

JOGO DIALETICOS

Eden Grei Côrtes Artiaga¹

Resumo: O presente artigo é uma reflexão sobre o jogo *Dialeticos*, suas bases teóricas e seu objetivo para o ensino de filosofia no nível médio. O jogo funciona desenvolvendo as habilidades lógicas: dialéticas e analíticas, no sentido de tornar o estudante capaz de analisar as contradições que existem em problemas morais e políticos, bem como estabelecer um diálogo inteligível e profícuo com quem diverge. Para alcançar esse objetivo o jogo utiliza o mínimo de conteúdo filosófico necessário, a saber, princípios da dialética socrática e da lógica aristotélica, criando uma plataforma de diálogo a partir de 4 tipos de argumento, sem conteúdo pressuposto, com exceção do tipo de argumento: acusar de falácia. Tal argumento descreve 21 tipos diferentes de falácia e serve para que o jogador acuse outros argumentos de serem falaciosos. Os outros tipos de argumento são: tese; antítese e; questão; que servem respectivamente para: responder/corroborar; discordar e; perguntar. O jogo começa com uma ‘questão inicial’, que apresenta uma indagação sobre um problema moral ou político a ser resolvida através de um debate. O objetivo do jogo é responder a questão inicial e, isso só acontece satisfatoriamente quando todos os jogadores entram em consenso. Os jogadores podem argumentar sem limite até que um juiz/mediador declare o fim. O jogo pretende ser uma metodologia para a prática do diálogo crítico, preparando o educando para o exercício da cidadania e da convivência fraterna.

Palavras-chave: Dialética. Lógica. Jogo Dialeticos.

DIALECTICS GAME

Abstract: This article is a reflection on the dialectic game, its theoretical bases and its goal for the teaching philosophy at the high school level. The game works by developing logical, dialectical and analytical skills, in order to make the student able to analyze the contradictions who exist in moral and political problems, as well as to establish an intelligible and fruitful dialogue with those who diverge. To achieve this goal, the game uses as little philosophical content as necessary, namely, principles of Socratic dialectic and Aristotelian logic, creating a platform for dialogue with 4 types of argument, without presupposed content, except for the argument type: *accuse of fallacy*. Such argument describes 21 different types of fallacy and serves to accuse other players of being fallacious. The other types of argument are: *thesis*; *antithesis* and; *question*; which serve respectively to: answer/corroborate; disagree and; to ask. The game begins with an 'initial question', which presents a question about a moral or political problem to be solved through a debate. The goal of the game is to answer the initial question and this only happens satisfactorily when all players agree. Players can argue without limit until a judge/mediator declares the end. The game aims to be a methodology for the practice of critical dialogue, preparing the student for the exercise of citizenship and fraternal living.

Keywords: Dialectic. Logic. Dialectics game.

1. Introdução

¹ Mestrado em Filosofia da Ciência pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor na Escola Estadual Eurico Marechal Dutra. E-mail: dialeticosjf@gmail.com



Esse artigo é uma reflexão sobre o jogo *Dialeticos*, suas bases teóricas e seu objetivo enquanto metodologia possível para a disciplina de filosofia no ensino médio.

O jogo é a hipótese desenvolvida com o intuito de resolver duas questões: quais conteúdos filosóficos são necessários ao estudante secundarista? Qual metodologia usar?

Tais questões podem ter muitas respostas válidas, dependendo do que se pretende com tal ensino. No caso do jogo *Dialeticos* o objetivo de ensino é o mesmo da disciplina no ensino médio, segundo a lei que a tornou obrigatória, assim como de entendimento do Conselho Nacional de Educação: “...Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação serão organizadas de tal forma que ao final do Ensino Médio o educando demonstre: III – domínio dos conhecimentos de Filosofia e Sociologia necessários ao exercício da cidadania” (CNE, 2006, p.7). Destaco tanto o termo “cidadania”, quanto as ideias de “formação ética, desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico”, em entendimento do Conselho Nacional de Educação (CNE, 2006, p.8). Tais termos norteiam o objetivo do jogo, sendo sua intenção máxima.

