

# ENSINO DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO MEDIADO POR TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO PROBLEMA FILOSÓFICO

*Fábio Antonio Gabriel<sup>4</sup>*

*Ademir Aparecido Pinhelli Mendes<sup>5</sup>*

*Arthur Silva Araújo<sup>6</sup>*

## **Resumo**

Este artigo problematiza as possibilidades e os limites do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem da Filosofia no ensino médio, objetivando analisar a viabilidade da aprendizagem filosófica mediada pela tecnologia digital. A metodologia de pesquisa utilizada para coleta de dados foi a observação participante, tendo, como recurso metodológico, a pesquisa qualitativa. Foram realizadas observações das aulas de um professor de Filosofia em escola pública estadual do município de Curitiba-PR por um licenciando de Filosofia, participante de um projeto de iniciação científica, sob orientação de um pesquisador na área de educação e novas tecnologias. Os resultados evidenciam que o ensino de Filosofia pode ser mediado por ferramentas tecnológicas digitais, envolvendo os sujeitos do processo de ensino e aprendizagem nos temas filosóficos. A utilização das tecnologias digitais

4 Mestre e doutor em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Licenciado em Filosofia. Professor de Filosofia da Rede Estadual de Ensino do Paraná. Foi bolsista de doutorado com apoio Capes/Fundação Araucária. Site: [www.fabioantonioagabriel.com](http://www.fabioantonioagabriel.com). E-mail: [fabioantonioagabriel@gmail.com](mailto:fabioantonioagabriel@gmail.com).

5 Mestre e doutor em Educação. Licenciado em Filosofia e Pedagogia. Professor no Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: [ademir.m@uninter.com](mailto:ademir.m@uninter.com)

6 Mestrando em Educação e Novas Tecnologias no Centro Universitário Internacional Uninter. Licenciado em Filosofia pelo Centro Universitário Internacional Uninter. E-mail: [arthur\\_40@hotmail.com](mailto:arthur_40@hotmail.com)

torna-se um desafio propriamente filosófico, uma vez que sua inserção no processo de ensino e aprendizagem pode modificar o conteúdo e a forma do fazer filosófico, o que é, em si mesmo, um problema filosófico.

**Palavras-chave:** Ensino da Filosofia. Ensino médio. Tecnologias digitais.

## TEACHING PHILOSOPHY IN HIGH SCHOOL MEDIATED BY DIGITAL TECHNOLOGIES AS A PHILOSOPHICAL PROBLEM

### Abstract

This article discusses the possibilities and limits of the use of digital technologies in the teaching and learning process of Philosophy in high school, aiming to use viability analyze of the philosophical learning mediated by digital technology. The research methodology used for data collection was participant observation, using qualitative research as a methodological resource. Observations of a Philosophy professor's classes were conducted at a state public school in the city of Curitiba-PR by a Philosophy graduate, participating in a such as scientific initiation research, under the guidance of a researcher in the field of education and new technologies. The results show that the teaching of Philosophy can be mediated by digital technological tools, involving the subjects of the teaching and learning process in philosophical themes. The use of digital technologies becomes a strictly philosophical challenge, since its insertion in the teaching and learning process can modify the content and the form of philosophical practice, which is a philosophical problem.

**Keywords:** Teaching Philosophy. High school. Digital technologies.

### Introdução

O artigo norteia-se pela seguinte problematização: como o uso de recursos digitais possibilita ou limita o ensino de Filosofia no ensino médio e pode constituir um problema filosófico?

Para além de uma questão pedagógica, em consonância com Cerletti (2009), entende-se que ensinar Filosofia consiste num problema filosófico. Nesse sentido, a compreensão que o professor dessa disciplina tem sobre a própria filosofia e suas estratégias de aprendizagem é determinante na prática do seu ensino. No contexto desta investigação, tem-se o entendimento de que a utilização de recursos tecnológicos digitais no ensino de Filosofia constitui, de modo significativo, um problema filosófico, uma vez que impacta diretamente no *modus operandi* do ensinar e aprender Filosofia.

