



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

10526 - Resumo Expandido - Trabalho - XIV ANPED SUL (2022)

ISSN: 2595-7945

Eixo Temático 11 - Educação, Comunicação e Tecnologia

**DA FILOSOFIA PARA A FILOSOFI@: INTEGRAÇÃO ENTRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE FILOSOFIA EM ABORDAGEM PARA ALÉM DO INSTRUMENTAL**

Andrews Dubois Jobim - PUC-RS - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Lucia Maria Martins Giraffa - PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA

Agência e/ou Instituição Financiadora: CNPq

**DA FILOSOFIA PARA A FILOSOFI@: INTEGRAÇÃO ENTRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE FILOSOFIA EM ABORDAGEM PARA ALÉM DO INSTRUMENTAL**

A Filosofia é uma disciplina que tradicionalmente opera com textos. Isso se deve ao fato de o texto operar um processo de retenção do conceito no tempo, libertando-o da oralidade e da fugacidade. Trata-se, portanto, de um meio de conservação e compartilhamento de ideias, seja com os contemporâneos ou com as futuras gerações. Pelo texto os sujeitos não apenas leem e têm contato com novas ideias, mas também afetam a própria constituição de si (LÉVY, 1996), transformando-se nesse processo. Nesse sentido, existem duas grandes correntes que afirmam como o texto deve ser trabalhado em Filosofia: uma, influenciada por Kant, defende que se deve priorizar que o estudante filosofe através dos textos, aprendendo a pensar à medida que está pensando (RAMOS, 2007); já a outra, baseada no pensamento de Hegel, afirma que o texto é central no processo da aprendizagem filosófica, uma vez que é somente à medida que o estudante apreende os conteúdos filosóficos é que poderá iniciar o processo filosofante.

Tais correntes de pensamento, que vigoram até hoje em muitas salas de aula, foram criadas a partir de um contexto intelectualista, em que os saberes eram concentrados na figura do erudito, que era quem possuía maior acesso às informações e às obras que eram produzidas. Elas são orientadas por uma estrutura que parte da reflexão para os recursos, ou seja, parte de uma construção abstrata anterior para somente depois buscar localizar o que foi apresentado no mundo. Sustentam que é preciso fundamentar as bases do conhecimento na teoria, para somente depois atingir a prática, agora com a capacidade de interpretá-la e compreender suas causas.

No entanto, já existem perspectivas que visam operar na contramão dessa direção, defendendo a posição de que é preciso situar os conceitos no mundo para somente depois iniciar o processo reflexivo. Uma dessas alternativas é a de Silvio Gallo (2012) e sua

compreensão do ensino de Filosofia como oficina de conceitos, em que o texto é compreendido como uma ferramenta a serviço do pensamento, devendo ser utilizado conforme os problemas acontecem no mundo. Quer dizer, mais do que fornecer respostas, o texto deve fazer o estudante pensar por conta própria, para que seja capaz de operar problemas e construir soluções sobre a forma de conceitos. Nesse sentido, em uma das abordagens de sua metodologia, é proposta uma inversão da fórmula tradicional, realizando o movimento dos recursos para a reflexão, partindo de um momento de sensibilização, com apoio de obras de arte ou notícias de jornais, para a problematização, investigação e conceitualização. Com isso, o problema filosófico emerge da experiência concreta, fazendo com que o estudante não perca de vista o mundo e as relações que com esse se dão.

Tais abordagens têm seus méritos, e funcionam na medida em que se moldam a contextos específicos. Não se deve afirmar que se trata de serem boas ou más, mas apenas de se reconhecer que são diferentes, e que, por isso, podem gerar resultados mais ou menos potentes, dependendo de sua execução. E, nessa lógica, o contexto de criação compartilhado por essas perspectivas é o de uma linearidade da comunicação, em que as trocas se dão principalmente de forma direcionada entre professor e estudante. Também é de uma centralização do conhecimento nas figuras do professor e da instituição escolar, que são as responsáveis por definir o critério do saber. Além disso, é baseada em poucos dispositivos de informação, limitando-se muitas vezes ao livro-texto.