No tópico 2 do artigo apresentarei, brevemente, a problemática em torno do ensino de filosofia, com relação a discussão predominante sobre o tema, que pode ser resumida na dualidade: ensinar história da filosofia, baseada nas obras de filósofos ou em textos que falem dessas obras, ou seja, em conteúdos prontos; ou, por outra, ensinar a filosofar? A hipótese aqui defendida é de que o ensino de filosofia no nível secundarista deve prescindir, de certa forma, de conteúdos prontos para criar as condições da experiência de pensar com autonomia. Obviamente, a metodologia adotada ‘jogo *Dialeticos*’ é baseada na história da filosofia, mais precisamente na tradição da teoria do conhecimento e da lógica, a saber, dialética socrática e lógica analítica aristotélica. Contudo, o jogo ressalta apenas seus pressupostos lógicos, sendo um conjunto de regras formais para o diálogo. Tal diálogo terá como conteúdo geral problemas morais e políticos, relacionados à vida dos jovens, ou seja, o conteúdo será muito mais um problema a ser resolvido, do que uma informação a ser armazenada.

No tópico 3 apresento o ‘jogo *Dialeticos*’: o que é? E, quais suas bases teóricas? São as questões que se pretende resolver. O jogo é simples de ser entendido, na grande maioria dos casos, isso apresenta, a meu ver, uma qualidade, tanto pela facilidade do entendimento, quanto por poder transmitir conteúdos fundamentais da história da filosofia, sem informação demasiada, e, com desenvolvimento de capacidades necessárias ao cidadão, a saber, capacidades: dialética e lógica.



A conclusão do artigo, tópico 4, é uma reflexão sobre os ganhos educacionais do jogo *Dialeticos*, a partir da experiência do uso do jogo, relacionando sobretudo, com o ideal de educação socrático e freiriano.

2. O Ensino De Filosofia No Nível Médio

O jogo *Dialeticos* foi projetado para resolver a questão da formação do pensamento crítico e da autonomia intelectual, com a pretensão máxima de formar o cidadão, a partir do desenvolvimento da dialética e da lógica enquanto habilidades. Tais habilidades, por si só, não são capazes de suficientemente formar um cidadão ético e autônomo, contudo, são parte das condições fundamentais para que isso aconteça. Autonomia, no sentido aqui entendido, corresponde a capacidade de analisar com lógica dialética e analítica dogmas, valores e argumentos.

70

2.1. O que ensinar? Por que?

Existem, a meu ver, dois problemas com relação ao ensino de conteúdos na disciplina de Filosofia, que são: 1- a crítica de Paulo Freire (1996) de que tal “concepção bancária” de ensino, conteudista, não é capaz de formar pensadores críticos; 2- O excesso atual de informação, de forma que todo conteúdo desaparece num mar infundo de novos discursos, produzindo a chamada *era da informação* que, aos poucos, se transforma em *era da desinformação*.

Paulo Freire (1996) via no ensino tradicional o problema de que tal educação não estimulava o protagonismo e a crítica, mas tão somente, a passividade e a memorização de conteúdos prontos, a “decoreba”. O estudante é passivo desde que não é motivado a pensar em problemas ou buscar respostas, sendo apenas lhe mostrado um discurso pronto, bastando apenas retê-lo na memória. Ao memorizar uma resposta sem entender o problema, nem fazer o caminho que levou a resposta, o estudante se torna um mero depositário de discursos alheios à sua experiência. Tal educação não forma cidadãos capazes de construir sua própria história, mas tão somente “peças” válidas para a engrenagem social se manter tal e qual.



Dizer a palavra não é privilégio de alguns homens, mas direito de todos os homens. Precisamente por isto, ninguém pode dizer a palavra verdadeira sozinho, ou dizê-la para os outros, num ato de prescrição, com o qual rouba as palavras aos demais. O diálogo é este encontro dos homens, mediatizados pelo mundo, para pronuncia-lo... (FREIRE, 1996, p. 92)

Acredito que tal crítica encontra contradição tanto em discursos educacionais posicionados politicamente à “esquerda”, quanto aqueles à “direita”. O espectro político de esquerda, que se opõe ao discurso do modelo de estado dominante, propõe uma educação *crítica*. Contudo, tal educação é baseada na crítica que grandes pensadores fizeram do capitalismo, como Marx e Engels. A partir do entendimento de “ensino bancário” de Paulo Freire, o conhecimento de tais filosofias não ensina a *ser crítico*, desde que a resposta já vem pronta e não há o desenvolvimento da crítica enquanto habilidade. Isso significa que a crítica não é um conteúdo, mas a atividade de pensar problematizando o mundo a seu redor e, sobretudo, desnaturalizando a visão da sociedade através de indagações.