Com o objetivo de identificar e analisar as possibilidades e os limites do uso das tecnologias digitais no ensino de Filosofia e discutir em que medida esse pode ser visto como um problema filosófico, buscaram-se evidências, por meio de observação participante, de como é possível empregar tecnologias digitais no ensino de Filosofia no ensino médio. Foram observadas as aulas de um professor dessa disciplina que utiliza tecnologias digitais em suas aulas para dinamizar o trabalho pedagógico com os estudantes e superar o desinteresse na leitura de textos e realização de discussões filosóficas.

Pesquisou-se o uso da tecnologia digital no processo de ensino e aprendizagem mediado em sala de aula, tendo a observação ocorrido por um período aproximado de três meses, em turmas do 3º ano do ensino médio, no período noturno. Ao todo, foram observadas aulas de oito turmas, compostas por 246 alunos matriculados em uma instituição de ensino pública da cidade de Curitiba-PR. Entre os diversos recursos digitais aplicados pelo docente, a observação concentrou-se em três: CmapTools, *software* que facilita a construção de mapas conceituais; YouTube, plataforma de compartilhamento de vídeos; e Sway, aplicativo que facilita a criação e compartilhamento dos conteúdos interativos, com *hiperlinks* para textos, vídeos, imagens, áudio etc.

No que se refere ao referencial teórico, buscou-se embasamento em autores como Moran (2013) e Cerletti (2009),

O artigo organiza-se em três partes, além desta introdução e das considerações finais. Primeiramente, são analisadas as possibilidades e limites do uso das tecnologias digitais na educação. Na sequência, apresenta-se o relato de observação do uso de recurso tecnológico digital em sala de aula. Por fim, analisa-se o problema do uso de tecnologias digitais no ensino de filosofia como problema filosófico.

### **As possibilidades e limites das tecnologias digitais no ensino de filosofia**

Conforme Moran (2013), o professor de Filosofia não pode permanecer inerte diante das diversas possibilidades que o mundo tecnológico digital oferece para mediar o ensino. De fato, é convidado a utilizar da maneira mais profícua possível os recursos tecnológicos digitais de que dispõe, no sentido de mediar aos estudantes uma experiência filosófica.

Compreende-se que o emprego de tecnologias digitais na disciplina Filosofia no ensino médio pode contribuir para o diálogo com os alunos e facilitar a pesquisa de informações necessárias ao desenvolvimento do conhecimento filosófico, bem como valorizar atividades interativas. Tais aparatos, quando bem utilizados ou conscientemente acessados, permitem ao discente realizar pesquisas, conhecer novos conceitos, viajar pelo espaço virtual sem sair do ambiente escolar, como, por exemplo, conhecer museus, visitar bibliotecas, visitar lugares históricos importantes para a história da Filosofia.

Uma vez que as práticas educativas no ensino de Filosofia precisam privilegiar a formação humana e profissional, podem e devem recorrer ao uso das inovações e das tecnologias digitais em sala. Por outro lado, tal postura revela que é importante 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 de filosofar.

Para D'Ambrósio (2001, p. 37), “é preciso substituir os processos de ensino que priorizam a exposição e que levam a um passivo do conteúdo, mediante desempenhos que estimulem os alunos à participação”. A tecnologia digital se traduz como uma carência que o mundo necessita suprir, a fim de tornar o conhecimento mais rápido e mais agradavelmente transformado em uma prioridade para os alunos. É a tecnologia tornando mais efetivo o ensino; com isso, a escola prepara o estudante adequadamente para o papel a ser desempenhado na sociedade.

O bom uso das novas tecnologias no processo de ensinar e aprender em uma escola pública pode ser um excelente espaço para a produção de saberes docentes que possam propiciar formação e desenvolvimento profissional. É fundamental estar preparado para tal missão, se o desejo é participar do processo das novas tecnologias para dominar os avanços da modernidade; a educação, como meio primordial nesse desenvolvimento, mais que outros setores, precisa tal inovação enfrentar e a ela se aliar. Nesse contexto,

[...] nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista (ALMEIDA, 2000, p. 78).

