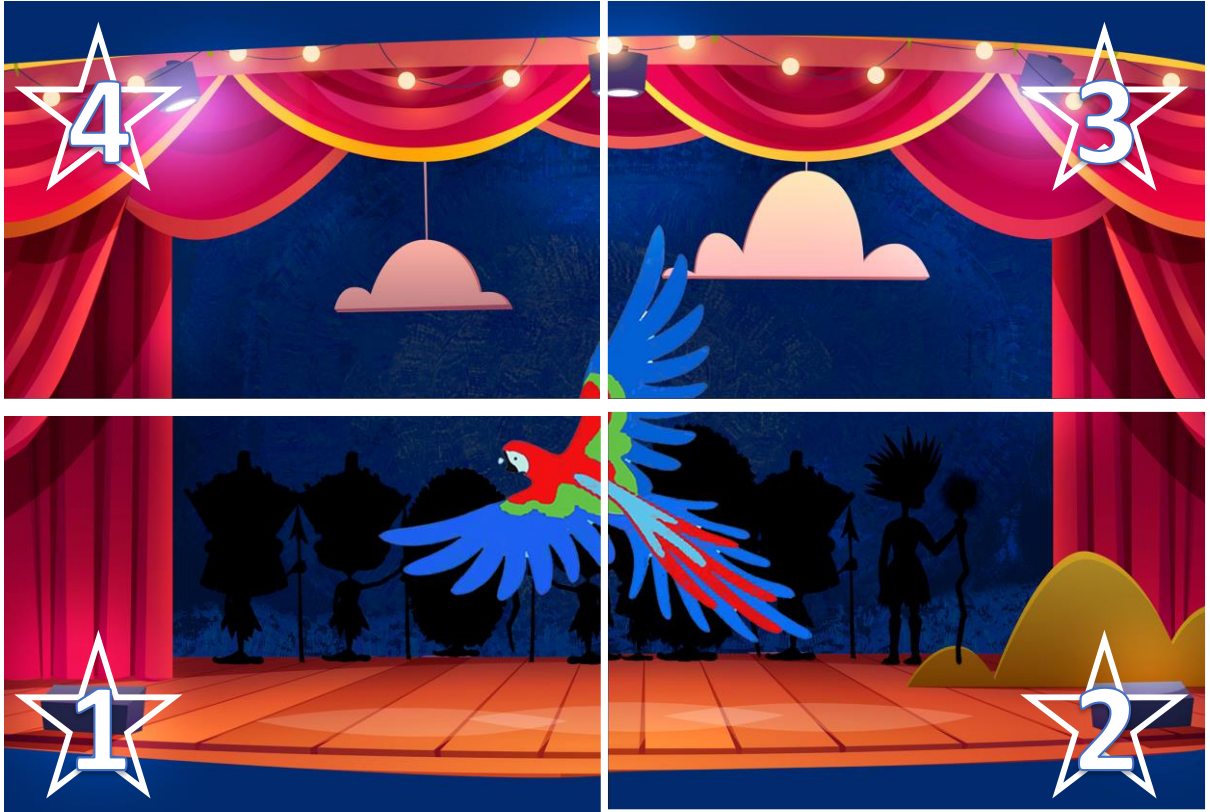


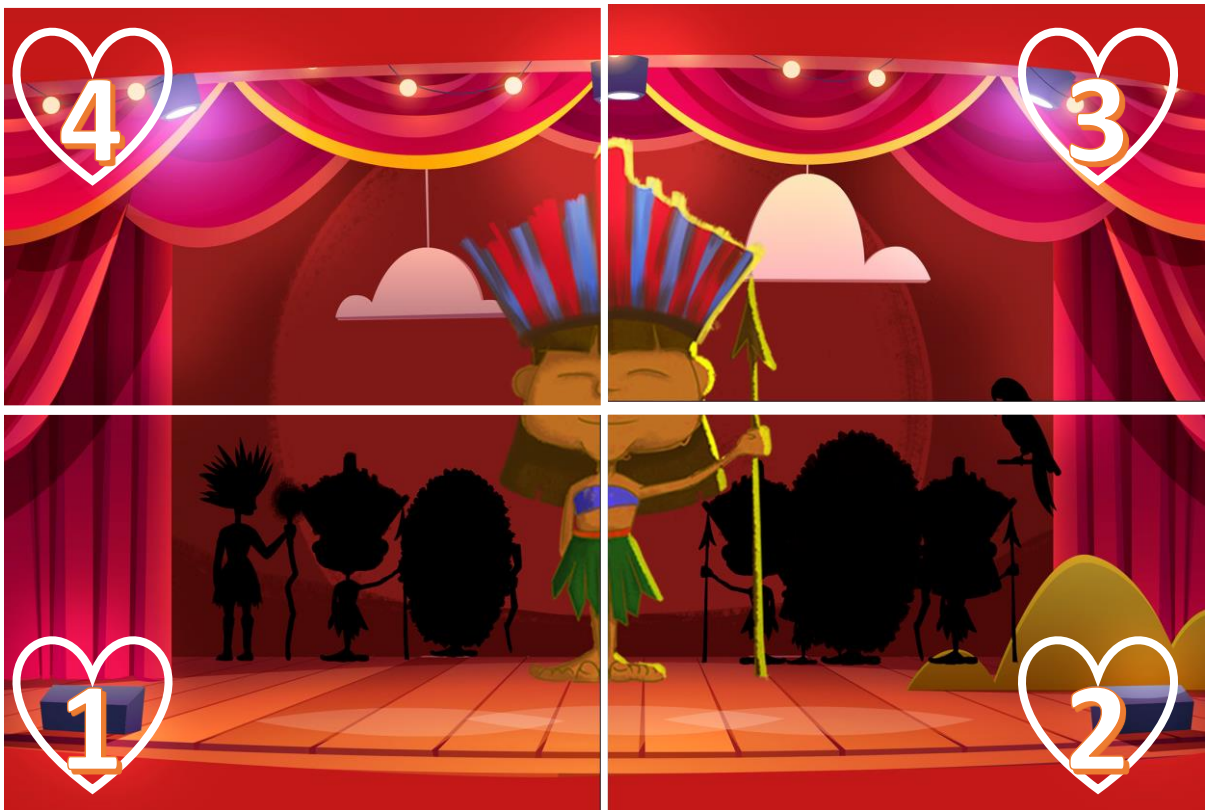


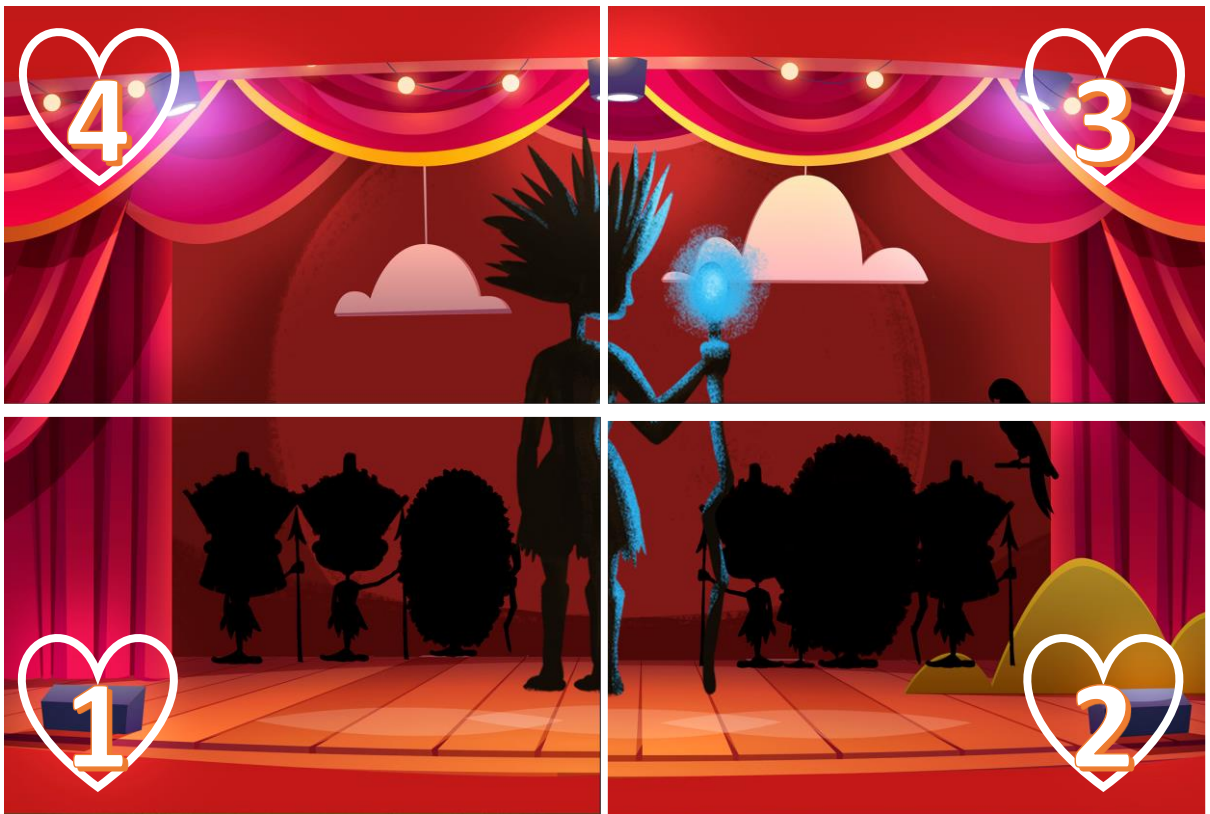
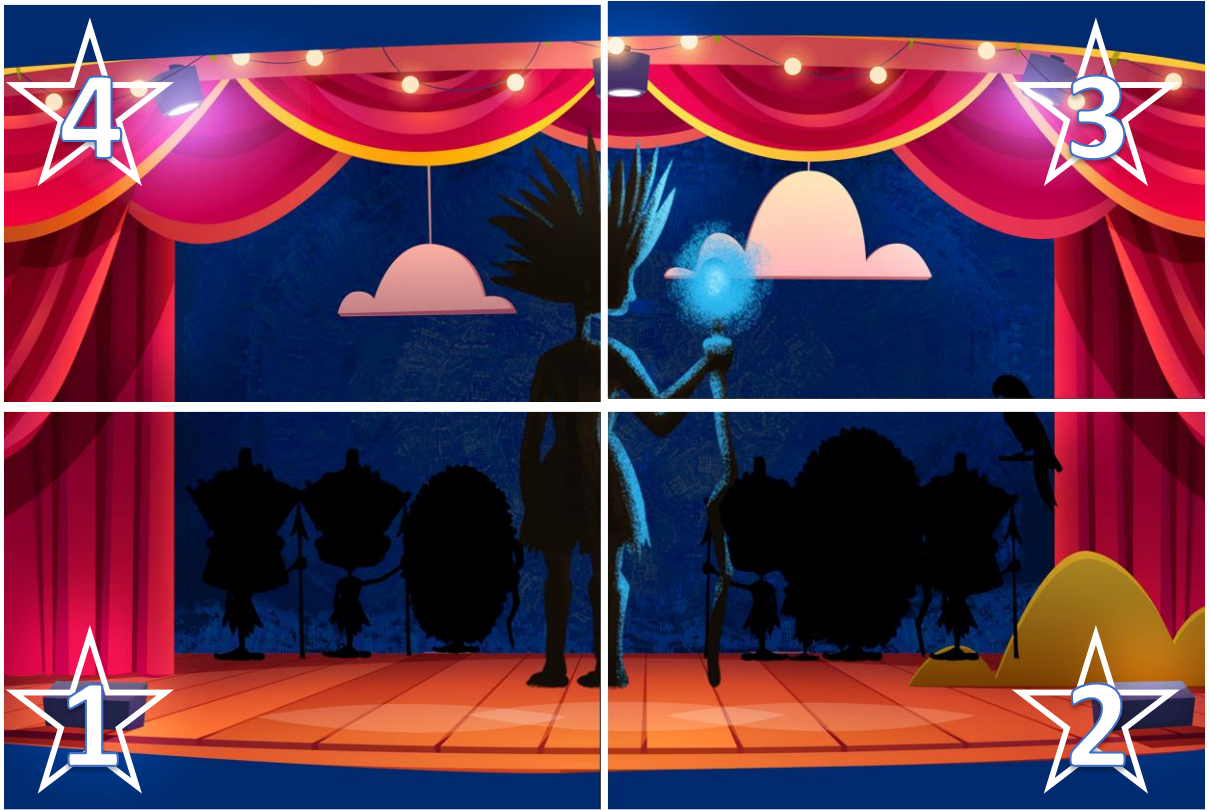