Contudo, habitamos um mundo diferente, definido pelo ciberespaço (LÉVY, 2010), em que são instauradas novas formas de comunicação, novos dispositivos informacionais, além de uma nova cultura descentralizada (cibercultura), em que os núcleos produtores de sentido interagem entre si em uma estrutura de rede não-hierárquica – essa rede não produz um sentido totalizante a partir da união das partes, mas permanece sempre em aberto para que novos sentidos sejam produzidos e passem a habitar esse universal. Portanto, as perspectivas tradicionais do ensino de Filosofia parecem insuficientes para esse novo contexto, em que até mesmo a noção de texto se vê transformada em algo constituído em rede, mais aberto e não-linear (hipertexto).

Por este ângulo, novas práticas vêm sendo buscadas em alguns estudos, como por exemplo, Sapienza e Pandolfi (2019), Gabriel et al (2020), Mendes et al (2020), Silva (2019), Godoi (2020) e Gomes (2020), porém de forma tímida em proporção à quantidade de pesquisas que abordam o ensino tradicional. Talvez isso se deva à crença de que não é necessária a inovação, ou de que não é possível mudar as práticas há tanto tempo consolidadas. Entretanto, um elemento imprevisível acabou por tensionar essas crenças: a pandemia de COVID-19, com as adaptações emergenciais adotadas para que fosse mantido o funcionamento das atividades escolares.

Em outros termos, ficou claro durante o período do Ensino Remoto e Bimodal que as tecnologias poderiam contribuir para que práticas inovadoras em sala de aula pudessem se dar, bastando apenas que as escolas pudessem contar com a infraestrutura e os professores com a formação necessária. Dessa forma, urge também explorar as potências das tecnologias digitais para atualizar o ensino de Filosofia, inserindo-o de uma vez por todas no contexto da cibercultura, tornando-o mais significativo e interessante aos estudantes.

Nesse sentido, este trabalho objetiva investigar a integração entre Filosofia e as tecnologias digitais, por meio da convergência entre duas concepções diferentes: Filosofia e *filosofi@*. A primeira, refere-se ao modelo tradicional de ensino, baseado no texto linear e no modelo de explicação mais centrado na figura do professor. Já a segunda concepção está relacionada a um modelo criativo, em que o estudante assume o protagonismo na construção do conhecimento, estando em intensa interação com seus colegas, professor e com o contexto do

ciberespaço; passando a buscar, a criar e a transformar o conhecimento compartilhado entre todos. Nessa concepção, é pressuposto que a informação é acessível a todos constantemente, sendo necessário preparar os estudantes para que saibam se orientar nesse turbilhão informacional, com pensamento crítico, metódico e exigente, de modo a reconhecerem os conceitos e a evitarem os falsos problemas. Além disso, todos são reconhecidos como criadores em potencial, tanto em função da experiência no ciberespaço quanto na possibilidade de virem a criar conceitos, uma vez que essas atividades estão ao acesso de todos. Quer dizer, todos criam um caminho possível quando navegam na internet e fazem opções em sua navegação, e todos conceitualizam quando operam, ativam ou criam conceitos para solucionar problemas (o que não significa que todos serão grandes filósofos, mas apenas que possuem a potência filosofante).

Obviamente, pensar o que seria o ensino de filosfi@ é um desafio, pois, dadas as características do contexto da proposta (inserção no ciberespaço e na cibercultura), foi identificado de saída que esse acabaria por ser radicalmente diferente das práticas há muito consolidadas, que incluem, entre outras coisas, o trabalho com o texto e exposições dialogadas. Nesse caso, seria preciso reconsiderar os momentos de sensibilização (experiência dos problemas) e de criação conceitual (experiência dos conceitos), de modo a se valer das potências próprias dos recursos digitais. Pensando nisso, é que se considerou a experimentação dos problemas filosóficos como uma atividade na qual os estudantes desenvolvem e aprofundam esse processo à medida em que se lançam na busca da compreensão do problema. Já quanto à conceitualização, segue-se o mesmo processo de propor a resolução de um problema a partir de sua experimentação, com a diferença apenas no conteúdo expressivo e na forma de pensar essa solução, que deve ser compatível com a mídia escolhida para tal.