É necessário, primeiramente, tornar o currículo interativo e incentivar o uso da tecnologia, ajustada e adaptada aos conhecimentos a serem oferecidos, porém respeitando a forma prática e atendendo sempre aos objetivos da educação mediada por ela. Como afirma Valente (1999, p. 60), “a disseminação da informática na educação e os avanços de *softwares* educacionais mostram que a distinção entre o uso do computador para ensinar ou para promover a aprendizagem é que é a grande questão”.

Moran (2013) destaca que não basta utilizar, por exemplo, a internet para acessar as mídias digitais e inovar o ensino; segundo ele, “onde há um projeto conservador, a internet é utilizada para controlar mais os alunos, para reforçar o papel do professor como mero transmissor de conhecimentos” (MORAN, 2013, p. 27). Também é bem explícito ao informar que “não há tecnologias avançadas que salvem maus profissionais” (MORAN, 2013, p. 27). Tal constatação não deve atuar como uma motivação para não utilizar mídias digitais, mas como uma advertência para que se pense em metodologias inovadoras atraentes, com o objetivo de possibilitar aos alunos uma experiência do filosofar.

Nessa linha de pensamento, Horn (2009) evidencia a importância do equilíbrio na utilização da história da Filosofia, porque, quando é maximizada, se pode esquecer o exercício do filosofar; por outro lado, sem o seu concurso, se malogra o avanço em discussões filosóficas. Assim, as mídias digitais podem contribuir para um ensino de Filosofia que instigue o pensamento dos estudantes e provoque o pensamento e a reflexão filosófica, levando-os a relacionar Filosofia com a existência.

O que se deve discutir é como essas possibilidades e limites podem afetar a educação, ou seja, se, sem o auxílio das novas tecnologias, não haverá mudança pedagógica no ensino e ele continuará o mesmo. Diante disso, questionamentos são lançados ao processo educacional no que se refere às possibilidades e limites das tecnologias digitais na escola, sobretudo porque significativa parte dos profissionais da educação não possui conhecimentos específicos para lidar com esses recursos e encontra dificuldade de interagir e se adaptar às competências e aplicações que eles exigem no cotidiano de sala de aula.

Cada mídia/recurso tecnológico apresenta suas especificidades. Assim, de acordo com Moore e Kearsley (1996), um dos piores equívocos que uma organização ou docente pode cometer é escolher uma única mídia. Essa escolha precisa adequar-se às necessidades de cada curso, uma vez que os recursos têm diferentes objetivos, para distintos alunos e ambientes de aprendizagem. Ademais, Litwin (1997) pontua que a tecnologia educacional, assim como a didática, preocupa-se com as práticas do ensino e vai além, ao incluir, entre suas preocupações, o exame da teoria da comunicação e dos novos desenvolvimentos tecnológicos – computadores, vídeo, TV, rádio, áudio, impressos etc. Nessa concepção, suas possibilidades de uso podem oferecer um amplo meio de trabalho, que oportuniza progresso de grandes marcas na área da licenciatura, em especial, na área pedagógica.

No caso da internet, Moran (1997) cita como vantagem o acesso a fontes inesgotáveis de informação, servindo de estímulo para os alunos na realização de pesquisas. Em outras palavras, por meio do acervo de livros eletrônicos das bibliotecas virtuais, o estudante acessa uma multiplicidade de assuntos, favorecendo o enriquecimento de conhecimentos e o desenvolvimento dos trabalhos com mais agilidade e eficiência. Tajra (2001) complementa esse pensamento, explicitando que os jovens devem ser estimulados a localizar as informações, a tratá-las, a criticá-las e, por fim, a se comunicar.

Embora haja limites a superar, ao utilizar a internet no setor educacional, os professores que optam pelo trabalho valendo-se da inovação pedagógica em sala de aula não devem impedir o acesso aos benefícios que o processo de ensino-aprendizagem gera, mas, sim, contribuir para a superação das dificuldades de forma mais eficiente e sem traumas. Para Moran (1997), ensinar utilizando a internet exige muita atenção do docente, pois, diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação se torna mais sedutora do que a aula em si e os alunos tendem a dispersar-se diante de tantas conexões possíveis,

de endereços dentro de outros endereços, de imagens e textos que se sucedem continuamente.