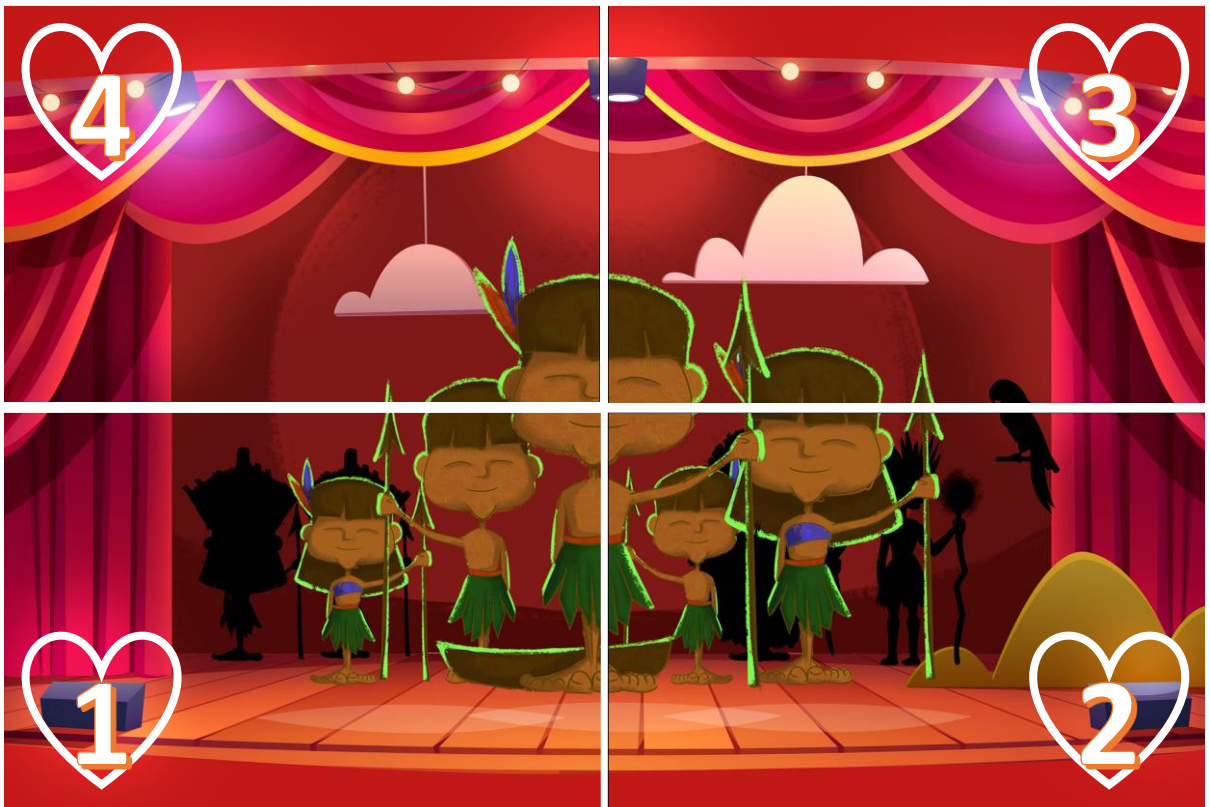
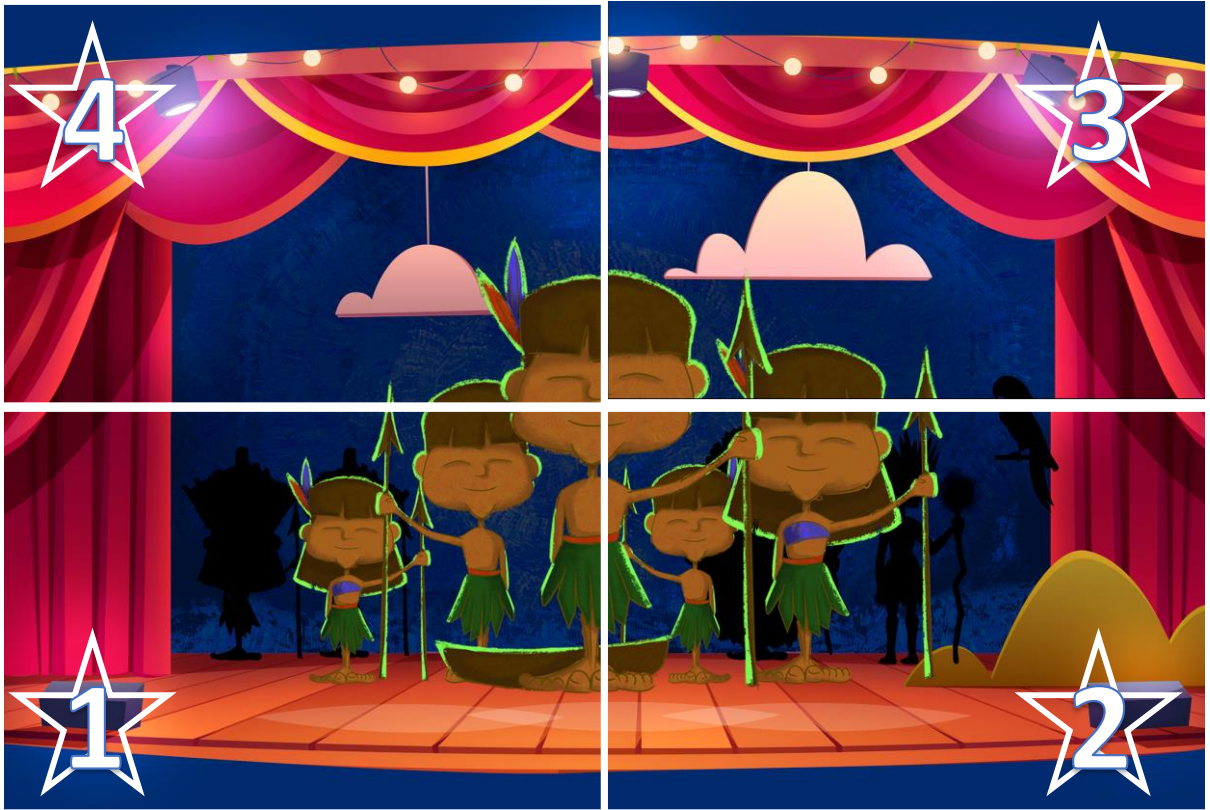
















Jogo nº 04 – Remanso do boto

42 dados D6 (05 dados por jogador e mais 02 dados para uso geral);

32 peças de especialistas;

Marcadores numéricos 02 e 12;

30 cartas de contratos

02 Marcadores numéricos (03, 04, 05, 06, 08, 09, 10 e 11) duplicados;

01 Tabuleiro auxiliar (03 partes para colar);

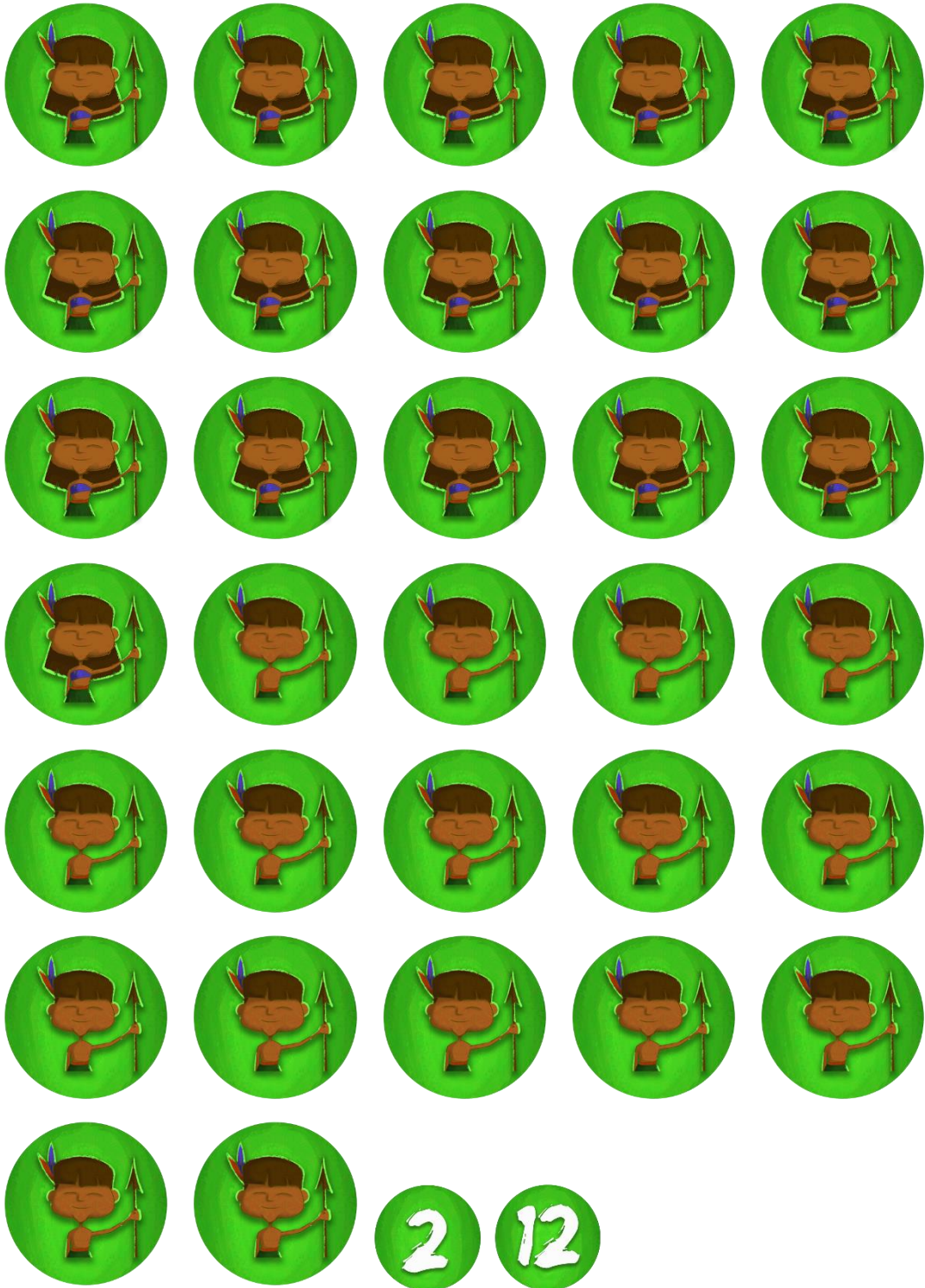
10 cartas de especialistas (duplicadas);

10 cartas de tecnologias (duplicadas);

08 marcadores de recursos;

10 peças de recursos (Açaí, castanha, fibra, madeira e argila)

01 Tabuleiro principal Remanso do Boto (04 partes para colar)

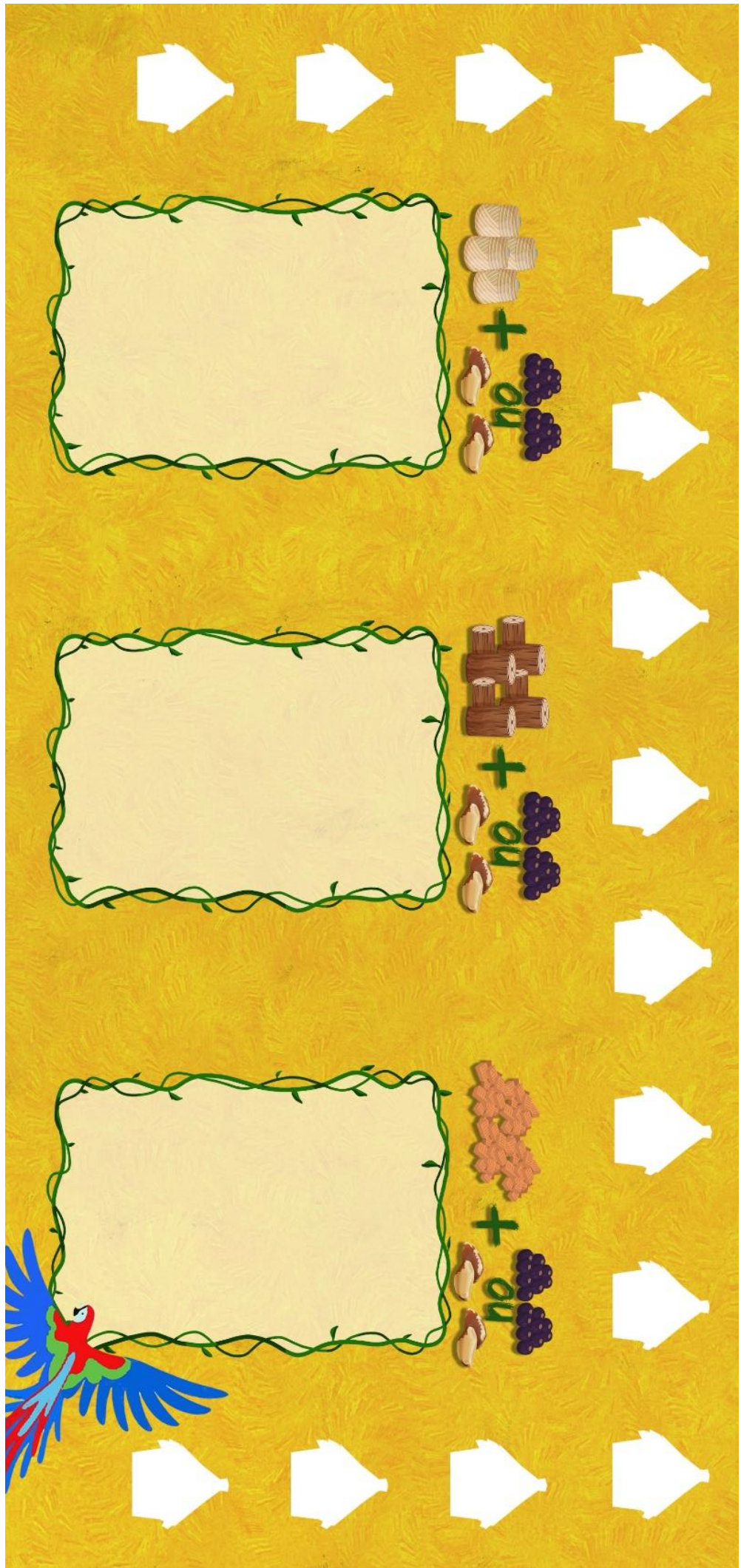


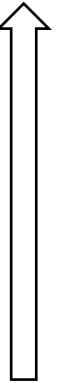
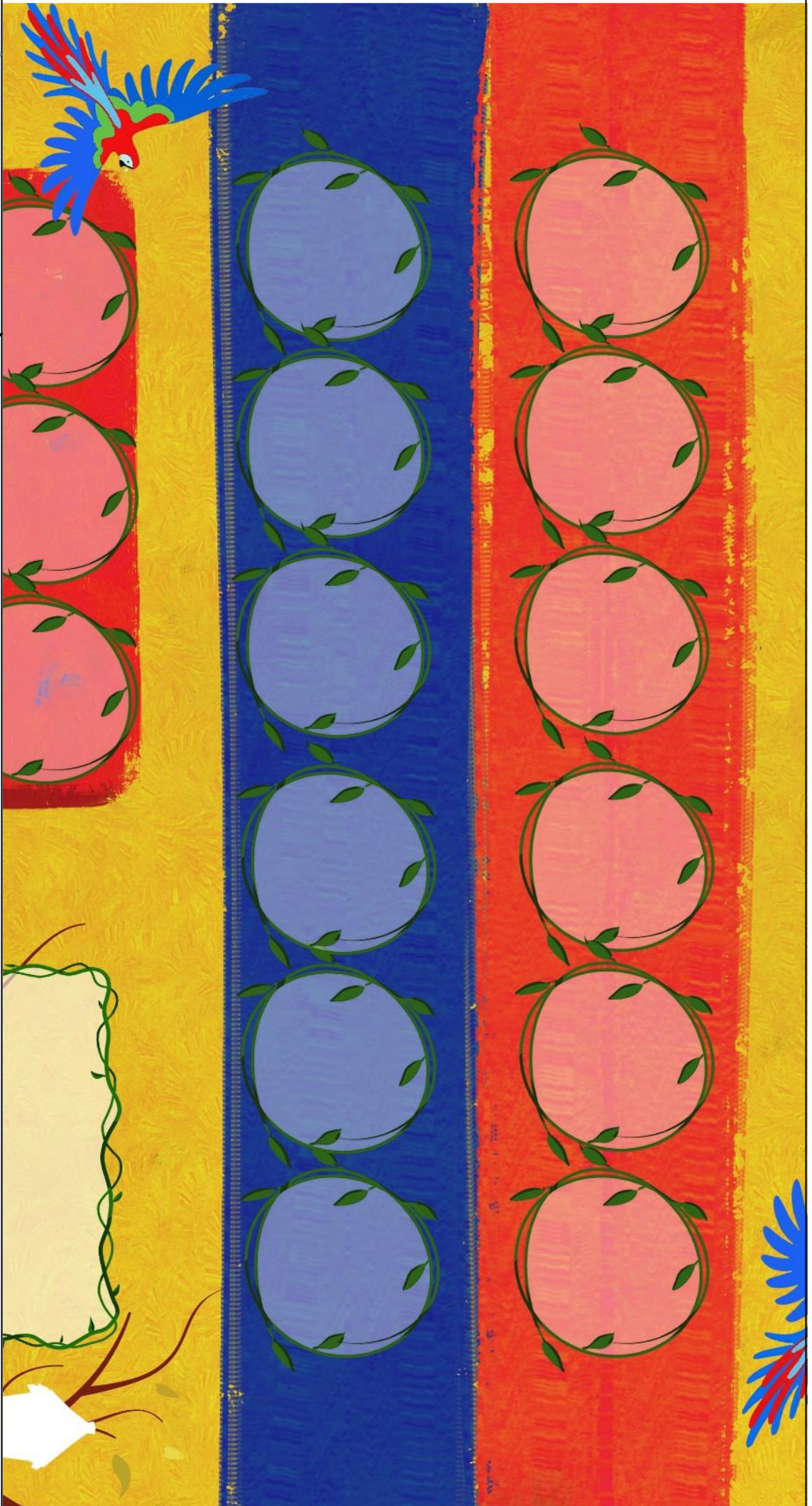