Nessa perspectiva, para esta investigação, o trabalho propõe a construção de uma atividade a ser aplicada em sala de aula, apoiada nas obras de Gilles Deleuze e Félix Guattari, Pierre Lévy e Silvio Gallo, e buscando operar a convergência entre ambas as concepções. Tal processo de construção se dá a partir da aplicação da metodologia de Design-Based Research – uma metodologia que propõe superar a dicotomia entre pesquisa qualitativa e quantitativa, pensando em produzir pesquisas com resultados voltados à prática, superando o abismo entre o que é produzido na academia e o que se dá nos contextos fora desta (MATTA et al., 2014). Em outras palavras, parte-se de um problema específico, visando oferecer uma resposta que esteja articulada com seu contexto de manifestação, ouvindo os usuários finais da solução para aprimorá-la e desenvolvê-la da melhor forma possível. Essa metodologia inclui ciclos de análise, construção, avaliação e depuração dos artefatos que produz, visando garantir sua maior responsividade ao problema identificado.

Como resultado da aplicação, foi construída, em parceria com dois professores de Filosofia, a seguinte proposta em quatro etapas:

(1) Inicialmente é realizada uma breve apresentação do problema filosófico e dos conceitos que o permeiam. A proposta é que seja uma introdução superficial, fornecendo o mínimo para que os estudantes possam se situar em relação ao conteúdo. Para isso, o professor pode se valer da lousa para pequenos apontamentos, mas deve priorizar o diálogo, a fim de melhor sensibilizar os estudantes e avaliar se o mínimo de compreensão foi atingido. Em certo sentido, aqui ainda vigora a compreensão tradicional do ensino de Filosofia, porém essa é apenas uma das etapas do processo, não determinando o todo da prática. Alcançado o objetivo esperado, que deve demorar no máximo 15 minutos, avança-se à próxima etapa, a qual serve de ponto de virada na compreensão de ensino de Filosofia, operando a transição entre o ensino tradicional e o digital.

(2) Essa transição consiste em desafiar os estudantes para que busquem evidências do conteúdo recém apresentado no ciberespaço, isto é, em filmes, séries, redes sociais, jogos, plataformas de vídeos, blogs e jornais. Em grupos, os estudantes escolhem uma dessas categorias e passam a explorar o recurso através do computador ou celular, discutindo entre si e com o professor para verificar a aderência dos achados ao conteúdo recém exposto. As dúvidas que surgem são resolvidas na relação de troca entre pares e com o professor, oportunizando a construção do conhecimento. Com isso, se consolida um ambiente propício à experimentação e ao diálogo, em que, por meio da tentativa e do erro, cada um pode perceber os limites de sua compreensão e o que fazer para expandi-la. Nesta etapa, parte-se dos hábitos dos estudantes para a indicação da participação da Filosofia no mundo, tornando mais claro o caráter concreto do fazer filosófico. Dessa forma, fica mais evidente o porquê do filosofar, bem como sua importância frente ao mundo. Por fim, essa etapa está programada para durar até um período, podendo ser aberta a possibilidade de os estudantes terminarem a pesquisa em casa.

(3) Encontradas as evidências da manifestação dos conceitos no ciberespaço, os grupos devem eleger uma delas para realizar a publicização através de um produto, que poderá ser um podcast, vídeo, infográfico, mapa mental ou hipertexto. Se a segunda etapa corresponde à experimentação do problema, esta etapa é a de criação conceitual. Ou seja, a proposta aqui é de que os estudantes manipulem os conceitos e os situem em seu plano de imanência por intermédio de outras formas de expressão, de mídias próprias do ciberespaço, integrando os recursos digitais ao fazer filosófico que desempenham. Esse tipo procedimento é próprio do mundo virtual, que torna sensíveis as relações mais abstratas, dando a compreender as obscuridades por meio de imagens (LÉVY, 1998). Caso um grupo opte por realizar podcast ou vídeo, os estudantes utilizam os dispositivos de captura de som e vídeo (que pode ser um celular) para apresentar qual evidência foi escolhida e porque essa evidência melhor responde ao problema proposto pelo professor. Ao todo, os estudantes têm que limitar sua produção a dois a três minutos. Caso escolham um infográfico ou mapa mental, os estudantes poderão acessar plataformas na internet ou programas de edição de imagens, para também apresentar sua evidência. Caso o grupo opte por hipertexto, os estudantes devem criar um site ou blog apresentando sua evidência. Para essa etapa também está programado um período de atividade, com os estudantes podendo fazer suas criações em sala ou no pátio da escola.