A dificuldade de concentração dos educandos que utilizam a tecnologia no processo de aprendizagem deve-se, muitas vezes, ao fato de o ambiente virtual ter atrativos que os desfoam do conteúdo de estudo; quando o aluno desvia o interesse da aula para algo além, ou seja, quando não consegue resistir ao apelo de outros conteúdos, pode perder-se nessa abstração e não conseguir se reconectar ao ensino pretendido tendo a tecnologia como ferramenta educacional. Nesse momento, se torna importante a mediação docente, fazendo uso de recursos tecnológicos e didáticos amparados por novas metodologias de ensino, de modo que o estudante não se perca no labirinto da *web*.

Isso exige repensar a formação docente inicial e continuada. Nas palavras de Mercado, (2002, p. s/p.), com a inserção das novas tecnologias digitais no cotidiano escolar, “surge a necessidade de especialização dos saberes, um novo modelo surge na educação, com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógicos”. Igualmente, Carvalho, Bastos e Kruger (2000, p. 15) dissertam que

[...] a educação em suas relações com a Tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem.

Aos educadores competem a orientação e a mediação para que os alunos acessem os mais diversos meios disponibilizados pela tecnologia, sendo numerosos aqueles que utilizam os próprios aparelhos celulares com internet como recurso de aprendizagem em sala de aula. Especialmente no ensino de filosofia, compreende-se que as tecnologias digitais, como ferramentas de mediação, potencializam a prática da aprendizagem filosófica no ensino médio, podendo cada recurso despertar o interesse do aluno em seu relacionamento com o professor.

Diante do exposto, analisa-se a seguir a observação realizada em sala de aula, utilizando como recursos tecnológicos: o YouTube, plataforma de compartilhamento de vídeos; o Sway, aplicativo que possibilita a criação de apresentações para a *web*, sendo uma evolução do PowerPoint; e o CmapTools, que auxilia na criação de mapas conceituais e/ou mentais.

## Observação do uso de recurso tecnológico em sala de aula

### *YouTube*

O YouTube é uma das possibilidades disponíveis a que o docente pode recorrer em aula para visualização de vídeos compartilhados

na web, por meio dos quais os alunos podem aprender e ampliar seu conhecimento, com a realização de questionamentos e debates sobre o que um filósofo investiga, quem é ele, quais são suas contribuições para a sociedade.

Na observação feita, temas como estado laico e religião, ciência e religião em Habermas foram discutidos em aula e ganharam reforço com vídeos do YouTube, que, sob a mediação do professor, mobilizaram os estudantes para a aprendizagem filosófica. Verificou-se que sua aplicação para o estudo de Filosofia aumentou o interesse dos alunos na aquisição de conhecimentos em sala.

Com o auxílio dessa plataforma, o professor pode criar novas possibilidades de aprendizagem e fortalecimento de discussões de conteúdos midiáticos compartilhados para desenvolvimento no contexto escolar; exibição de conteúdos que utilizam recursos audiovisuais; discussões e questionamentos sobre certos assuntos; criação de uma estante virtual com os trabalhos realizados em vídeo; captura e salvamento de projetos e aula tutorial para discussões futuras em sala; elaboração de aulas narradas pelo canal de vídeo; narração de história aos discentes e oferecimento de material de apoio para que consigam estudar, recorrendo a imagens e processos audiovisuais em sala de aula; incentivo aos estudantes para produção e compartilhamento de vídeos sobre um assunto. Trata-se, portanto, de um reforço importante no processo de ensino e aprendizagem.

Nas aulas observadas, houve evidências de que, ao usar recursos tecnológicos digitais com a mediação do docente como complemento didático, os educandos assimilaram melhor os conteúdos investigados. Tendo em vista a didática empregada, a leitura do conteúdo se concretizou pela produção e compartilhamento de um vídeo relacionado ao tema, tendo o aprendizado ficado mais eficiente e agradável.