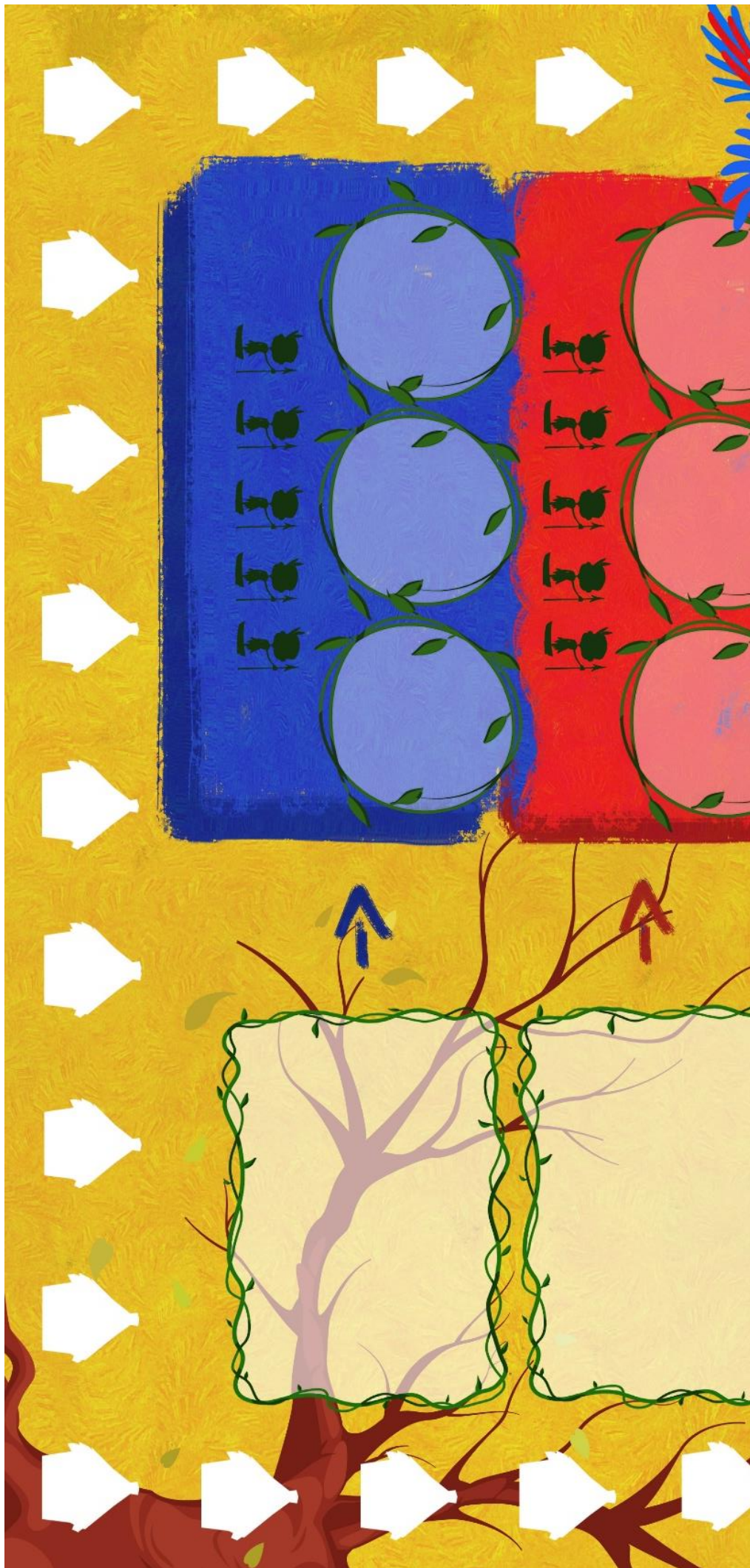





















IASATIBA




(YASAI + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO AÇAÍ

IBIRATIBA



(IBIRA + TIBA) QUE DIZER LUGAR DA ARVORE

CATIROBATIBA




(CAÁ + TUÁ + IROBA + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO TALO DE PALMEIRA EM FILA

IBIATÁ



(YBI + ATÁ) QUER DIZER TERRA MUITO DURA

TIBIRAÇA



(TI + IBIRÁ + OÇA) QUER DIZER CASA DA ARVORE ALTA

ARANDU



ARANDU



ARANDU



ARANDU



ARANDU



IASATIBA



(YASAI + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO AÇAÍ

IBIRATIBA



(IBIRA + TIBA) QUE DIZER LUGAR DA ÁRVORE

CATIROBATIBA




(CAÁ + TUÁ + IROBA + TIBA) QUER DIZER LUGAR DO TALO DE PALMEIRA EM FILA

IBIATÁ



(YBI + ATÁ) QUER DIZER TERRA MUITO DURA

TIBIRAÇA



(TI + IBIRÁ + OÇA) QUER DIZER CASA DA ÁRVORE ALTA

ARANDU



ARANDU



ARANDU




ARANDU



ARANDU



OKÄBUR



(OCA + MBUR) QUER
DIZER CASA DO ALIMEN-
TO

APUANIKUARA



(APUÁ + KUARA) QUER
DIZER TOÇA REDONDA

PICORONTIBA




(PIROCÓ + TIBA) QUER
DIZER LUGAR DA AJUDA

OKAIBIBU



(OCA + YBY + BU) QUER
DIZER CASA DA TERRA
PRETA

IBIRAKUARA



(IBIRA + CUCU + KUARA)
QUER DIZER TOÇA DE
COMER NA ÁRVORE

ARASHDU



ARASHDU



ARASHDU



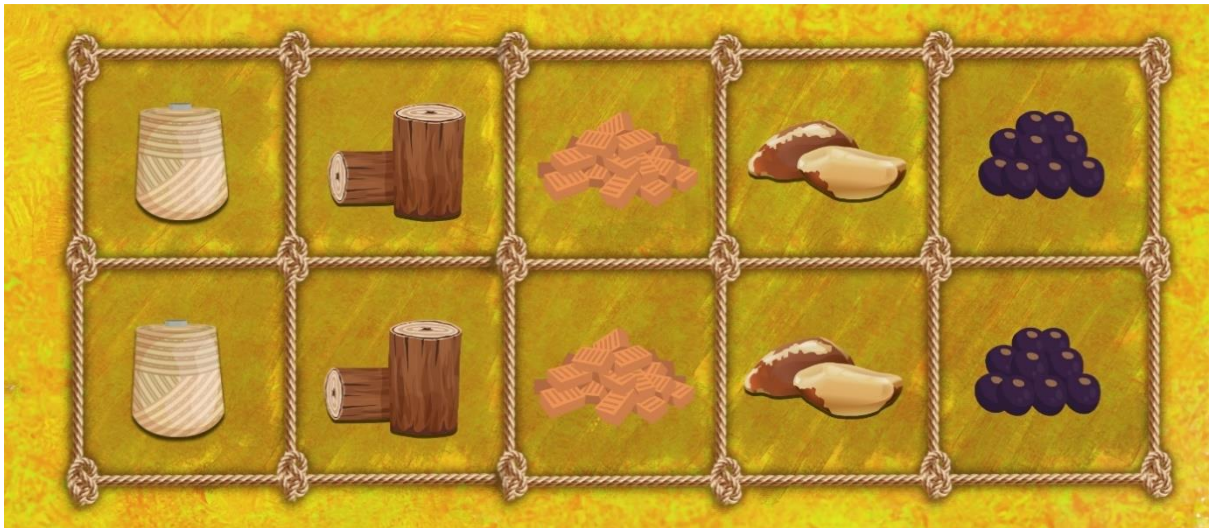
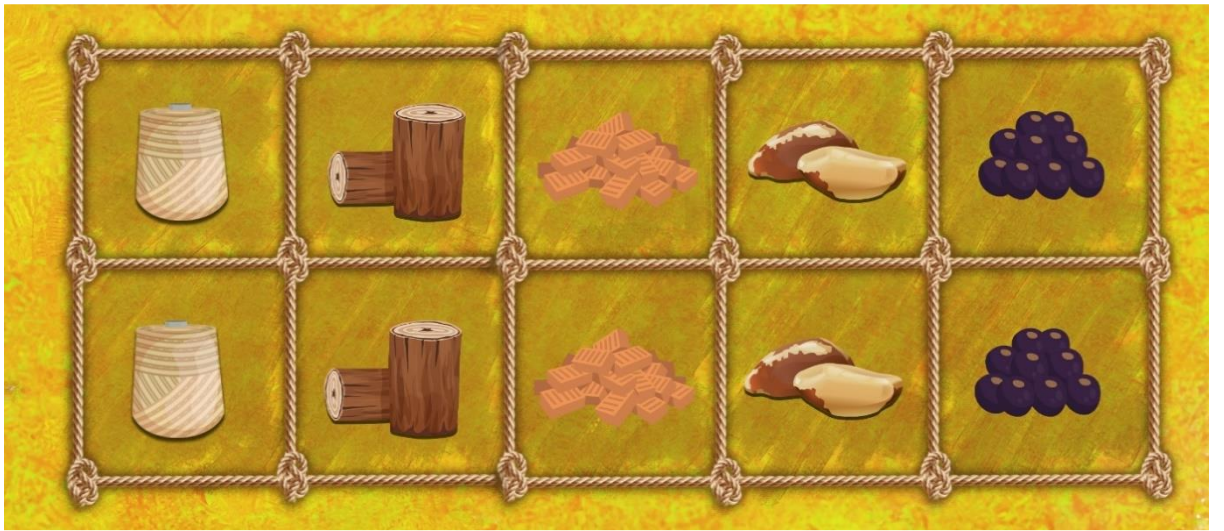
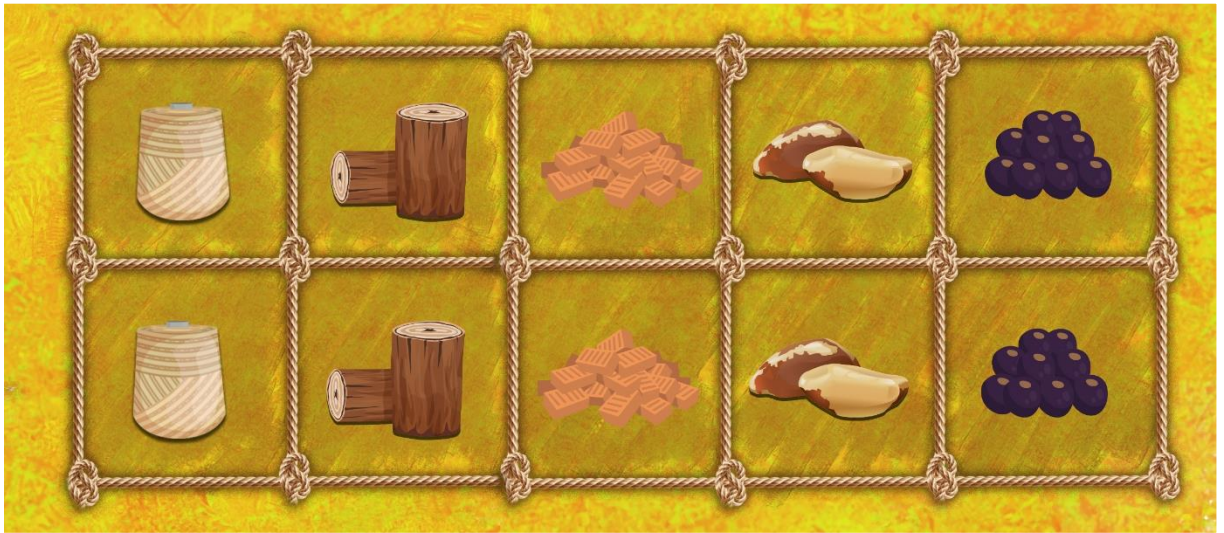
ARASHDU



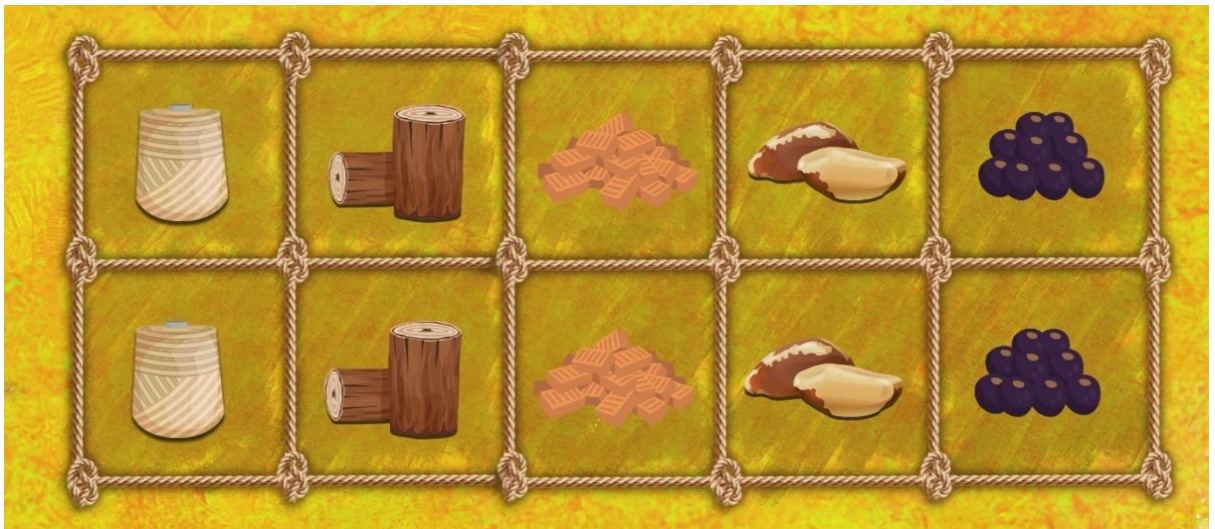
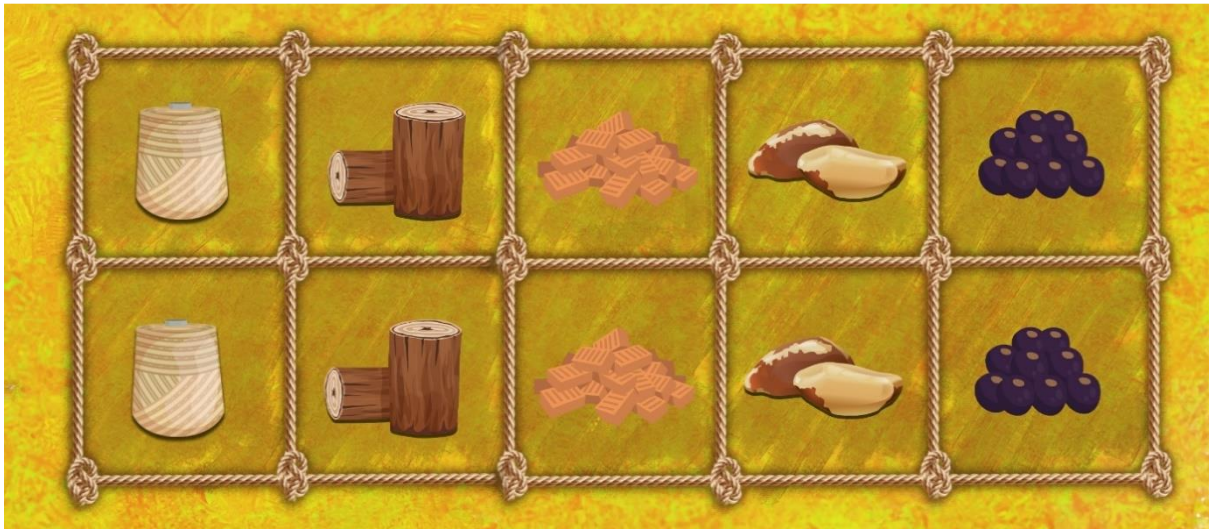
ARASHDU



