

O ENSINO DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO: TECNOLOGIAS DIGITAIS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS¹

Ademir Aparecido Pinbelli Mendes²

Arthur Silva Araújo³

Robson Stigar⁴

Eliane Blaszkowski Champaoski⁵

10

RESUMO: O presente artigo problematiza a contribuição das Tecnologias Digitais no processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Filosofia no Ensino Médio. Tem como objetivo analisar a viabilidade da aprendizagem filosófica no Ensino Médio mediada pelas Tecnologias Digitais. A metodologia de pesquisa utilizada para a coleta de dados foi a pesquisa de observação participante, tendo como abordagem metodológica a pesquisa qualitativa. Foram realizadas observações das aulas de um professor de filosofia no Ensino Médio, de uma escola pública estadual do município de Curitiba-PR por um estudante de filosofia, participante de um projeto de iniciação científica sob a orientação de um pesquisador na área de Educação e Novas Tecnologias. Os resultados da pesquisa evidenciam que o Ensino de Filosofia no Ensino Médio pode ser mediado por recurso tecnológicos envolvendo os sujeitos do processo de ensino e aprendizagem no estudo dos temas filosóficos.

Palavras-Chave: Ensino Médio, Ensino de Filosofia, Tecnologias Digitais.

¹ Este artigo foi fruto de uma apresentação oral no 24º CIAED Congresso Internacional ABED de Educação a Distância em 2018.

² Licenciado em Filosofia e Pedagogia, Mestre e Doutor em Educação, Professor do Centro Universitário Uninter.

³ Licenciado em Filosofia e Mestrando em Educação e Novas Tecnologias no PPGENT do Centro Universitário Uninter.

⁴ Licenciado em Filosofia e Pedagogia, Mestre e Doutor em Ciência da Religião, Professor da faculdade Herrero.

⁵ Licenciada em Pedagogia, Mestre em Educação e Novas Tecnologias.

ABSTRACT: This article discusses the contribution of Digital Technologies in the teaching and learning process in the High School Philosophy discipline. It aims to analyze the viability of philosophical learning in high school mediated by Digital Technologies. The research methodology used for data collection was the participant observation research, having as methodological approach the qualitative research. Observations were made from the classes of a high school philosophy teacher, from a state public school in Curitiba-PR, by a philosophy student, participating in a scientific initiation project under the guidance of a researcher in the area of Education and New technologies. The research results show that the teaching of philosophy in high school can be mediated by technological resources involving the subjects of the teaching and learning process in the study of philosophical themes.

Keywords: High School, Philosophy Teaching, Digital Technologies.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta um relato de experiência sobre o uso das tecnologias digitais no ensino de filosofia no Ensino Médio, evidenciando suas possibilidades, limites e suas contribuições no ambiente da sala de aula.

As informações para a construção do relato de experiência foram coletadas por meio da pesquisa de observação participante, realizada por um estudante de Licenciatura em Filosofia em seu estágio supervisionado de observação das aulas de filosofia de um professor do ensino médio de uma escola pública do Município de Curitiba.

Observou-se, por um período aproximado de três meses as turmas dos 3º anos, nominados desde a letra A até a letra H, ou seja, do 3º A até o 3º H do ensino médio, no período noturno. Totalizando oito turmas de 3º anos, compostas por 246 alunos matriculados numa instituição de ensino público estadual da cidade de Curitiba-Pr.

O professor titular da disciplina de Filosofia buscou articular a interação dos alunos nas aulas, usando linguagens de fácil entendimento e compreensão do mundo juvenil. Inseriu diversos aparatos tecnológicos para auxiliar a aprendizagem discente. Dentre os diversos recursos digitais inseridos nas aulas observadas, destaca-se o uso de vídeos (YouTube), o Sway (aplicativo que possibilita a criação de apresentações para a web) e o *CmapTools* (ferramenta para criar mapas conceituais).