Não vou elaborar uma crítica específica ao ensino técnico, geralmente proposto pela direita, desde que ele não se pretende crítico nem almeja autonomia. Logo, o jogo *Dialeticos*, por si só, é uma antítese a esse modelo de educação porque mantém objetivo diverso. O jogo quer justamente criar seres humanos que sabem criticar e pensar com liberdade, não só obedecer a prescrições, como um autômato. Não acredito que o ensino conteudista de tradição humanista, ou aquele técnico, sejam um mal em si, apenas cumprem uma função diversa daquela que se propõe a filosofia no ensino médio, a saber, desenvolver nos educandos a criticidade e a autonomia de pensamento.

Deixo claro que o jogo não impede que o professor use qualquer teoria ou texto (jornalístico ou didático) para que os estudantes possam argumentar baseado em ideias já desenvolvidas. Contudo, o jogo deve privilegiar a capacidade de pensar o mundo a seu redor a partir de sua própria experiência, com critérios mínimos de razoabilidade e problematizando, inclusive, as próprias respostas.

Por isto, o diálogo é uma exigência existencial. E, se ele é o encontro em que se solidariza o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco tornar-se simples troca de ideias a ser consumidas pelos permutantes. Não é também discussão guerreira, polêmica, entre sujeitos que não aspiram a comprometer-se com a pronúncia do mundo, nem com buscar a verdade, mas com impor a sua... A conquista implícita no



diálogo é a do mundo pelos sujeitos dialógicos, não a de um pelo outro. Conquista do mundo para a libertação dos homens. (FREIRE, 1996, p. 93)

Um outro problema sobre o “*conteudismo*” (FREIRE, 1996, p.64) da educação atual é o de que vivemos em um tempo com overdose de informação. É notória a possibilidade de acesso à informação através da internet, mas o que também se tornou evidente foi o grande desentendimento mútuo, sobretudo quando se trata de questões morais e políticas. Não é necessário grande pesquisa, basta alguma olhada em comentários de reportagens sobre essas questões que nos deparamos com a versão moderna da ‘torre de babel’, uma altíssima construção que pretendia nos alçar ao céu, mas que, de tão engrandecidos, nós passamos a não mais nos entender. Isso é tanto por falta de habilidades dialéticas, de escuta do outro e análise de contradições, quanto por falta de fundamentos lógicos para um discurso não falacioso.

Além disso, a possibilidade do acesso à informação muda totalmente a visão de que a educação deve repassar conteúdo. O professor deve, cada vez mais, ser mediador entre a informação que chega e os alunos, desde que tal informação chega em um nível cada vez maior. Uma produção cada vez maior de conteúdo necessita de visão crítica para o tratamento da informação, sob o risco de cairmos em bolhas sociais, cada qual com seu discurso de salvação.

Esta prática (da educação libertadora) implica, por isto mesmo, em que o acercamento às massas populares se faça, não para levar-lhes uma mensagem salvadora, em forma de conteúdo a ser depositado, mas, para, em diálogo com elas, conhecer, não só a objetividade em que estão, mas a consciência que tenham desta objetividade; os vários níveis de percepção de si mesmos e do mundo em que e com que estão. (FREIRE, 1996, p. 101)

O grande desafio da educação atual, sobretudo em filosofia, é criar as condições para que o educando desenvolva sua percepção crítica, como uma habilidade a ser aplicada à sua realidade. Sendo assim, o jogo *Dialéticos* é apenas uma plataforma de diálogo, com mínimo conteúdo pré-estabelecido, mas que se pretende lógico, ou seja, relativo às regras formais do pensamento. Os métodos: *dialético* e *lógico analítico*; proporcionam o desenvolvimento da habilidade de pensar com rigor e, que, por isso, devem ser vistos como habilidades a ser desenvolvidas e não somente um conteúdo a ser memorizado. Tais habilidades se mostram como qualidades essenciais frente ao segundo problema exposto acima, qual seja, o problema da overdose atual de informação, desde que, com a análise de contradições e nexos (causal e



lógico), pode haver uma maior análise das informações que chegam. Como diz Lídia Maria refletindo sobre o ensino de filosofia para o estudante secundarista:

No campo da filosofia, a autonomia ou a capacidade de pensar por si mesmo dificilmente pode ser conquistada com a mera aquisição de conteúdos filosóficos. Como afirmado anteriormente, esta deve estar aliada à apropriação de um método de acesso a esse conhecimento, de modo que o estudante conquiste progressivamente uma autonomia intelectual que o capacite a apropriar-se de outros conteúdos por conta própria. É a velha ideia de ensinar a pescar, em vez de apenas dar o peixe. (MARIA R., 2009, p. 25)

O objetivo do jogo não é ensinar história da filosofia, mas partir de princípios de duas teorias do conhecimento para fundar uma plataforma que crie as condições de um diálogo fraterno e inteligível, capaz de desenvolver a crítica enquanto habilidade, ao tempo que cria as condições lógicas para que o diálogo aconteça com clareza e não se perca em falácias, podendo assim produzir raciocínios válidos. A ideia de produzir uma metodologia na forma de um jogo, com regras lógicas, se presta ao desenvolvimento da capacidade de diálogo crítico-filosófico, criando as condições de uma educação dialógica no sentido freiriano (1996).