(4) A última etapa é a de troca, em que é feita a síntese do que foi encontrado e produzido pelos grupos. É o momento em que a turma deve convergir num processo cocriativo, para definir qual a evidência mais aderente ao conceito e qual sua melhor forma de publicização. Para isso, são projetadas e compartilhadas as produções e, na sequência, aberto um espaço de diálogo para a discussão dos resultados. É aqui que o professor pode consolidar o conhecimento, tirando as últimas dúvidas que tenham restado, garantindo que os estudantes tenham se apropriado suficientemente dos conceitos trabalhados. Enfim, esta etapa está programada para ser executada em um período.

Com esta proposta apresentamos uma alternativa para a integração entre as tecnologias digitais e o ensino de Filosofia para além do aspecto meramente instrumental, isto é, sem se valer da tecnologia como mero recurso pedagógico. Operando, assim, uma transição de um modelo baseado no conteúdo, valendo-se de recursos para a sensibilização, para outro baseado na interação e na indissociabilidade do conteúdo e do recurso. Espera-se, com isso, contribuir para que novas práticas possam ser instauradas, e que, passado o período pandêmico, as lições oriundas dessa experiência remota possam ser incorporadas para ressignificar a prática docente de maneira a qualificar a formação discente.

Ademais, num mundo em constante movimento, em que as “certezas” estão fluidas e em constante mutação, o atributo do pensar crítico se torna cada vez mais necessário. E a Filosofia

é uma ferramenta para a vida, para compreender o mundo, suas relações e para nos posicionarmos para nós mesmos por meio da reflexão profunda do objeto estudado. O exercício da construção dessas relações será reverberado em todas as demais situações de aprendizagem que a pessoa terá vida afora, a exemplo do processo de abstração, em que o indivíduo deve compreender que informações soam relevantes para definir exatamente o problema, suas implicações, recursos que já sabe, o que deve buscar criando um movimento de “pensar crítico”, para além do óbvio, do superficial.

Em suma, é imprescindível o exercício de buscar relações e ligações que permitam construir a capacidade de solucionar problemas, sejam eles quais forem, inclusive aqueles que irão surgir em decorrência deste mundo dinâmico, frágil e mutante.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de Filosofia. Tecnologias digitais. Educação.

## REFERÊNCIAS

GALLO, Silvio. **Metodologia do ensino de Filosofia: Uma didática para o ensino médio**. Papyrus editora, 2012.

GODOI, F. P. **Ensino ativo de Filosofia: aliando a pedagogia do conceito com tecnologias digitais**. 2020. 91 fs. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita”. – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica. UNESP, Bauru, 2020.

GOMES, Renildo Silva. **O ensino de Filosofia na cultura digital: diálogos e interfaces**. 2020. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

LÉVY, Pierre. **O Que é o Virtual?**. Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2000.

MATTA, Alfredo; SILVA, Francisca da; BOAVENTURA, Edivaldo. Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em Educação do século XXI. **Revista da FAEEDBA - Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, 11, 2014.

MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli; GABRIEL, Fábio Antônio; ARAÚJO, Arthur Silva. O ensino de Filosofia no nível médio: tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras. **Revista Digital de Ensino de Filosofia-REFilo**, v. 6, p. 14-1-17, 2020.

RAMOS, Cesar Augusto. Aprender a filosofar ou aprender a Filosofia: Kant ou Hegel?. **Trans/Form/Ação**, v. 30, p. 197-217, 2007.

SAPIENZA, Rodrigo; PANDOLFI, Marcos Alberto Claudio. O desafio do ensino de Filosofia na era da tecnologia da informação. **Revista Interface Tecnológica**, v. 16, n. 1, p. 337-348, 2019.

SILVA, Claudinei G. da. **Utilização das tecnologias de informação e de comunicação nas aulas de Filosofia no ensino médio**. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica)