É preciso destacar que foram vários os limites e dificuldades identificados em sala, a exemplo da distribuição do tempo, que se apresentou como um desafio para o professor. Este precisou lembrar os alunos de que o cronograma de desenvolvimento da atividade deveria ser calculado considerando a produção do vídeo e sua gravação, de forma que cada etapa pudesse ser realizada plenamente, sem atropelos, observando a distribuição das tarefas. Tal advertência se faz importante, tendo em vista que muitos estudantes podem não conseguir produzir um vídeo educacional inovador, objetivo e com qualidade suficiente para o aprendizado se não apoiados corretamente nesse processo.

A falta de experiência com a plataforma também provocou certa dificuldade para editar/criar roteiros de vídeo; com isso, alguns alunos enviaram trabalhos nos mais variados formatos, com som baixo, vídeo com baixa iluminação, apresentando insegurança para não errar o roteiro, entre outras preocupações.

Num contexto geral de uso dessa plataforma, também figuram como desafios alegações no sentido de o educando não ter equipamento ou pacote de dados para assistir aos vídeos sugeridos pelo docente;

além disso, muitas instituições públicas não possuem internet e os equipamentos tecnológicos necessários para que os estudantes tenham acesso aos conteúdos disponíveis na *web*.

### *Sway*

Ao fazer uso do aplicativo Sway em sala, os alunos puderam acessar, em seus aparelhos celulares, textos, fotos, vídeos, gráficos e áudios, interagindo diretamente com os conteúdos investigados. Esse recurso não necessita de instalação ou realização de *login* para acesso ao conteúdo preparado pelo professor, de modo que facilita a interação entre docente e discente em sala de aula.

Outros facilitadores são seu *design* atraente no âmbito educacional e sua operacionalização simples. É possível copiar e editar textos, gravar áudios que são imediatamente salvos na área de trabalho do aplicativo sem a necessidade de edição, colar imagens e *links* de sites, disponibilizar vídeos e reaproveitar arquivos em PowerPoint. Além disso, os materiais podem ser modificados e/ou atualizados sempre que necessário. De acordo com o professor observado, essa mobilidade facilita o trabalho do docente, que, diante das atuais condições de ensino, tem pouco tempo para preparar materiais e dificuldades para disponibilizá-los aos alunos.

Apesar de identificada como um facilitador, a funcionalidade de copiar e colar se destacou como um desafio na aplicação do Sway em sala de aula, pois os alunos supuseram a possibilidade de copiar e colar indiscriminadamente quaisquer textos, vídeos e outros recursos tecnológicos que a internet disponibiliza, ou seja, a apropriação de textos de terceiros, sem sua referência, o que configura um crime contra direitos autorais. Nesse contexto, cabe ao professor orientar e alertar sobre apropriações indevidas e eticamente condenáveis, assim como alertar sobre a falta de qualidade e a incoerência na composição de textos com essa abordagem. Se tal posicionamento não for adotado pelo docente de maneira correta e a advertência for mal recebida, poderá levar à indisciplina e ao desinteresse do aluno em pesquisar e saber como utilizar o aplicativo.

Outro desafio identificado foi que o aplicativo traz, mediante textos e vídeos, conteúdos já sintetizados, muitas vezes não identificando objetivamente o ponto principal, o ápice do texto ou pontos relevantes da pesquisa. Diante da falta de atenção ao conteúdo por parte do educando, o que pode ser identificado como um problema da faixa etária e resultar em dificuldade na interpretação de texto e precariedade nas produções, em se tratando de clareza e objetividade, o Sway, como ferramenta auxiliar em sala de aula, não contribui para uma boa interpretação, nem para a identificação dos pontos principais dos temas estudados em sala, pois é apenas um veículo para transmissão de informações.

Por fim, ele carece de novas funcionalidades, apresentando dificuldades em comandos como movimentar, criar, formatar e adicionar.

O aplicativo deveria dispor de recursos que possibilitassem a criação e sugestão de formas de elaborar textos para permitir melhor apresentação no processo educacional e práticas em sala de aula.