Sendo assim, o conteúdo próprio a ser ensinado, além das lógicas dialética e analítica em seus mínimos conceitos, são questionamentos sobre moralidade, política, questões legislativas e problemas sociais. Genericamente falando: as questões sobre *certo ou errado* que se nos apresentam a partir de nosso contexto social. O desenvolvimento das capacidades dialéticas e analíticas serve justamente para que a discussão sobre '*certo ou errado*' seja mais racional.

2.2. Como Ensinar Filosofia no Nível Médio?

O jogo visa a promoção de debates em torno de temas morais e políticos gerais, mas também pode ser usado em processos decisórios semelhantes aos processos legislativos ou de empresas. As duas lógicas usadas são a lógica dialética e a analítica - dedutiva/indutiva. Tais formulações lógicas estão na base de todas as ciências humanas e também nas ciências naturais. Primeiro farei uma breve explicação das regras básicas do jogo, depois irei refletir sobre suas bases teóricas. Não farei aqui uma exposição aprofundada sobre a função de cada tipo de *argumento do jogo*, mas tão somente sobre sua base teórica geral.



3. Jogo Dialéticos

O jogo começa com uma questão inicial. Tal questão é uma reza sobre um problema a ser resolvido, sobretudo, um problema moral ou político. Genericamente, são questões que envolvem um debate sobre *certo ou errado*, não sendo necessariamente uma questão singular, podendo ser um conjunto de questões. Cada jogador poderá argumentar utilizando 4 tipos de argumento para resolver a questão inicial, assim como implicar outros argumentos. O objetivo do jogo é resolver a questão inicial. Os tipos de argumento são: 1- *questão*; 2- *tese*; 3- *antítese*; 4- *acusar de falácia*.

O único tipo de argumento com conteúdo pré-determinado pelo jogo é ‘*acusar de falácia*’ que corresponde a vinte e uma formas de falácia descritas pelo jogo (a maioria da lógica aristotélica), servindo para acusar outros argumentos de serem *falaciosos*. Nesse caso um juiz/mediador deve decidir se a acusação é válida. Os outros tipos de argumento servem para: *Questão* para perguntar; *Tese* para responder ou corroborar outros argumentos e; *Antítese*: para discordar. Os jogadores devem escolher o tipo de argumento e criar o conteúdo conforme sua função.

Todos os tipos de argumento podem implicar qualquer outro argumento, a não ser ‘*acusar de falácia*’ que não pode ser implicado, somente implicar. Os jogadores podem argumentar sem limite e aleatoriamente até que um juiz declare o fim do jogo. O objetivo do jogo é responder a *Questão inicial*, isso deve se dar pelo *consenso* de todos os jogadores. Não é necessário, por uma questão pedagógica, pensar em ganhador ou ganhadores, mas sim no ganho de todos pelo debate enriquecedor, bem como no desenvolvimento das capacidades dialéticas e analíticas.

Para jogar em sala de aula basta usar a notação lógica no quadro. Para a notação basta representar cada tipo de argumento por uma letra, e o sinal de implicação, que significa com quem o argumento está conversando no jogo. A *Questão inicial* é representada por Q.i.. *Tese*, *antítese*, *questão* e *acusar de falácia*, respectivamente, T, A, Q, J. Tal notação se faz com os seguintes passos: nome do jogador + tipo de argumento + o n° de vezes que o argumento surgiu no jogo + sinal de implicação → + argumento implicado. Exemplo de jogo usando a notação:

Q.i.: Por que há desigualdade social no Brasil? Quais suas causas e consequências?

João T1 → Q.i.: acredito que as pessoas não aproveitam as oportunidades e isso causa a desigualdade social.



Maria Q1 → João T1: você acha que todos têm as mesmas oportunidades no Brasil?