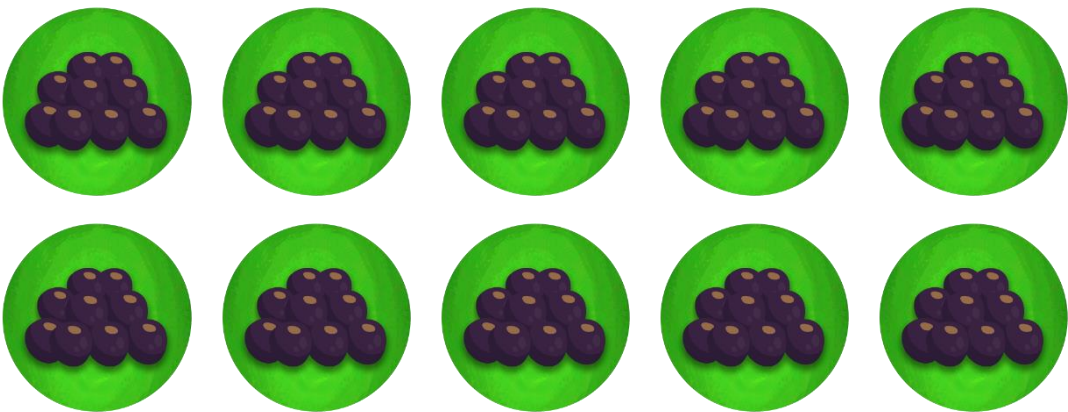
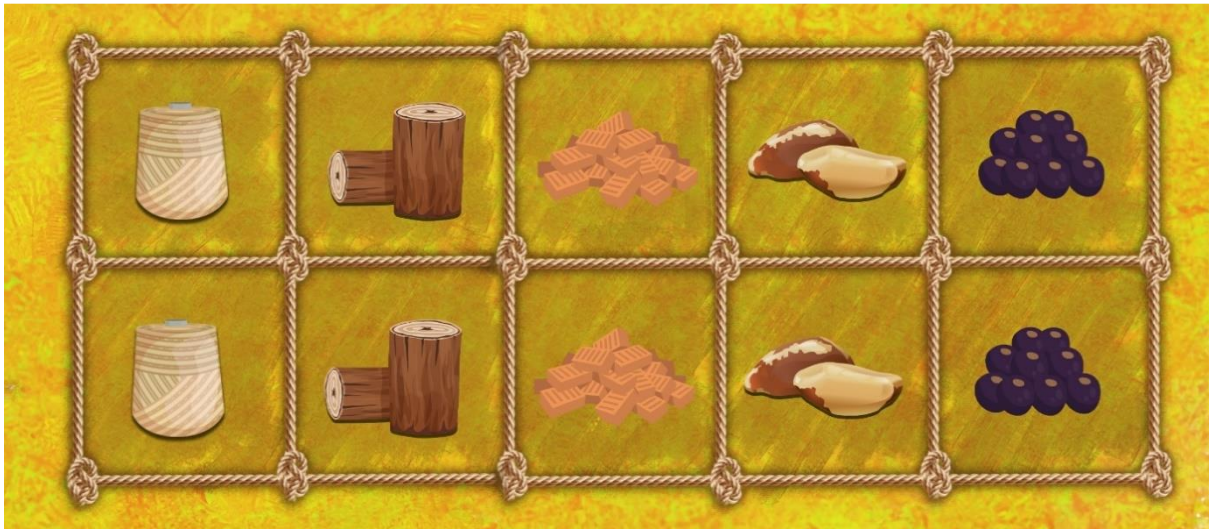
<p>OKÄBUR</p>  <p>(OCA + MBUR) QUER DIZER CASA DO ALIMENTO</p>	<p>ARSHDU</p> 
<p>APUANIKUARA</p>  <p>(APUÁ + KUARA) QUER DIZER TOÇA REDONDA</p>	<p>ARSHDU</p> 
<p>PICORONTIBA</p>  <p>(PIROCÓ + TIBA) QUER DIZER LUGAR DA AJUDA</p>	<p>ARSHDU</p> 
<p>OKAIBIBU</p>  <p>(OCA + YBY + BU) QUER DIZER CASA DA TERRA PRETA</p>	<p>ARSHDU</p> 
<p>IBIRAKUARA</p>  <p>(IBIRA + CUCU + KUARA) QUER DIZER TOÇA DE COMER NA ÁRVORE</p>	<p>ARSHDU</p> 