### *CmapTools*

“De um modo geral, mapas conceituais, ou mapas de conceitos, são diagramas indicando relações entre conceitos, ou entre palavras que usamos para expressar conceitos” (MOREIRA, 2010, p. 11). Eles podem ser confeccionados manualmente, com papel e caneta, e expostos em cartolinas para facilitar a apresentação dos conceitos, como também feitos com o auxílio de recursos tecnológicos; neste caso, pode-se citar como exemplo um *software* livre desenvolvido pelo Instituto da Flórida para Cognição Humana e de Máquinas, que possibilita aos usuários elaborar, navegar, compartilhar e criticar conhecimentos representados em mapas conceituais.

De acordo com informações recebidas do professor observado, ele emprega como recurso didático a construção de mapas conceituais há alguns anos no ensino de Filosofia, com resultados significativos para a leitura de textos filosóficos e organização dos conceitos e ideias para produção de novos textos pelos alunos. Destaca que o trabalho com mapas conceituais no ensino de Filosofia é um processo lento e gradativo – as turmas de 3º ano observadas foram iniciadas nessa metodologia no 1º ano do ensino médio, de forma que dominam a técnica e o *software CmapTools*.

Ao utilizar o *CmapTools* em sala de aula, o professor possibilitou o desenvolvimento dos alunos pela interação na discussão dos conceitos filosóficos representados nos mapas conceituais, gerando debates sobre os temas abordados. Pode-se inferir que aquele que utiliza esse tipo de recurso pode ter maior facilidade para ler textos filosóficos, colocando no mapa conceitual seu conhecimento sobre determinado tema, o que pode auxiliar na preparação para as provas e demais exigências educacionais relacionadas à sala de aula.

É preciso alertar que mapas conceituais complexos podem comprometer a aprendizagem por dificultar o aprendizado. Uma vez que muitos alunos não dispõem de pleno domínio da tecnologia, os mapas podem gerar ideias confusas, em vez de facilitar o aprendizado dos conteúdos programáticos da Filosofia. Da mesma forma, podem diminuir o interesse dos discentes em construir suas próprias compreensões.

Outro desafio a ser destacado é a falta de estímulo ao coletivo. Ao ignorar a necessidade de interação entre os estudantes para a construção de um mapa conceitual, não se estimula o auxílio entre eles, levando a uma criação solitária e, invariavelmente, ao desenvolvimento de conceitos e interpretações incompletos e/ou errôneos. A interação com pontos de vista variados leva ao questionamento do que é certo e do que é errado, assim como possibilita o contato com múltiplas informações. Por sua vez, individualmente, o aluno pode selecionar conteúdos

desnecessários, formando ocorrências prejudiciais ao entendimento e ao raciocínio pretendido. É papel do docente, diante disso, estimular a troca entre os educandos.

### **Tecnologias digitais e ensino de Filosofia como problema filosófico**

Kohan (2009) apresenta a figura importante de Sócrates como modelo daquele que, ao mesmo tempo que ensina Filosofia, a produz, ou seja, ele não ensina um conteúdo doutrinário de Filosofia, mas busca o saber filosófico. Sócrates foi condenado a tomar cicuta justamente porque, com seus conhecimentos avançados, incomodou muitos com sua atitude questionadora. Dando um salto para os filósofos iluministas, tem-se a máxima: “ousa pensar por ti mesmo”. Em outras palavras, a Filosofia é convidada a contribuir para que as pessoas sejam autônomas no pensamento, afastando-se de toda espécie de heteronomia.

No que concerne às tecnologias, o docente é convidado a utilizá-las para contribuir para que o estudante de Filosofia ouse pensar por si mesmo e realizar-se como pessoa questionadora e reflexiva. Nesse sentido, Moran (2013, p. 57) pontua desafios com relação ao uso delas, no sentido de que não basta empregá-las, mas impõe-se mudar as concepções de ensino tradicionalmente aceitas:

Ensinar utilizando as tecnologias traz uma série de desafios cada vez mais complexos. De um lado, temos mais informação, variedade de materiais, canais, aplicativos, recursos. Essa variedade exige capacidade de escolha, avaliação e concentração. As tecnologias digitais, principalmente as redes sociais, podem nos ajudar ou nos atrapalhar. É muito fácil nos distrair, passar pelas telas, pelas imagens, sem que haja tempo para focar o essencial, para ler com atenção, para compreender com profundidade.