João T2 → Maria Q1: As pessoas podem não ter as mesmas oportunidades, mas todos podem estudar hoje em dia, por exemplo, e quantos aproveitam? A maioria só quer fazer balbúrdia.

João Q2 → Maria Q1: você acha que os jovens de hoje merecem ar-condicionado nas salas?

Maria A1 → João Q2: acredito que você está fugindo do assunto. Não há o mesmo tipo de escola para todos e uma grande parte ainda precisa trabalhar pra ajudar em casa. Você faz muitas generalizações, sem conhecer, talvez, os dados mais concretos da educação. Contudo, a questão inicial é sobre causas e consequências da desigualdade e, uma das causas, talvez a principal, foram mais de 400 anos de escravidão.

João A2 → Maria A1: A escravidão já acabou a 100 anos, deixa de mimimi.

Maria A3 → João A2: todo grande trauma deixa sequelas, nesse caso, uma sequelas em todos os níveis, emocional, psicológico, social e ainda, talvez realmente o pior, financeiro.

João J1 → Maria A3: falácia: apelo emocional.

Juiz → João J1: indeferido, o argumento não apela a emoção, mas sim lembra que todos os seres humanos são constituídos por emoção e isso interfere na sua história.

3.1. A lógica dialética no jogo

A ideia de lógica dialética que extrai da filosofia socrática se abstém de questões metafísicas ou morais, usando tal lógica apenas com o sentido de: *análise de contradições*. Basicamente, a dialética socrática (2016) carrega a ideia de que todo conhecimento começa pela análise de uma questão válida que seja motivo para um debate pertinente. A proposição de questões relevantes é o primeiro momento dos diálogos, servindo como princípio do jogo *Dialéticos*. Como exposto, o jogo começa com uma pergunta válida e, todo juízo será válido desde que não se enquadre em uma das falácias previstas no jogo. Toda *tese* que pretenda resolver a questão deve ser confrontada por perguntas e/ou antíteses, fazendo a análise das contradições possíveis.

Contudo, adianto que na lógica dialética que adoto: para cada *tese* válida, não haverá apenas uma *antítese* válida e, não necessariamente haverá a *síntese* entre *teses* e *antíteses*. As *antíteses* e *questões* serão em número o tanto quanto possível, sendo a condição de validade de



todo argumento, vale enfatizar, apenas não ofender nenhuma das falácias do jogo. Chamarei essa lógica dialética de complexa, para diferencia-la, tanto de uma dialética socrática pura (1983), que se valia da maiêutica e da ironia buscando ideias perfeitas inatas, bem como, da dialética de tradição hegeliana (2001), que se vale do padrão ascensional de ideias entre ‘*tese-antítese-síntese*’. A dialética do jogo é apenas: *análise de contradições*; de forma que *antíteses* e *questões* são em número e diversidade sem padrão definido, ou seja, complexas.

Um exemplo simples sobre a complexidade da dialética: para a tese “capitalismo”, não haverá apenas uma antítese possível, como acreditam os marxistas, que seria o “socialismo”. A própria história demonstrou, nos vários casos de experiências sociais-democratas, que o capitalismo baseado em um liberalismo clássico poderia ser contradito sem prejuízo da liberdade individual. Se formos ver em cada país social-democrata europeu, veremos várias formas que correspondem a um sistema de regras com algumas teses em comum, mas várias divergências, formando assim o que entendo por dialética complexa, para diferencia-la, sobretudo, do materialismo dialético marxista.

O Brasil mesmo se mostrou nos últimos anos como uma espécie de país “neoliberal social-democrata”, se contarmos as políticas econômicas desde a redemocratização. Difícil pensar um mesmo sistema econômico que comporte modelos tão distintos desde Collor até Bolsonaro, até mesmo contraditórios entre si, mas, de certa forma, o sistema econômico brasileiro se manteve, com todos os percalços, sendo um exemplo prático do tipo de dialética que percebo na própria realidade, sem querer entrar em questões fenomenológicas. A lógica do jogo *Dialéticos* admite a possibilidade de que uma *tese* e uma *antítese* formem uma *síntese*, através de alguma adaptação de ambas, como na ideia de superação da contradição pela *síntese* em Hegel (2001), mas não *necessariamente*. No caso, essa *síntese* será uma nova *tese*.