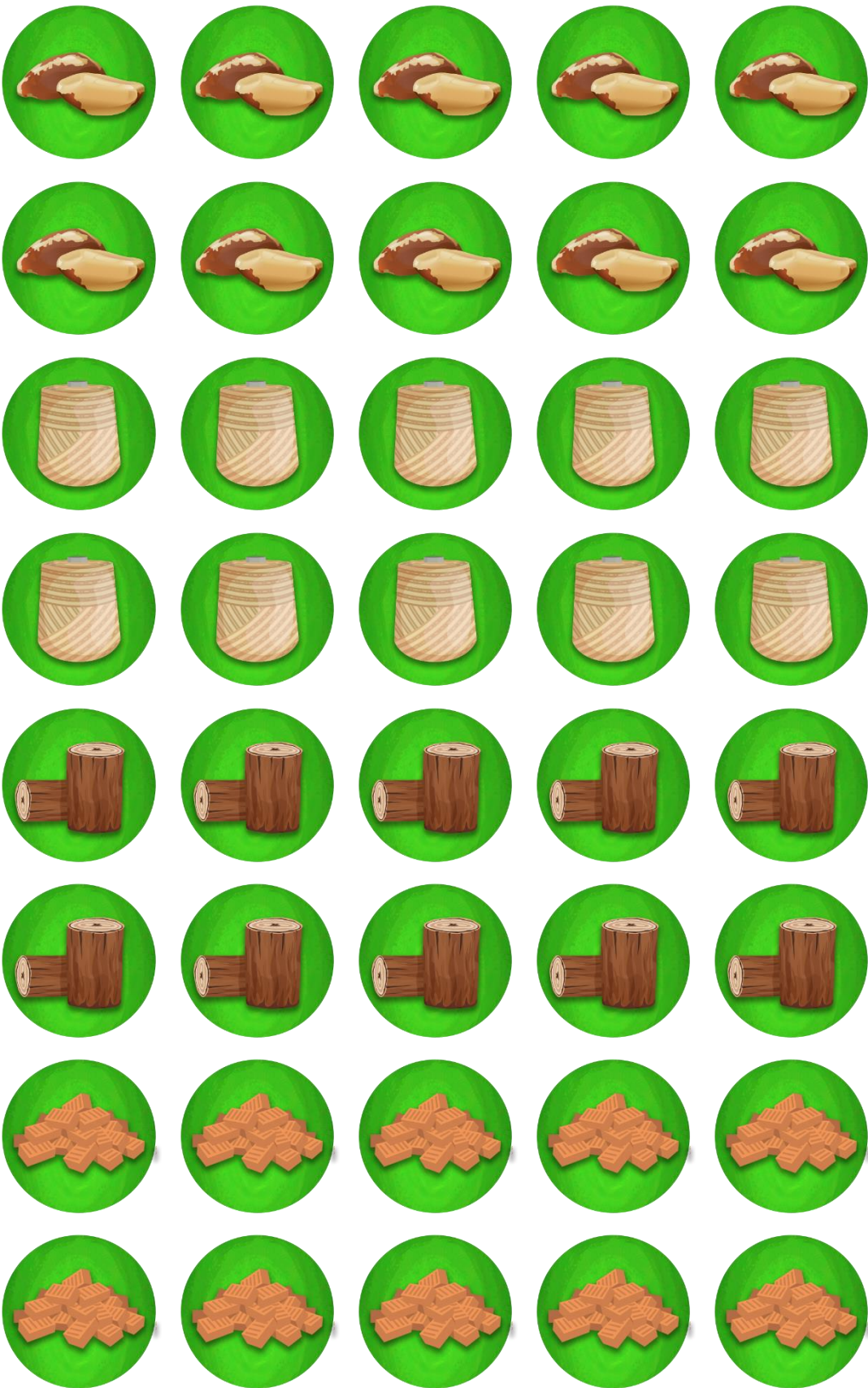


(



(









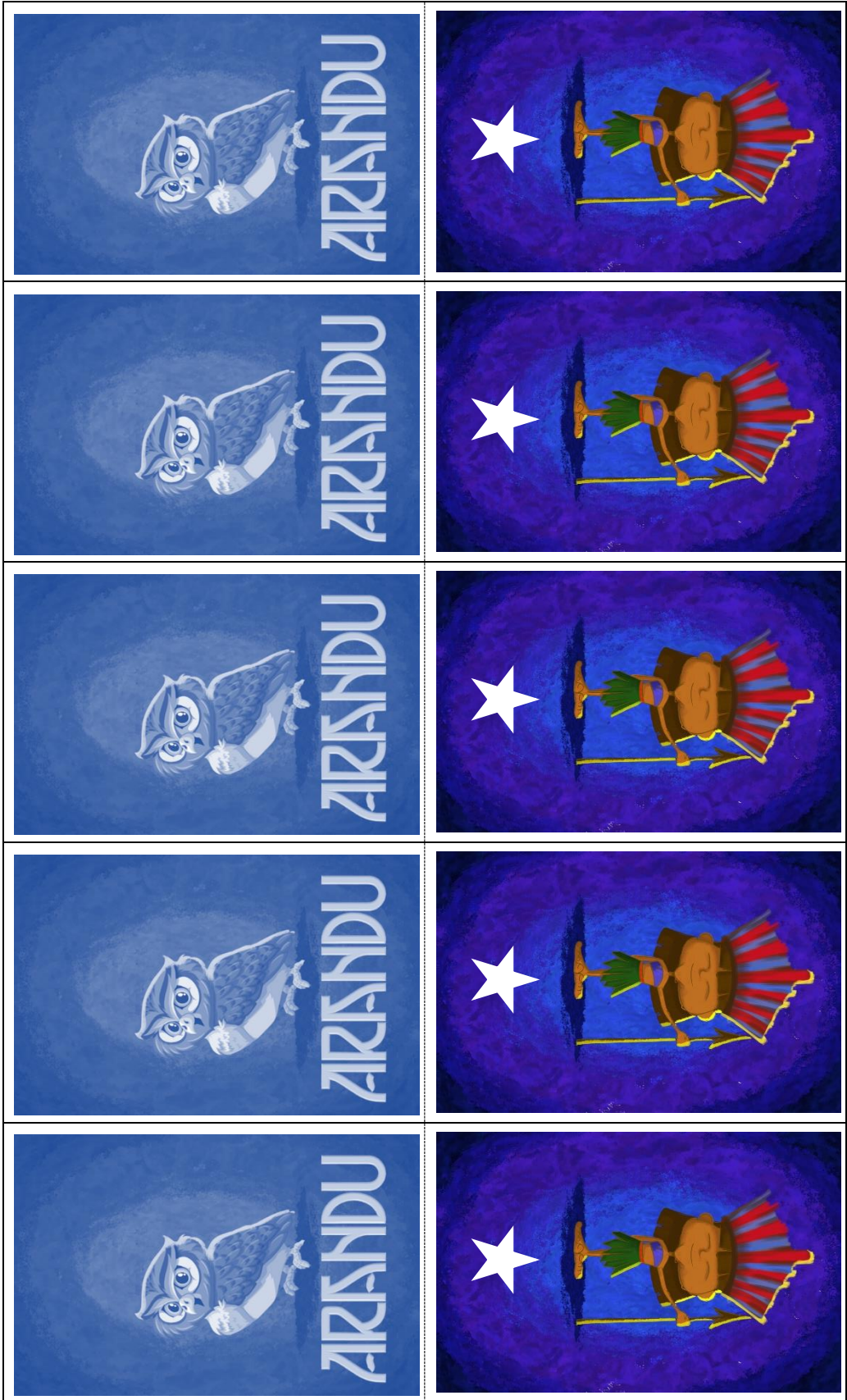


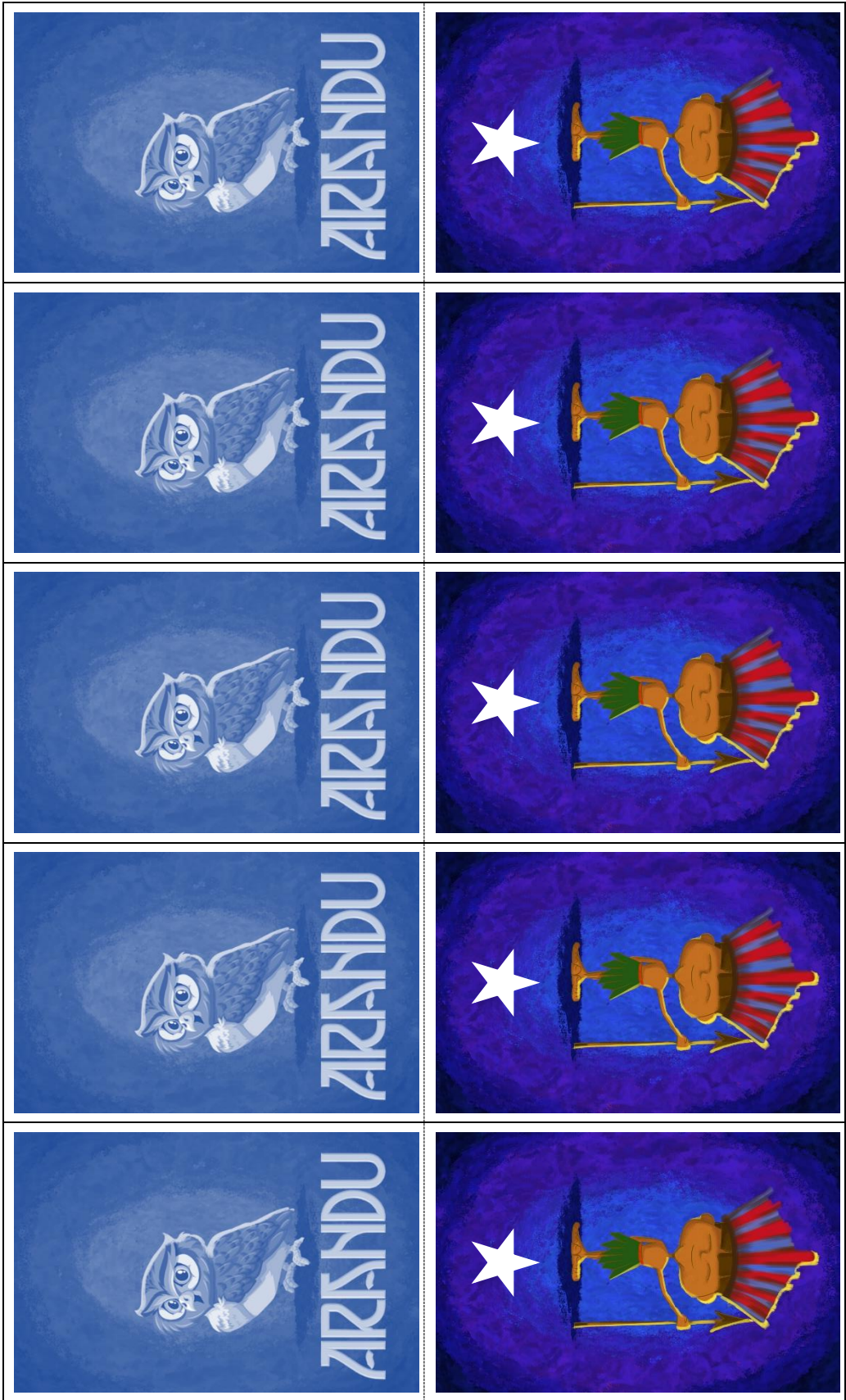
Jogo nº 05 – Arandu

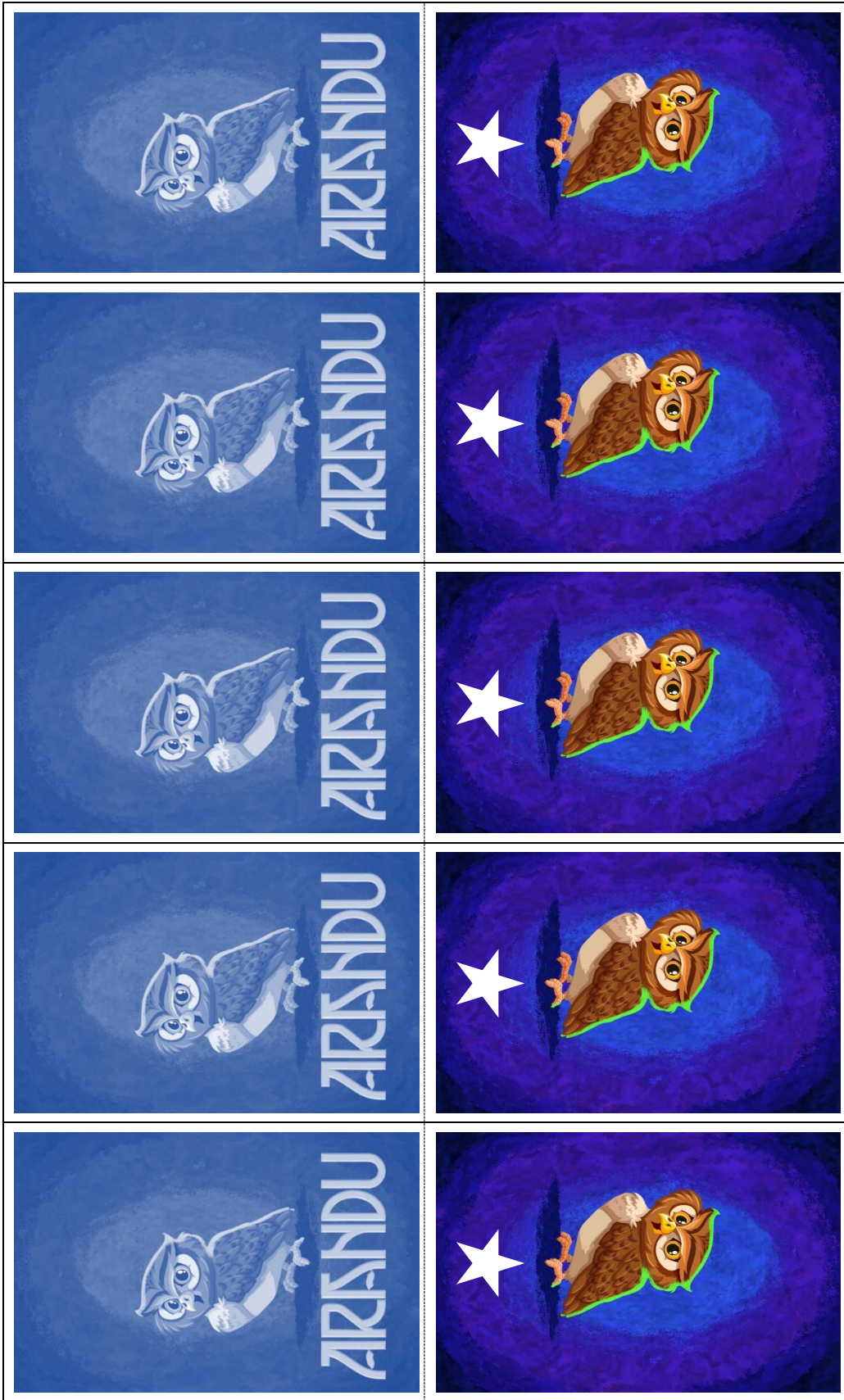
08 cartas de personagens;

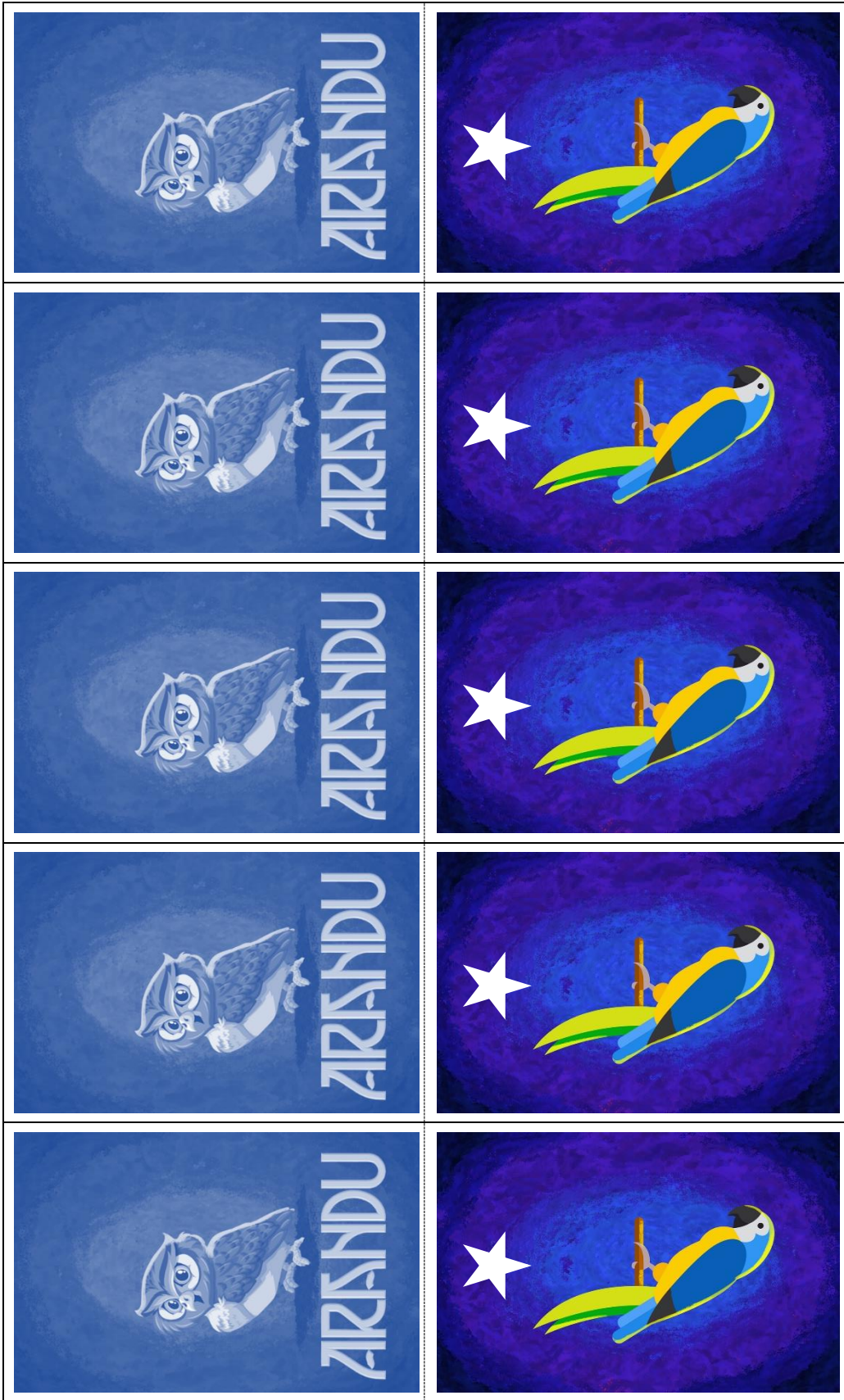
80 cartas de baralho de personagens (16 x 5);

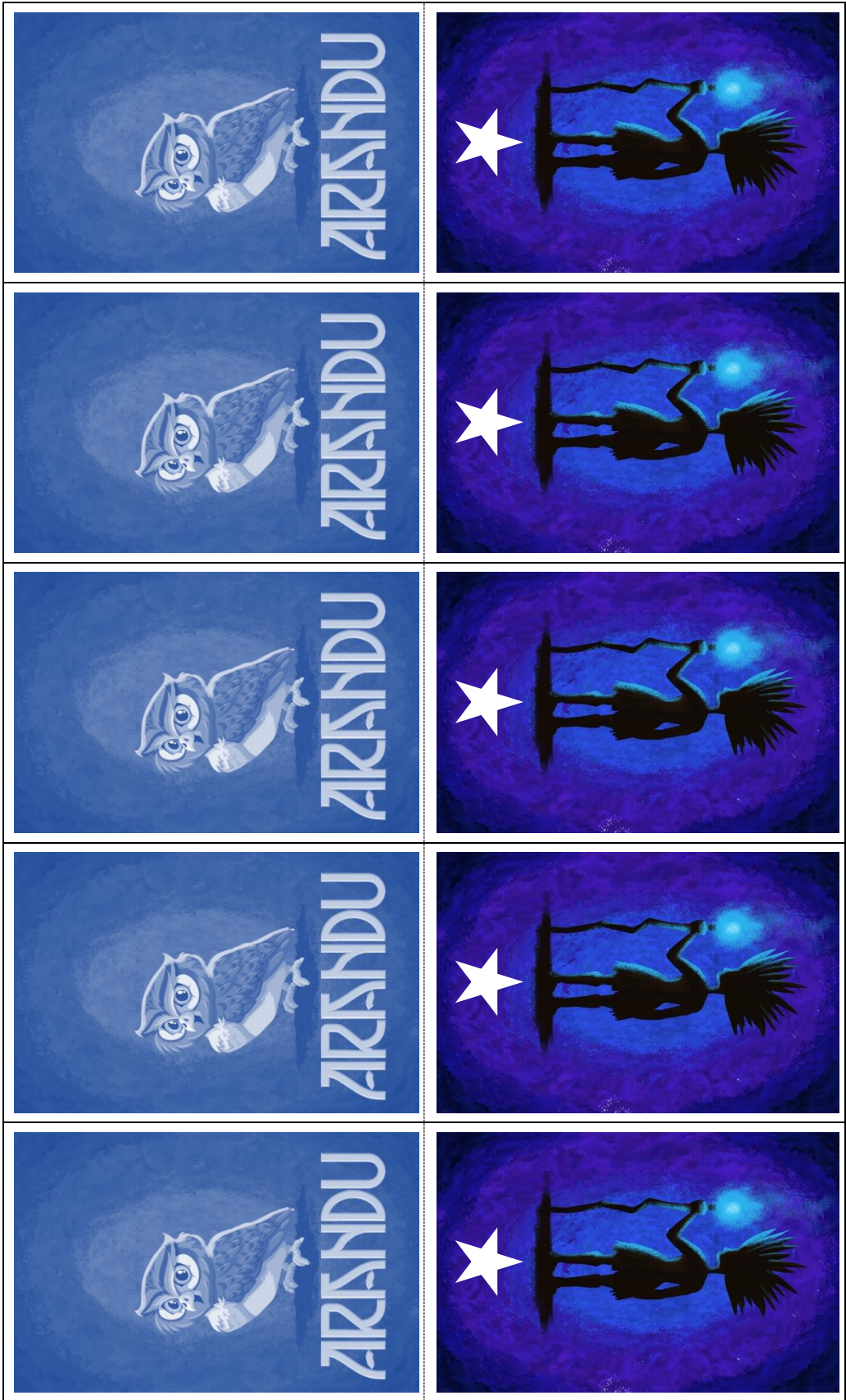
Marcadores numéricos nas cores vermelha e azul.