1. POSSIBILIDADES E LIMITES DA TECNOLOGIA NO ENSINO DE FILOSOFIA

Compreende-se que o uso das tecnologias digitais na disciplina de filosofia no ensino médio contribui para o diálogo com os alunos e facilita a pesquisa de informações necessárias ao desenvolvimento do conhecimento filosófico, bem como a valorização de atividades interativas. Estes aparatos tecnológicos, quando bem utilizados ou conscientemente acessados, possibilitam ao discente realizar diversas pesquisas, conhecer novos conceitos, viajar pelo espaço virtual sem sair do ambiente escolar, como por exemplo, conhecer museus, visitar bibliotecas *online*, visitar lugares históricos importantes para a História da Filosofia.

A educação cumpre um papel importante na formação do indivíduo, sobretudo o papel da filosofia no ensinamento dos valores humanos mais nobres. Contudo devido ao caráter técnico do pensamento moderno parece difícil assegurar um lugar para o ensino de filosofia na escola e na sociedade como um todo.

Para os gregos, a educação possuía um valor extremamente amplo porque não se restringia a especialização, ou seja, o homem era formado em todas as suas capacidades. Tanto é que os homens mais importantes da Grécia antiga eram os que se colocavam a serviço da comunidade e se preocupavam com a formação dos demais cidadãos.

Com base nesse pressuposto, compreende-se que as práticas educativas no ensino de filosofia precisam preocupar-se com a formação humana e profissional e não podem ficar à margem do uso das inovações e das tecnologias digitais em sala. Para isso, é necessário investir cada vez mais nas relações humanas e pessoais, destacando a força do coletivo na resolução de problemas filosóficos e na crença de que todos são capazes.

Para Lemos (2015, p. 31), “a evolução da espécie humana é fruto desse movimento perpétuo e infindável, sendo a técnica responsável pela criação da segunda natureza – a cultura – num processo de desnaturalização do homem”.

Estamos vivendo um período em que se esqueceu, em grande parte, do ensinamento aristotélico da busca do bem e da verdade. Encontramo-nos imersos nas tendências tecnológicas e delas dependemos de modo brutal e definitivo. Desta forma, as políticas educacionais indicam a supressão da filosofia como disciplina do currículo do ensino médio sob o pretexto da inutilidade dos indivíduos refletir e indagar sobre a sua realidade vivida.

Ao decidir trabalhar com o ensino de filosofia, mediado pelas novas tecnologias digitais, o docente como filósofo, se depara com diversas situações em diferentes contextos do que está habituado em seu convívio com a educação. Ao lançar mão do uso de recursos tecnológicos na educação é possível ampliar as possibilidades de trabalho com o conteúdo filosófico. Por outro lado, existem limites articulados ao uso da tecnologia digital no ensino de filosofia, que não se colocam, por exemplo, no ensino da Ciências da Natureza.

O objetivo da filosofia é à busca de exercitar o pensamento. Podemos dizer que a atividade filosófica é a busca pelo conhecimento, pela sabedoria. Como salienta Abreu et. Al. (2013), dar ferramenta sem educar é um grande perigo, pois além de proporcionar o uso da tecnologia é necessário refletir a respeito da ética que envolve cada vez mais no mundo digital.

A tecnologia, vem, portanto, modificando a sociedade e sendo modificada por ela, modificando também as pessoas e os seus modos de se relacionar e comunicar. Apropriar-se das novas tecnologias digitais implica em estar conectado com as mudanças que o uso dos recursos tecnológicos nos impõe, especialmente na educação. Para D'Ambrósio (2001), é necessário encontrar alternativas para substituir aulas meramente expositivas que mantem o aluno passivo no processo de ensino e aprendizagem e substituir por práticas pedagógicas mediadas por recursos que estimulem a participação dos discentes.

Silva (2007) afirma que, ao desenvolver um trabalho coletivo sobre a utilização de um *software* para o processo de ensinar e aprender funções, por exemplo, é necessário olhar o trabalho educativo desenvolvido no laboratório de informática como um espaço de produção de saberes discentes que podem propiciar um espaço de formação e desenvolvimento profissional. É preciso estar preparado para o que virá, se queremos participar do processo de inserção das novas tecnologias na educação diante dos avanços que nos cercam.