Acredito que o exemplo acima demonstre, ao menos, que a própria realidade revela a *possibilidade* de que cada *tese* tenha um campo de refutação mais complexo do que parece ser o da dialética na filosofia hegeliana (2001) e marxista (1983). A ideia de uma dialética que se repete em um padrão do tipo: *tese-antítese-síntese*, não me parece ser adequado para o debate em torno de questões morais, simplesmente porque para cada afirmação poderá haver a possibilidade de refutações ou indagações em número não pré-determinado. Isso é farto no debate político e moral feito atualmente nas redes sociais. Acredito, ainda, que o debate político resumido em ideais genéricas de *direita* e *esquerda* decepa a realidade em sua complexidade. A ideia do jogo me foi desperta pela experiência de discussão política na internet. Se



observarmos as discussões, sobretudo em torno de questões morais e políticas, vemos que para cada tese há uma diversidade enorme de corroborações (sínteses), antíteses e questões válidas, no sentido de não falaciosas. Contudo, talvez haja bem maior número de falácias.

A dialética vista assim, com maior número de possibilidades de interação, pode parecer que se assemelha mais à retórica sofista, contudo, a união com princípios da lógica analítica faz com que o discurso tenha um rigor causal que impede as *falácias* enquanto manipulações discursivas.

3.2. A lógica analítica no jogo

O jogo é a organização do diálogo a partir de “tipos de argumento”, baseados na dialética socrática e na lógica analítica aristotélica. Isso quer dizer que: ou o argumento afirma algo, no caso propõe uma *tese*; ou o argumento nega, propondo uma antítese; ou questiona, fazendo uma indagação, que é justamente não afirmar nem negar, mas encontrar um ponto ignorado. A partir desses três tipos de argumento podemos promover debate sobre quaisquer questões morais ou políticas, ou mesmo, processos decisórios coletivos.

Entende-se *tese* e *antítese* por um raciocínio, ou seja, premissas (juízos) que sustentam uma conclusão. Não vou tratar aqui de questões sobre o silogismo, nem sobre dedução e indução da lógica analítica, desde que as regras do jogo não impõem que se aprenda tais conteúdos. Contudo, há como produzir bons juízos e raciocínios sem entender esses princípios básicos? Acredito que não. Por isso, ao ensinar o jogo, cabem também os conteúdos de silogismo, dedução e indução, enquanto formas de se raciocinar, mas a explicação dessa parte da filosofia analítica, bem como do seu uso, merece artigo próprio dado sua complexidade.

O quarto tipo de argumento é a “acusação de falácia”, sendo o único tipo de argumento que já vem com conteúdo pré-determinado. Os 21 tipos de falácia descritos no jogo foram retirados da lógica aristotélica e funcionam como uma espécie de condição de razoabilidade do discurso, dado que um discurso falacioso não será racionalmente válido, apesar de que possa ser moralmente válido.

De uma forma geral, a falácia acontece: ou quando um argumento é contraditório em si mesmo, quando uma pessoa afirmar e negar algo, ao mesmo tempo e sob o mesmo aspecto (é importante a ideia de “tempo” e “aspecto”, desde que estamos falando não só de predicados de “substância”, mas também dos “acidentais”, ou seja, das “categorias” da lógica aristotélicas);



ou ainda, quando, a partir de premissas válidas, há uma conclusão sem nexo causal necessário. Isso pode acontecer quando colocamos como causa *suficiente* fenômenos que são apenas causa *eficiente* de um dado efeito, ou ainda, que são apenas sucessivas no tempo, mas que não tem relação direta, ou mesmo indireta, com o efeito. As falácias servem justamente caso haja problema de conexão causal entre as premissas e a conclusão, além de censurar ofensas e manipulações discursivas, como “*ambiguidade, tese vaga, irrelevante ou confusa*”. Isso se presta a identificar no debate aqueles argumentos que se utilizam das variadas formas de manipulação do discurso, sendo que o jogador que acusa o outro possa estar fundamentado pela lógica aristotélica, devendo ainda a acusação ser validada por um mediador neutro (juiz). A acusação de falácia é, por sua vez, uma espécie de antítese baseada em princípios lógicos aristotélicos.

Existem 21 tipos de falácia previstos pelo jogo, separados em 7 conjuntos. São eles:

- a) apelo: à autoridade; emocional ou poético.
- b) apelo à metafísica ou dogmas religiosos; superstição.
- c) chicana;
- d) argumento: ofensivo ou ofensa pessoal (*argumentum ad hominem*);
- e) argumento: irrelevante; confuso; repetido; ambíguo; vago; evasivo
- f) resposta redundante; petição de princípio; resposta contraditória;
- g) juízo impossível; fato sem comprovação ou generalização; mentira; exemplo contrário; apelo à ignorância.