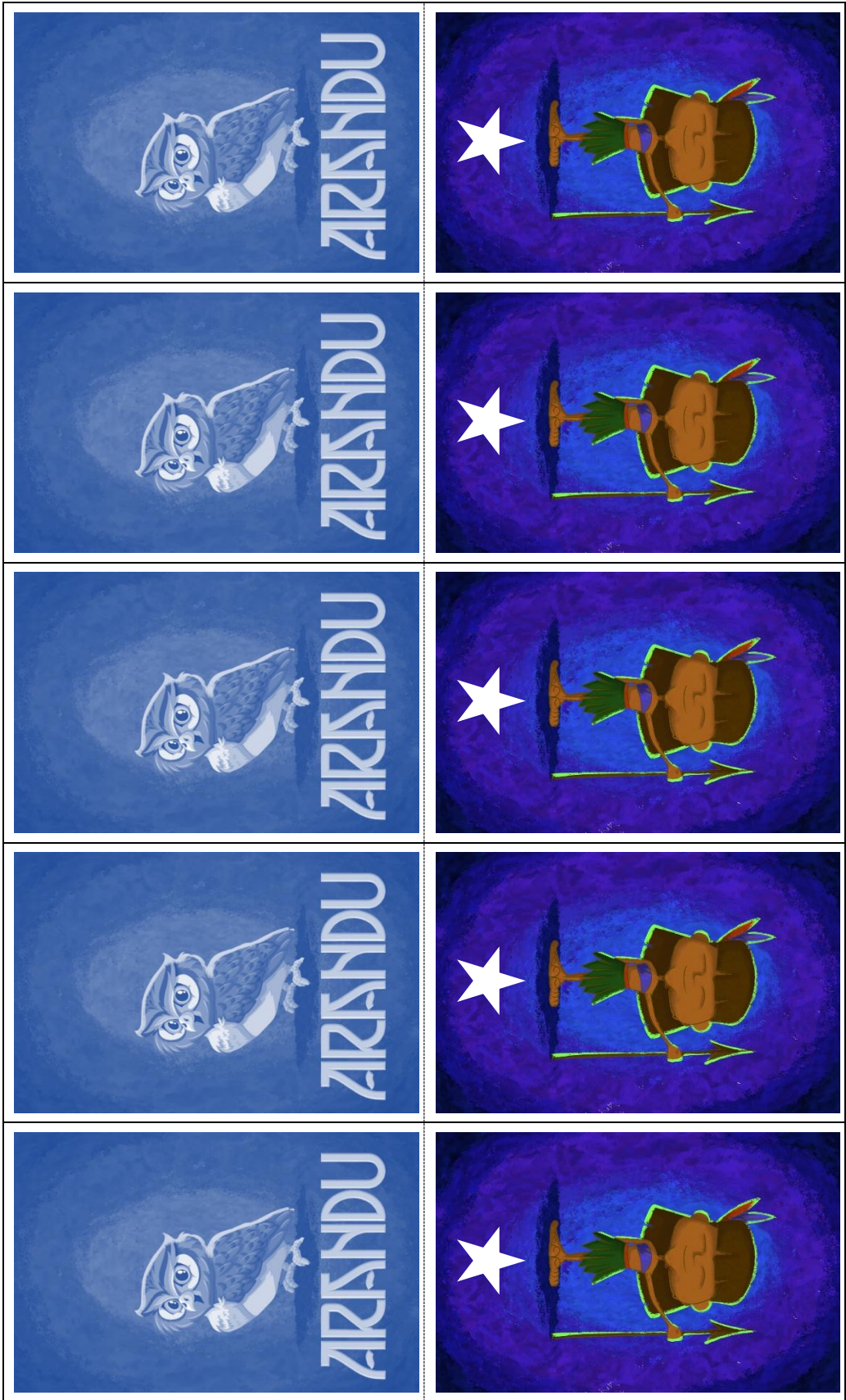


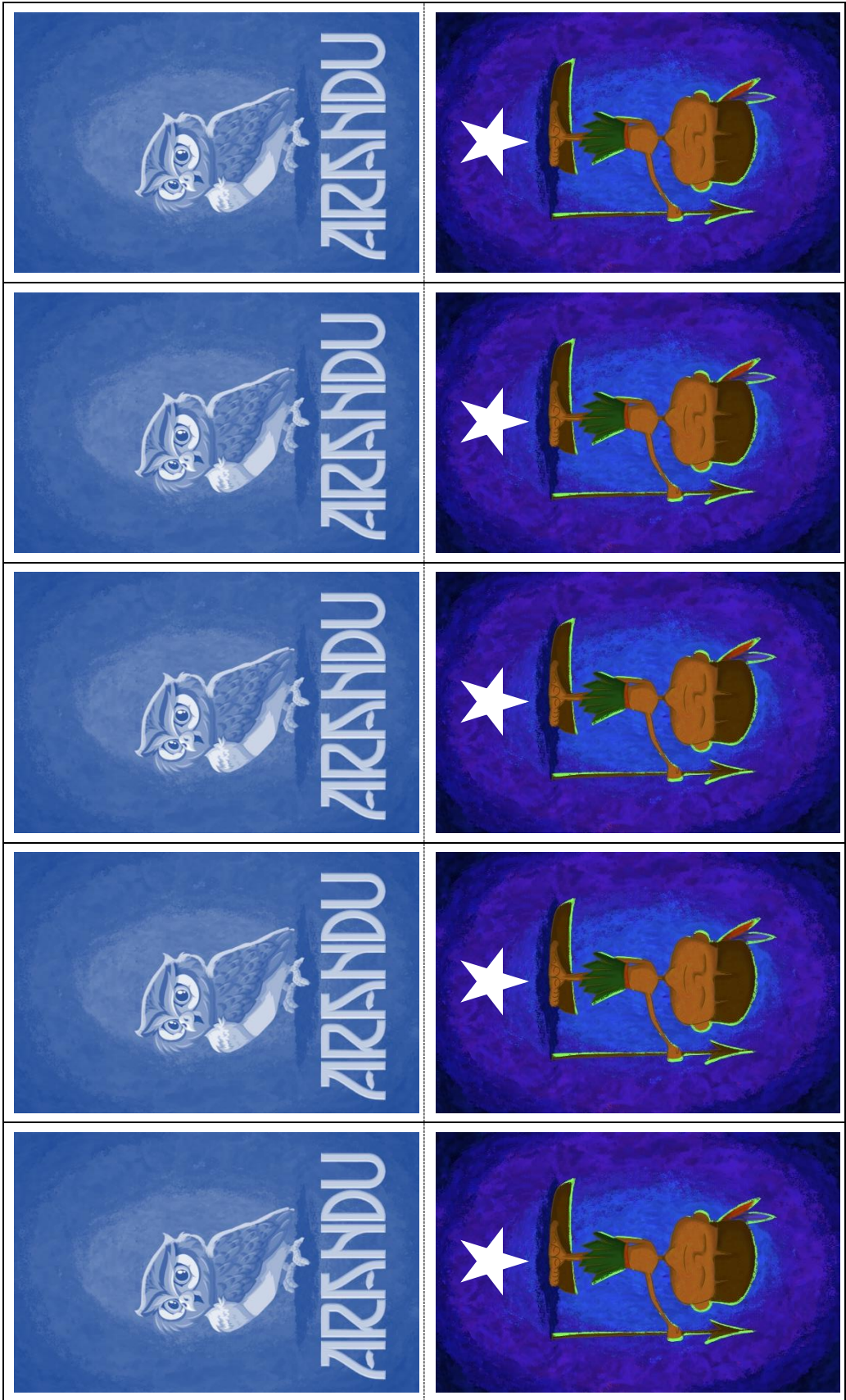


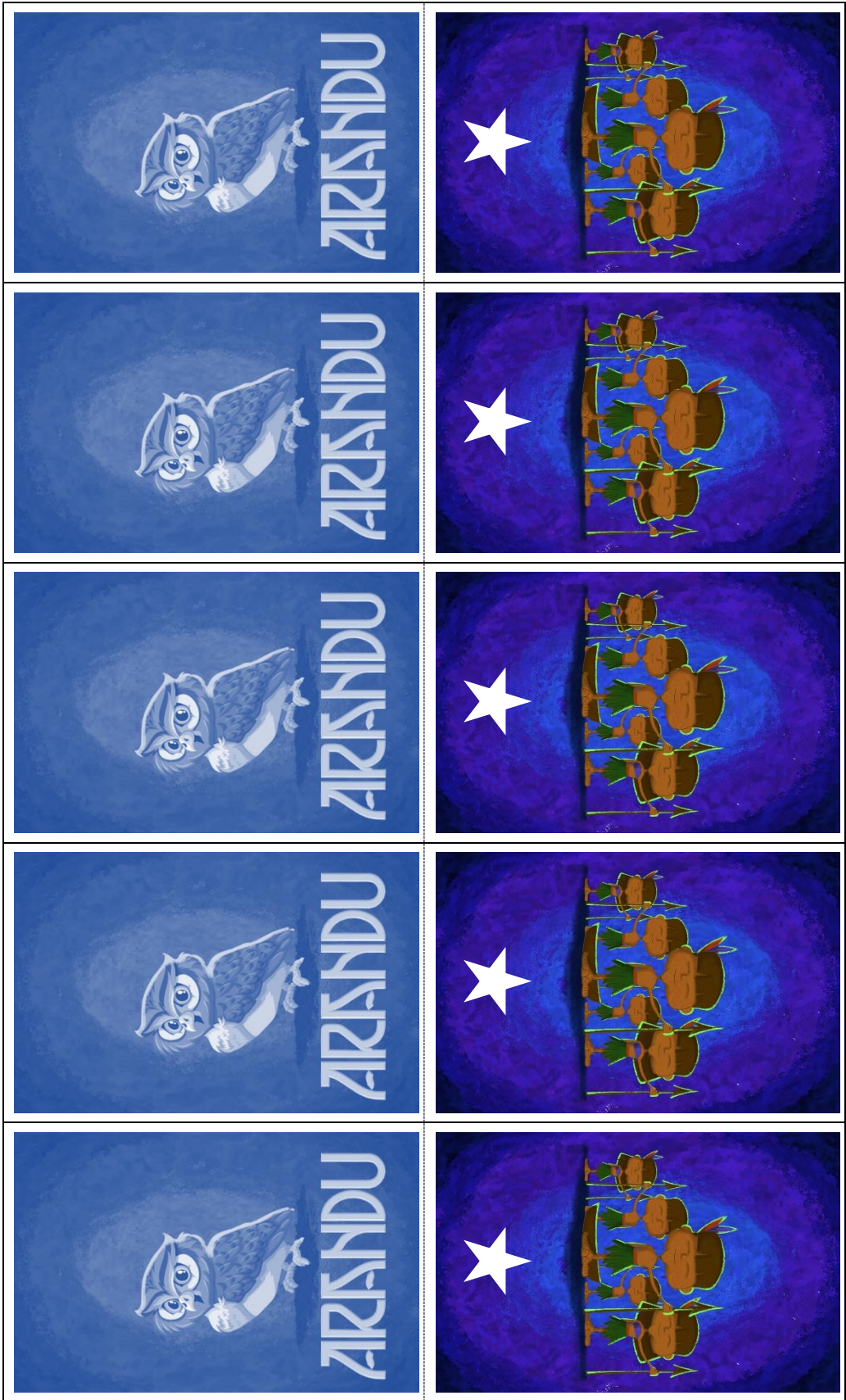


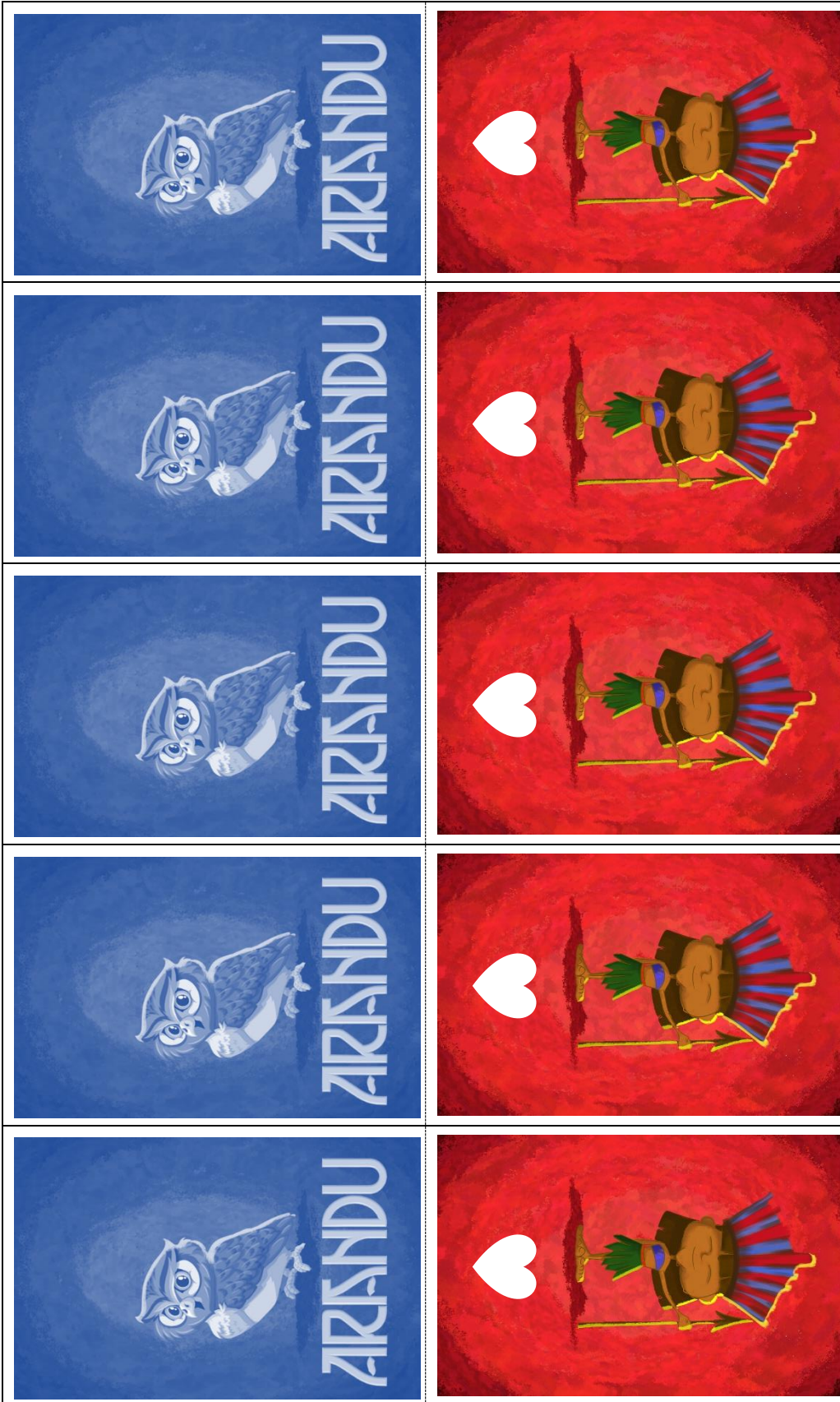


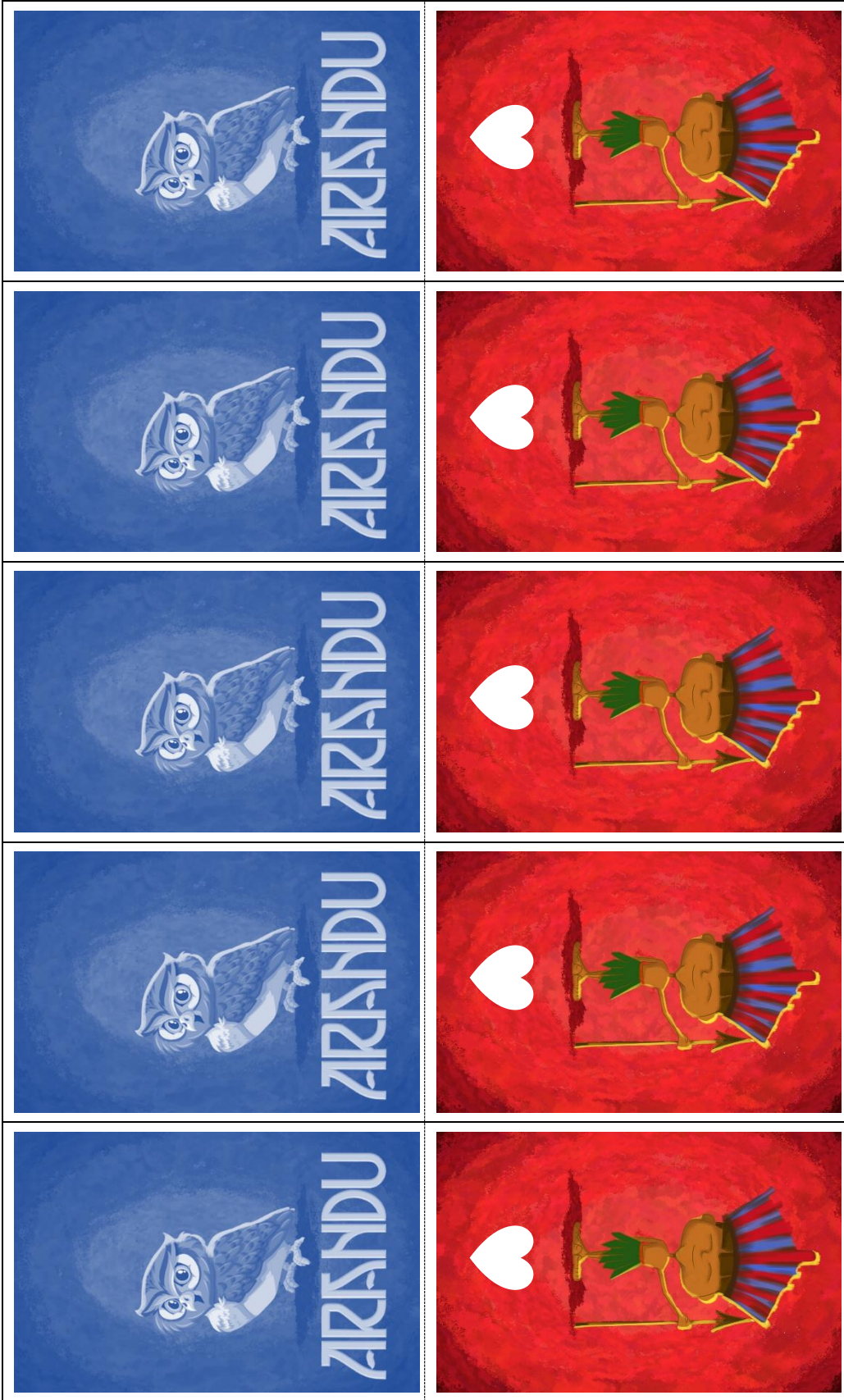


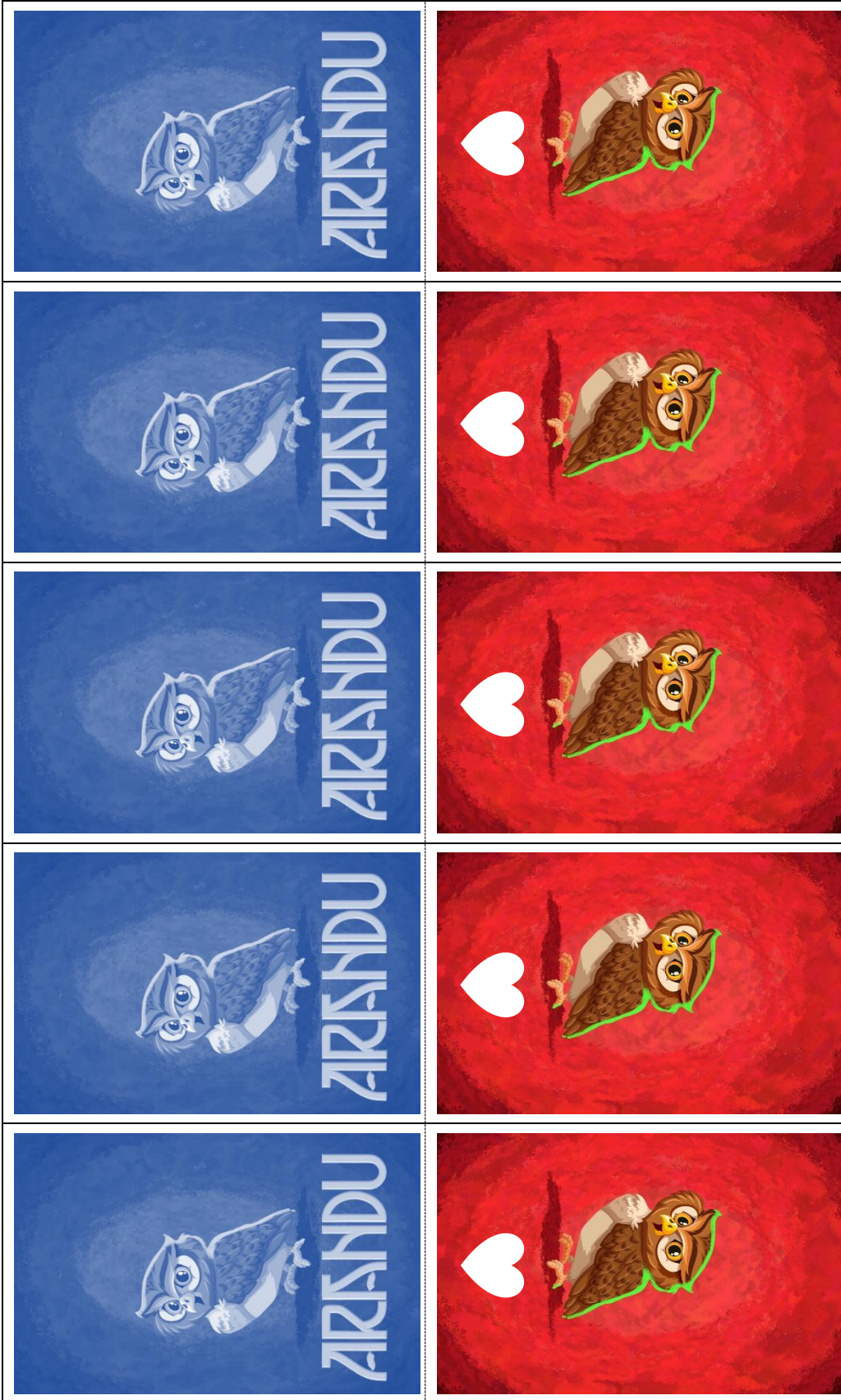


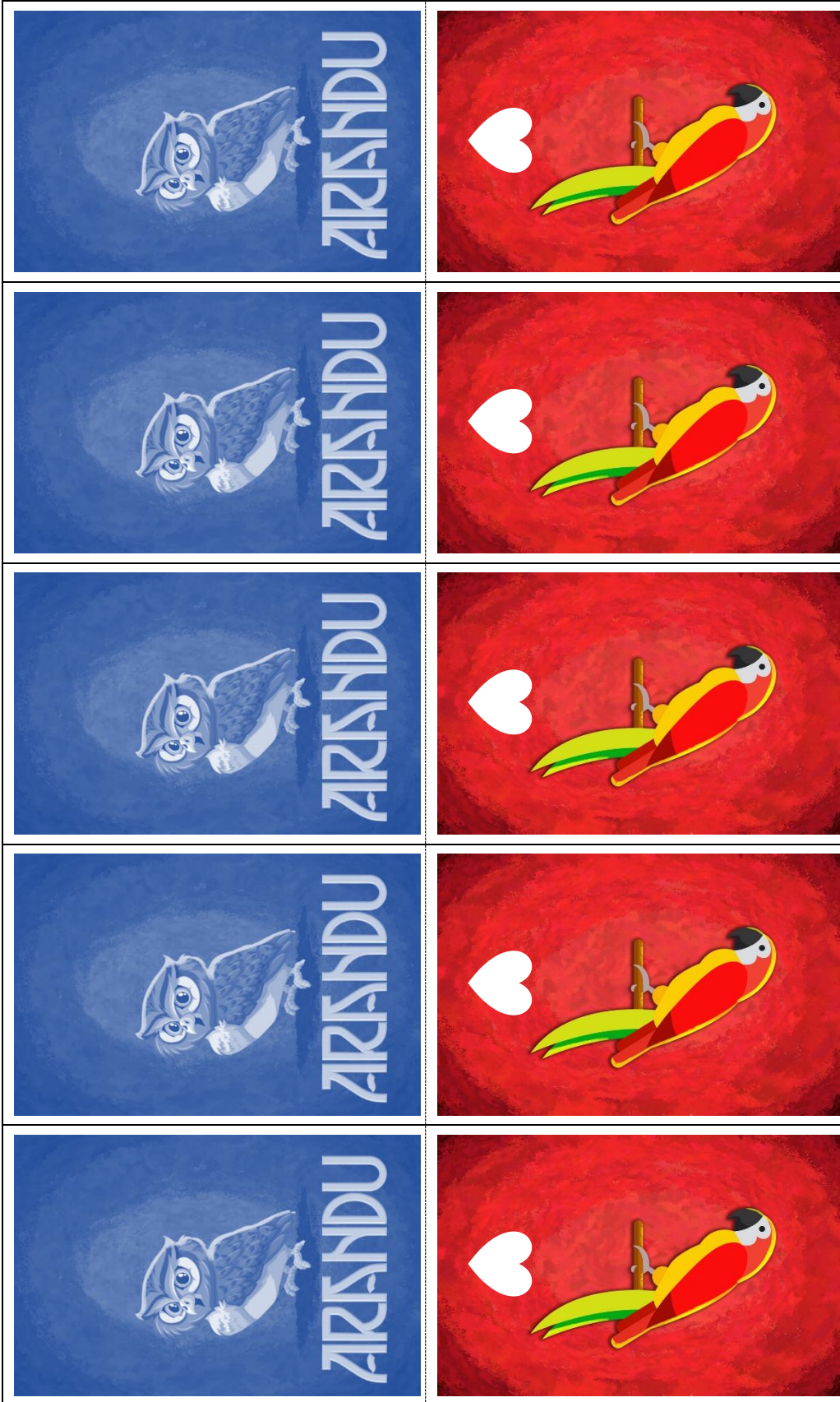


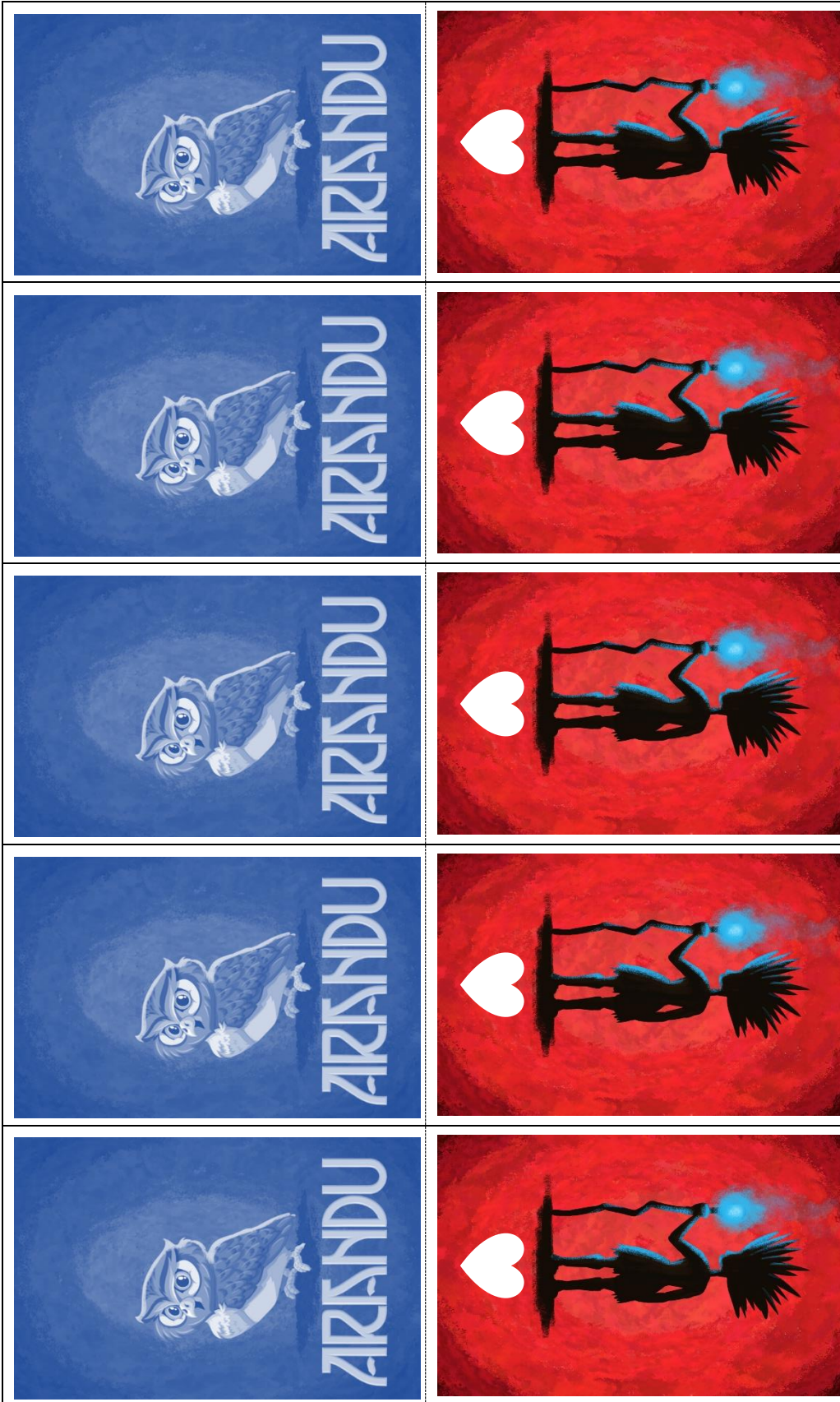


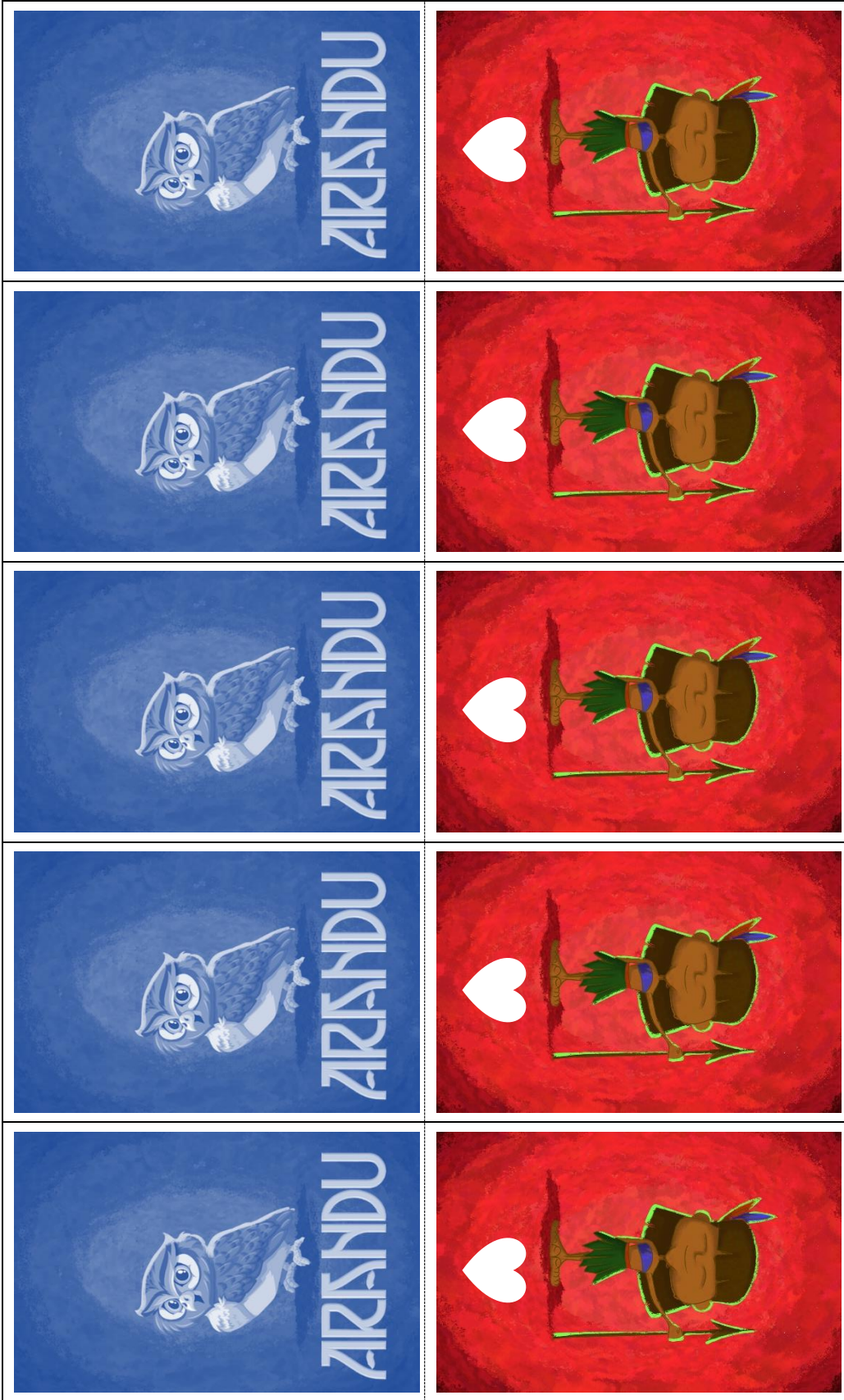


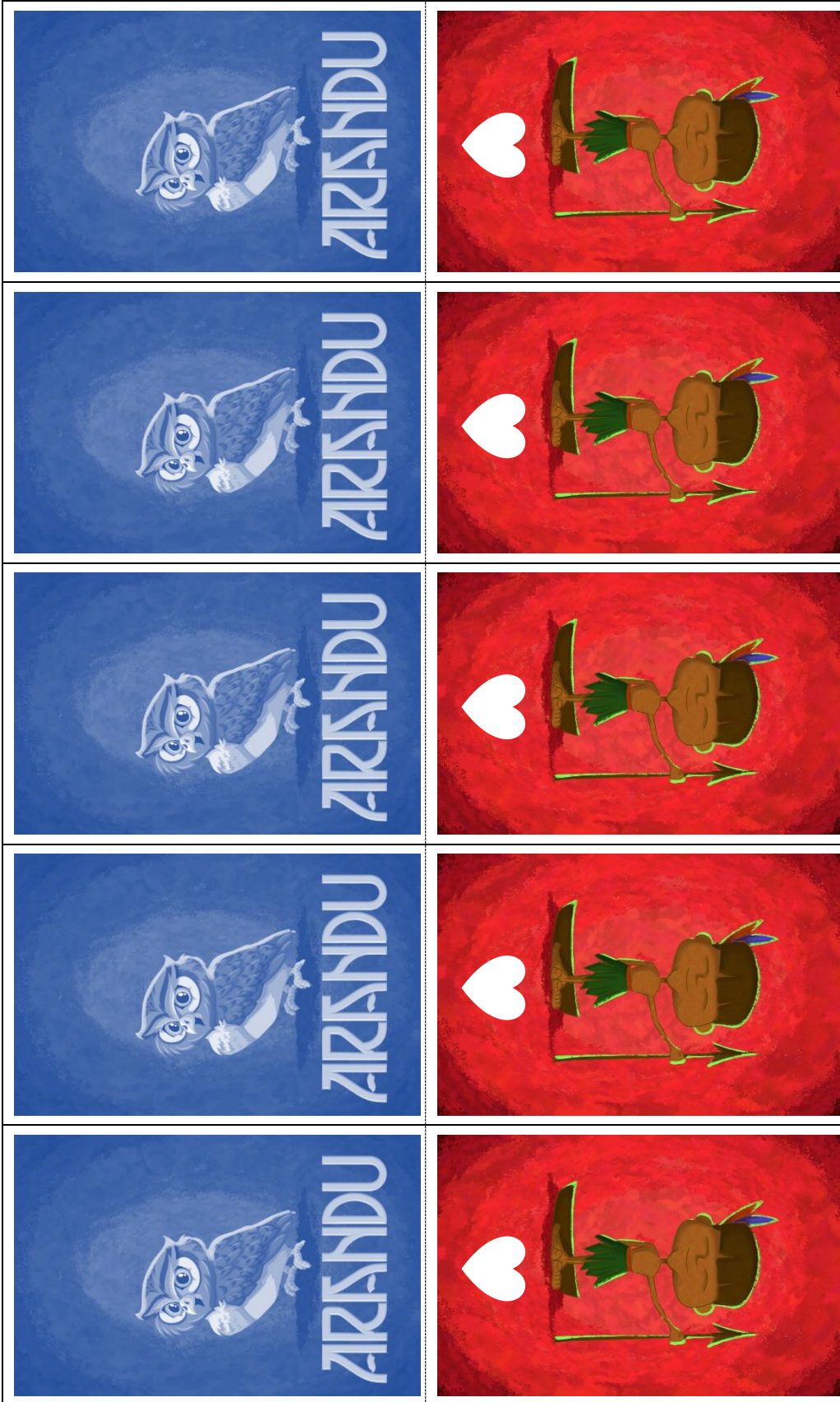


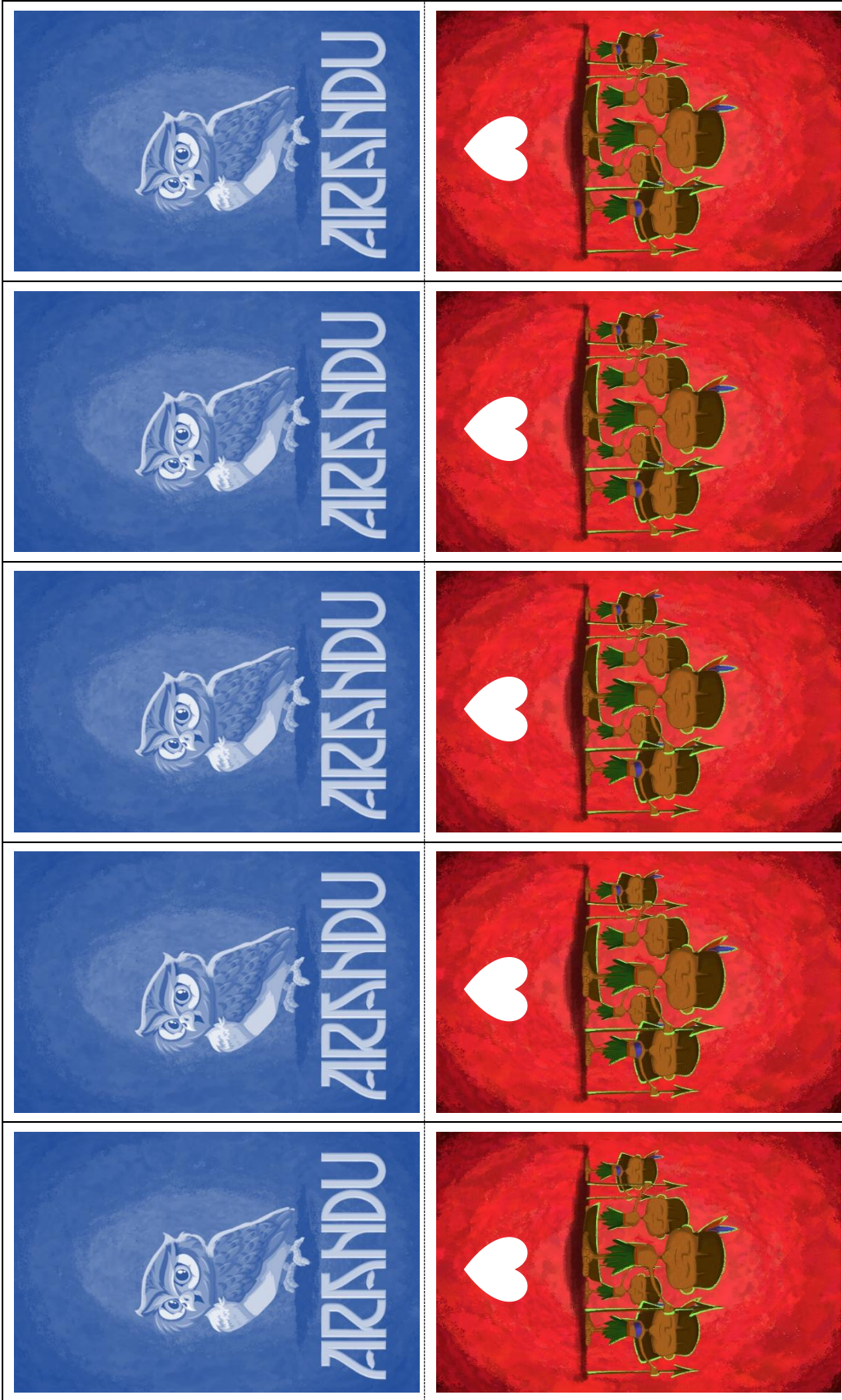


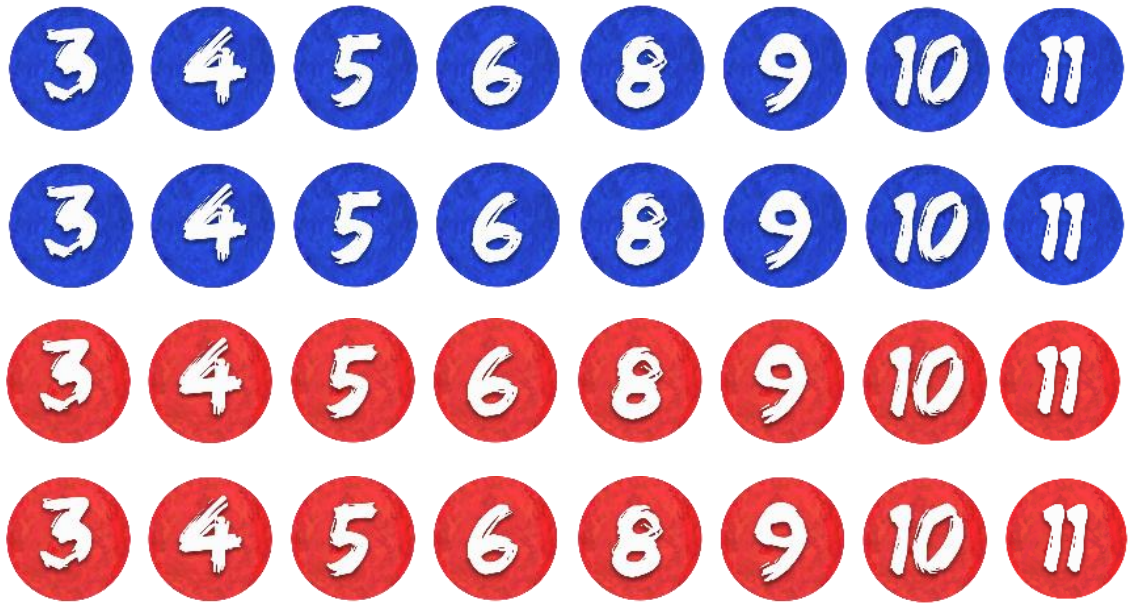












APIÁ

3X



3X



Habilidade: Escolher um jogador no seu turno e usar suas cartas, podendo devolver as sobras;