É importante primeiramente, tornar o currículo interativo e incentivar o uso dos recursos tecnológicos digitais de forma ajustada e adaptada ao currículo, porém, respeitando e atendendo sempre aos objetivos da educação como processo de humanização. Por isso é importante discutir as possibilidades e limites que as novas tecnologias digitais trazem para a educação e para a sociedade. Se isso não ocorrer entende-se que não haverá nenhuma mudança no projeto político pedagógico da educação brasileira, fazendo com a escola continue sendo mais do mesmo.

As expectativas e os impactos das tecnologias digitais na educação “se referem a um conjunto de fenômenos e processos que demarcam, presidem ou

orientam as políticas de aperfeiçoamento da qualidade da educação, marcando o sentido do conceito de qualidade na educação” (COLL E MONEREO, 2010, p. 67). Ainda existem professores que não desenvolveram habilidades específicas para a utilização dos recursos tecnológicos diários, o que faz com tenham dificuldade de utilizá-los no processo educacional.

Cada recurso tecnológico carrega suas possibilidades e limites. Conforme afirma Moore e Kearsley (1996), um dos piores erros que um docente pode fazer no processo educacional é escolher apenas um recurso. A escolha dos recursos adequados precisa ser realizada para cada curso, para cada programa ou nível de ensino: cada um tem seus diferentes objetivos, diferentes alunos e diferentes ambientes de aprendizagem.

De acordo com Litwin (1997), a os recursos tecnológicos aplicados à educação assim como a didática, estão voltados à prática de ensino, mas vão além, pois inclui entre suas preocupações o exame da teoria da comunicação e dos novos desenvolvimentos tecnológicos: a informática, o vídeo, a TV, o rádio, o áudio, o celular, impressos, internet etc.

Por exemplo, para Moran (1997) as vantagens oferecidas pelo uso da internet em sala de aula é que ela possibilita o acesso a fontes inesgotáveis de informações servindo de estímulo para os alunos na realização de suas pesquisas, pois por meio dos acervos de livros eletrônicos das bibliotecas virtuais é possível aprender vários conteúdos, favorecendo o enriquecimento de conhecimentos e o desenvolvimento dos trabalhos com mais agilidade.

Conforme Tajra (2001, p. 156), “os jovens devem ser estimulados a localizar as informações, a tratá-las e criticá-las e, por fim, a se comunicar”. Assim, os limites que podemos encontrar ao utilizar a internet no setor educacional, trabalhando com a tecnologia em sala de aula é o aspecto que se deve ter a maior atenção possível e com muita relevância pelos quais os professores optam a trabalhar com um recurso na inovação pedagógica em sala de aula, problemas esses que não impedem os benefícios que o ensino e a aprendizagem gera, podendo então ser superados de diversas formas.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação para o Ensino Médio, na Resolução nº 2, de 30 de janeiro 2012, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o ensino médio deve considerar a utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes. Essa determinação enfatiza a necessidade de uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, já que os estudantes em geral possuem acesso a equipamentos de celulares, *tablets*, *notebooks*, dentre outros.

Os estudos em relação ao uso de tecnologias em sala de aula, indicam o uso de recursos tecnológicos tais como lousas digitais, computadores em laboratórios de informática, aplicativos, dentre outros que, infelizmente nem sempre estão acessíveis e/ou disponíveis para todas as escolas e diretamente em posse dos alunos para uso e estudo. Daí a importância de se trabalhar com os alunos fazendo uso de dispositivos móveis, como o aparelho de celular, que muitos alunos os utilizam para acesso à internet, objeto esse que pode ser utilizado como formas de aprendizagens tecnológicas em sala de aula.

Entende-se que as tecnologias digitais como mediadoras podem potencializar a prática de ensino de filosofia no ensino médio, pois, cada recurso tecnológico tem sua fase de interesse do aluno e do professor. Dentre esses recursos podemos citar o uso de vídeos, acorados no *YouTube*, que é uma plataforma de compartilhamento de vídeos, o *Sway*, que é um aplicativo que permite a criação de apresentações para a *web*, evolução do *PowerPoint* e o *Cmap tools* que é uma ferramenta para criar mapas conceituais.