4. A filosofia na era da desinformação

Os 4 tipos de argumento do jogo funcionam como uma plataforma de diálogo que torna possível não só um debate mais civilizado e profícuo, mas o desenvolvimento da capacidade crítica e da autonomia de pensamento enquanto habilidades. A capacidade crítica é desenvolvida na análise das contradições possíveis, fazendo com que o pensamento se torne rigoroso e se aprofunde, eliminando as contradições ao tempo em que se elucida. Sem tal capacidade crítica, o que resta é a crença impensada e dogmática, imposta por outro, que se contrapõe justamente a capacidade autônoma de pensar.

Para jogar *Dialecticos* não é necessário conhecimento profundo das filosofias que o fundamentam. Por ser mais prático do que teórico, o jogo coloca o educando como sujeito ativo,



praticando um ensino não depositário de conteúdos pré-determinados. Isso é próprio de todas as lógicas, criar regras de comunicabilidade sem pressupostos morais, desde que são regras formais. Ou seja, não se trata de visão de mundo ou valores culturais e morais, mas de regras para a inteligibilidade, comunicação e desenvolvimento do raciocínio. De certa forma, isso referência a metodologia jogo *Dialeticos* muito mais na tradição da lógica e teoria do conhecimento, do que da tradição política, moral, fenomenológica ou metafísica (essa totalmente irrelevante ao jogo).

Contudo, devo ter consciência de que todo discurso deva ter algo de moral e político, já concordando com Freire, “...não há educação que não seja política...” (FREIRE, 1993, p.19). Vale dizer que a filosofia socrática, com seu jogo de refutações que nunca geravam respostas definitivas, bem como a lógica aristotélica, foram, em toda a tradição ocidental das ciências humanas, aquilo que tivemos mais próximo de uma ética de pensamento universal. Digo ética no sentido genérico de ‘*regras universais de comportamento*’, no caso, a maneira como deve se comportar o pensamento para que ‘*pense corretamente*’.

Sendo assim, podemos dizer que o jogo se baseia em um ideal moral e político de liberdade e fraternidade, só sendo possível em sociedades democráticas, que garantam direitos individuais de liberdade de expressão e de informação, assim como direito de defesa (contraditório). Sobre o conteúdo das falácias, único tipo de argumento do jogo com conteúdo pré-determinado, digo que nenhuma comunicação pode ser feita, em sentido racional lógico, sem critérios mínimos de razoabilidade e nexos. A finalidade é garantir um diálogo com o mínimo de razoabilidade, inteligibilidade, fraternidade e rigor.

A questão do conteúdo filosófico a ser ensinado, além da plataforma de diálogo que é o jogo, passa pela proposição de temas morais como questões que iniciam o debate. Tais questões, ao apresentarem problemas relativos à vida dos estudantes, não pretendem apresentar teorias ou leituras de filósofos relativos a tais problemas, criando assim as condições para que o pensamento se desenvolva sem conteúdo pré-determinado. O objetivo, sobretudo, é praticar o ato de colocar questões válidas e desnaturalizar a visão de mundo por meio de perguntas feitas a esse mundo real.

Antes de usar o jogo em sala, geralmente início com uma contextualização sobre Sócrates e Aristóteles, no sentido de suas filosofias do conhecimento, a saber dialética e lógica analítica, além de alguns pressupostos do debate moral, como: o que é moral? Quais os valores morais que possuímos?



Após a explicação das regras básicas do jogo, que podem ser resumidas na função lógica de cada argumento, dá-se o debate. A forma mais simples é deixar que eles criem uma questão inicial e joguem em pequenos grupos primeiro, para que cada um demonstre que entendeu a função de cada argumento. Nesse momento as incompreensões com relação as regras do jogo, ou problemas argumentativos, começam a surgir. É preciso que sejam sanados para podermos ampliar o jogo com toda a turma, escolhendo democraticamente a questão inicial e deixando que formem grupos. Esse debate pode ser levado também para as redes sociais.

Na prática do jogo em sala de aula aparecem deficiências lógicas, como não saber quando se está discordando ou concordando, por inteiro ou em parte, com outro argumento. Falácias, generalizações e contradições, assim como incapacidade de analisar as contradições de cada ponto de vista, dificultando o entendimento do argumento divergente, são comuns em jogos nas salas de ensino médio que tenho trabalhado. Contudo, com a prática do jogo, aos poucos os jovens vão tomando consciência de todas essas questões, sobretudo com uma maior tolerância ao pensamento alheio. Mas essa evolução não é gratuita, ela deve ser incentivada para que cada vez mais os estudantes percebam que um raciocínio se faz a partir de tal análise, utilizando as lógicas em questão.