Vitória: Adquirir a carta de Caboré;

ARANDU

4X



2X



Habilidade: Ativar recursos e comidas com duas cartas diferentes;
Vitória: Ter dois especialistas de cada equipe contratados nas ITIBIRAOCAS;

JURUPARÍ

4X



Habilidade: Confiscar 01 carta de 03 jogadores no seu turno;
Vitória: Ter todos os especialistas contratados nas APUANKUARAS;

PAJÉ

4X



Habilidade: Mudar 01 especialista contratado de lugar com 03 castanhas ou 03 açais;
Vitória: Ter um bloco de APUANKUARA com especialistas de sua equipe;

TRIBAIS

4X



4X



Habilidade: Dispensar 02 recursos de cada ação;
Vitória: Conquistar carta Apiá e ter um lado dos APUANKUARAS (esquerdo ou direito) completo de contratos;

TUPÃ

5X



Habilidade: Comprar 02 cartas de ação extra no final do seu turno ou trocar 01 especialista de lugar;
Vitória: Adquirir as cartas de Apiá e Pajé;

MACAQUEIRO

4X



2X



Habilidade: Não pagar por peixes dourados nas ações;
Vitória: Ter todos os especialistas dos IASAITIBAS da mesma equipe;

CABORÉ

3X



3X



Habilidade: Não pagar castanhas no contrato de especialistas;
Vitória: Ter todos os especialistas das ITIBIRAOCAS e IASAITIBAS contratados.



Visite nossa página
<https://a-ran-du.com/>