2. RELATO DA EXPERIÊNCIA OBSERVADA

A observação das aulas iniciou-se no momento em que o professor de filosofia das turmas estava organizando um trabalho no qual os alunos deveriam escolher um filósofo moderno ou contemporâneo e estudar o tema da Ética e da Política. O professor passou aos alunos uma relação dos seguintes filósofos que poderiam ser trabalhados: Foucault, Sartre, Hobbes, Locke, Rousseau, Kant, Hegel, Voltaire, Marx e Engels, Adam Smith, Stuart Mil, Bakunin, Nietzsche, Habermas, Simone de Beauvoir e Hanna Arendt.

Os alunos organizados em grupos de quatro integrantes deveriam estudar a concepção ética e política de um dos filósofos que foram escolhidos por sorteio em sala de aula, construir um mapa conceitual utilizando o aplicativo *Cmaptools* e produzir um vídeo explicando os seguintes pontos: contexto histórico do filósofo, vida e obra e concepção ética e política.

Na produção e apresentação do mapa conceitual e do vídeo, os alunos deveriam demonstrar domínio do conteúdo do filósofo estudado, pois seriam avaliados para obtenção de notas para compor a avaliação trimestral.

Após a organização dos trabalhos com as turmas nas quais o professor lecionava filosofia, as aulas seguintes foram realizadas no laboratório de informática, nas quais os alunos deram início à construção de pesquisa

proposta com a organização do mapa conceitual referente ao tema de cada grupo de alunos. Puderam consultar textos e vídeos obtidos nas pesquisas em sites e artigos científicos. Com esta atividade, foi possível observar como o aluno de filosofia no ensino médio pode tornar-se pesquisador, fazendo uso dos recursos tecnológicos disponíveis de forma interativa sob a orientação de um professor.

Durante as aulas no laboratório de informática, observou-se que os alunos, organizados em grupos, ao realizar suas pesquisas sobre o filósofo, debatiam entre si e, quando necessário, chamavam o professor para tirar dúvidas ocorrendo o aprofundamento do conteúdo pesquisado. Por meio desta metodologia, os alunos participavam das aulas de forma interativa com os colegas mediados pelos recursos tecnológicos digitais e o professor.

A próxima etapa ocorreu quando o professor disponibilizou aos alunos excertos de textos dos filósofos os quais cada grupo de alunos estava estudando. Para isso, o professor utilizou como recurso tecnológico um aplicativo denominado *Sway* (Aplicativo que permite mostrar fotos e textos em blog). Nesse momento, os alunos foram motivados pelo professor para que lessem os excertos de textos disponibilizados, a fim de aprimorar o processo de pesquisa iniciado no laboratório de informática. Em sala de aula, os alunos puderam acessar o *Sway* por meio do aparelho celular e ler os textos dos filósofos selecionados pelo professor. Por meio da leitura dos textos e sob orientação do professor os alunos acrescentaram conceitos retirados dos textos aos mapas conceituais que estavam em construção.

Nas aulas seguintes, os alunos apresentaram à turma os mapas conceituais que foram construídos por meio da pesquisa. No processo de apresentação dos mapas conceituais, realizado pelos alunos sob a mediação do professor, surgiram diversas dúvidas acerca do filósofo estudado e dos textos lidos. Por meio da resposta às dúvidas dos alunos, o professor mobiliza a participação da turma e, do começo ao fim, a aula se torna instigante com diversos alunos apresentando seu ponto de vista sobre o determinado assunto abordado. É instalado um diálogo dos alunos com o professor e entre alunos, tendo o professor como mediador, falando do filósofo em todos os sentidos, ético, político, cultural etc. A dinâmica se repetiu por aulas seguidas, sempre com um filósofo diferente, de acordo com a organização encaminhada pelo professor no início dos trabalhos.

Após o processo de pesquisa, construção e apresentação dos mapas conceituais acerca de cada um dos filósofos estudados pelos grupos de alunos, o

professor marcou a data para apresentação dos vídeos que foram produzidos por eles acerca do filósofo estudado.

O vídeo deveria ter um tempo, entre cinco e sete minutos, além de apresentar a vida e obra do filósofo, deveria apresentar também o contexto histórico no qual o filósofo estava inserido, o problema ético e político por ele investigado, suas teses principais e relacionar o pensamento do filósofo com um problema filosófico atual.