Acredito que o problema mais sério revelado na prática do jogo em sala é a intolerância com o discordante, aliado a falta de raciocínio lógico, dialético e analítico, minando as possibilidades de entendimento na divergência. São dois problemas diferentes. Com relação as deficiências lógicas, acredito que o jogo, com seu conteúdo lógico mínimo, pode ter papel fundamental para desenvolve-las e isso se mostrou frutífero em sala.

Com relação ao problema da intolerância, que se revela muitas vezes mais emocional do que racional, ou mesmo, quando há divergência em crenças e dogmas metafísicos, acredito serem questões que ultrapassam o jogo. A prática do jogo pode desenvolver a tolerância enquanto emoção como possibilidade, desde que há casos de jovens que passaram a argumentar com mais tranquilidade com a prática do jogo, mas, apesar de ser uma intenção pedagógica da metodologia, isso não é tão simples na prática em grande parte dos casos. Contudo, apesar de não ser condição suficiente, o jogo é uma metodologia que poderá contribuir para uma maior capacidade de tolerar o discordante.

O jogo *Dialeticos* deve se prestar, por isso, a preparar o cidadão para que tolere o pensamento contrário, conviva harmoniosamente na divergência, analisando as contradições que existem em cada hipótese que pretenda resolver uma questão importante. Por fim, exalto a



prática do questionamento como fundamento de um pensamento socialmente correto, imprescindível para o desenvolvimento de uma educação mais crítica e com autonomia de pensamento.

5. Referências

ARISTÓTELES. **Política**. São Paulo: editora Nova Cultural, 2000.

_____. **Organon**. São Paulo: editora Nova Cultural, 2000.

_____. **Ética à Nicômaco**. Tradução, introdução e comentários de Mário da Gama Kury. Brasília. Ed. Universidade de Brasília, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **A lei que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio**. Lei nº 11.684/08, de 02 de junho de 2008 que altera o art. 36 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 03 abr. 2019.

CAPPI, Antônio. **Lógica, os caminhos da razão**. Goiânia: UCG, 2002.

CNE, Conselho Nacional de Educação. **Inclusão obrigatória das disciplinas de Filosofia e Sociologia no currículo do Ensino Médio**. Parecer CNE/CEB nº 38/2006, aprovado em 7 de julho de 2006, publicado no Diário Oficial da União de 14 de agosto de 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em: 03 abr. 2019

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1977.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 57. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

_____. **Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa**. 30. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Política e Educação**. São Paulo: Cortez, 1993

_____. **Uma educação para a liberdade**. Porto, Portugal: Textos Marginais, 1974.

_____. **Virtudes do Educador**. São Paulo: Vereda- Centro de estudos em educação, 1982

_____. **Pedagogia da Indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Ed. UNESP, 2000

_____. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.



GOMES NETO, Pedro. **Hegel: os primeiros embates dialéticos**. Goiânia: Descubra, 2003. (Série: Filosofia).

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. 6. ed. Trad. Paulo Meneses, colaboração Karl-Heinz Efen. Petrópolis: Vozes, 2001.

MARIA, Lídia R. **Filosofia em sala de aula**. Campinas: autores associados, 2009. (Coleção formação de professores)

MARX, Karl. (1867). **O Capital**: crítica da economia política. Vol I. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Coleção os Economistas).

PLATÃO. **Crátilo ou sobre a correção dos nomes**. São Paulo: Paulus, 2014

_____. **Diálogos I**: Teeteto, Sofista, Protágoras. São Paulo: Edipro, 2016.

_____. **Diálogos II**: Górgias; Eutidemo; Hípias Maior; Hípias Menor. São Paulo: Edipro 2016.

_____. **A República**. 7. ed. Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

_____. **Banquete; Fédon**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Col. Os Pensadores)

_____. **Apologia de Sócrates, Crítion**. Trad. Manoel de Oliveira Pulquério. Lisboa: Edições 70, 1997.

POPPER, Karl R. **A lógica da pesquisa científica**. São Paulo: Cultrix, 1972.

_____. **A miséria do historicismo**. São Paulo: Cultrix, 1980.

REALE, Giovanni; ANTISERI, Dario. **História da Filosofia**. vol II. São Paulo: Paulus, 1990.

_____. **História da Filosofia**. Vol. I. São Paulo: Paulus, 2003.