Nas aulas seguintes, os grupos de alunos apresentaram os vídeos produzidos por eles e, novamente foi instalado em sala de aula um processo de discussão e debate sob a mediação do professor tendo como foco a ética e a política do filósofo estudado.

Observou-se que o professor tem o domínio dos conteúdos filosóficos para ministrar aulas no ensino médio com calma e clareza, bem como usar os recursos tecnológicos no ensino de filosofia. A escolha dos recursos tecnológicos, como o computador no laboratório de informática, o *Cmaptools* para a construção e mapas conceituais e o *Smxy* para disponibilização de materiais torna as aulas dinâmicas e interativas, fazendo com que os alunos tivessem interesse em estudar a filosofia.

Avalia-se que o professor realiza constantemente o exercício da ação-reflexão-ação com os alunos por meio dos trabalhos desenvolvidos, apresentados e discutidos em sala. O professor é um mediador e observador dos alunos, e ainda, de suas próprias aulas, a fim de identificar as dificuldades que possam aparecer no desenvolvimento da aprendizagem durante as realizações das atividades pelos alunos. E aquele é o momento certo para fazer as intervenções e, principalmente, saber quem está aprendendo de forma satisfatória todos os conteúdos propostos em sala de aula.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor mediador em sala de aula tem a tarefa de estimular o desenvolvimento sociocultural nos diversos contextos dos seus alunos, no processo de ensino aprendizagem, pois argumenta, debate, questiona e apresenta desafios durante a aula. Dessa forma, faz com que o aluno construa suas próprias motivações nas mais diversas situações.

A maior preocupação do professor é saber se a aula está contemplando os objetivos propostos, relacionando aos assuntos trabalhados nas aulas, tendo a

tecnologia digital como uma ferramenta para o debate filosófico. Para atuar em sala de aula com jovens fazendo a leitura de textos filosóficos no ensino médio é importante que o professor desperte o interesse dos alunos e explore diversas possibilidades mediadas pelas novas tecnologias promovendo aprendizagens significativas, prazerosas e eficazes.

Dentro deste contexto desafiador das práticas educativas, se faz necessário despertar uma nova responsabilidade nos docentes como mediadores do processo de apropriação, descoberta, construção e elaboração de conhecimentos de filosóficos de forma a redimensionar à sua prática pedagógica.

O uso das tecnologias digitais, como ferramenta mediadora das práticas educativas, possibilita a aprendizagem filosófica já que articula a construção do processo de ensino e aprendizagem na disciplina de filosofia. Por isso é imprescindível que sejam mantidas e ampliadas as políticas educacionais de iserção de recursos tecnológicos digitais nas escolas e de formação continuada de professores como forma de desenvolver processos de aprendizagens mais significativos no ensino de filosofia.

O presente estudo é de natureza ainda bastante inicial e para que se possam inferir conclusões mais amplas e definitivas seria necessário ampliar o experimento para outras turmas de alunos de ensino médio e outros professores, o que indica possibilidades futuras para o desenvolvimento de novas pesquisas sobre o tema.

REFERÊNCIAS

ABREU, C.N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013.

ALMEIDA, M. E. ProInfo: Informática e Formação de Professores – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 2, de 30 de janeiro de 2012. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. D. O. U., Brasília, 31 jan. 2012, Seção 1, p. 20.

COLL, C.; MONEREO, C. Psicologia da educação virtual. Porto Alegre: Artmed, 2010.
D'AMBRÓSIO, U. Educação Matemática: da Teoria a Prática. Campinas: Papirus, 2001.

LE MOS, A. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LITWIN, E. Tecnologia Educacional: política, história e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MOORE, M. & KEARSLEY, G. Distance Education – A Systems View. Belmont: Wadsworth, 1996.

MORAN, J. Como utilizar a Internet na educação. Ciência da Informação. V. 25, n. 02, 1997.

SILVA, J. C. Informática e Cultura Profissional: o laboratório de informática da escola como espaço de formação. In: FONSECA, S. G. Currículos, Saberes e Culturas Escolar. Campinas, Editora Alínea. 2007.

TAJRA, S.F. Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade. 3 ed. São Paulo: Érica, 2001.