Entende-se que o excesso de informações nem sempre contribuiu para a formação dos estudantes e talvez aí esteja o papel do professor de Filosofia: orientar na aplicação de *sites* e vídeos pelos estudantes como ferramenta para o estudo de conteúdos trabalhados em sala de aula. Nessa perspectiva, o docente pode ser um mediador das tecnologias, com vistas a aperfeiçoar os conhecimentos filosóficos de seus educandos. Carrilho (2001), aliás, destaca a importância de uma Filosofia que se constitua não como uma doutrina a ser memorizada, mas como um exercício de reflexão que culmine na experiência da sala de aula, como laboratório de conceitos.

Assim, é importante considerar o ensino de Filosofia um problema filosófico, conforme orienta Cerletti (2009, p. 63):

Converter a questão ‘ensinar filosofia’ em um problema filosófico modifica também a sequência tradicional da didática da filosofia, que privilegia o ‘como’ ensinar, para colocar então em primeiro

lugar a análise do ‘que’ ensinar. O ‘que’ não será simplesmente um tema filosófico, mas segundo o que sustentamos até aqui, envolve uma tomada de posição perante a filosofia e o filosofar.

Ampliando a reflexão proposta por Cerletti (2009), entende-se que ensinar Filosofia decorre da compreensão sobre seu ensino, como também da Filosofia de que o professor dispõe a respeito de tal disciplina. Ainda, entrando no âmbito das tecnologias utilizadas em aula, Moran (2013, p. 59) ressalta que “o digital não será um acessório complementar, mas um espaço de aprendizagem tão importante como o da sala de aula”. Enfim, as ações de aprender e de ensinar Filosofia continuarão tendo como centralidade o papel do professor dessa disciplina, que é convidado a utilizar as tecnologias da melhor maneira possível, no sentido de enriquecer suas aulas com os novos instrumentos oferecidos.

Como as novas gerações, no seu cotidiano, de maneira muito acentuada, utilizam recursos midiáticos, os docentes de Filosofia não podem ignorar esse fato e perder a oportunidade de dialogar com os alunos recorrendo às mídias digitais contemporâneas. Conforme aponta Mendes (2017), é de grande importância pesquisar sobre o ensino de Filosofia relacionado com o cotidiano dos estudantes, tão familiarizado com as tecnologias, o que influencia sua recepção filosófica. Diante disso, parece de fundamental importância que o licenciando em Filosofia, já na graduação, vivencie uma experiência do filosofar mediada por tecnologias, para que, ao atuar como professor, saiba instigar o pensamento de seus interlocutores com uma atitude provocativa e problematizadora da existência, relacionando a Filosofia com o cotidiano dos estudantes com os quais trabalha.

### Considerações finais

Ao professor mediador em sala de aula, cabe a tarefa de estimular o desenvolvimento educacional no processo de ensino e aprendizagem, instigando o aluno a argumentar, debater e questionar, apresentando desafios durante a aula para que ele construa as próprias motivações, nas mais diversas situações. O ensino de Filosofia mediado por tecnologias não se trata apenas de uma questão pedagógica, mas de um verdadeiro problema filosófico (CERLETTI, 2009). Nesse sentido, entende-se que cada vez mais são necessárias pesquisas que busquem verificar as possibilidades de utilização das mídias digitais nas aulas de Filosofia, de forma a mediar um ensino que dialogue com o cotidiano dos estudantes.

O professor de Filosofia no ensino médio é convidado a preocupar-se em articular a interação dos alunos nas aulas, usando linguagem de fácil entendimento e compreensão do mundo juvenil, pela inserção de aparatos tecnológicos que auxiliem na aprendizagem. Dentre as diversas tecnologias digitais inseridas nas aulas observadas, destacam-se os vídeos disponibilizados no YouTube, os conteúdos dispostos no Sway e os mapas conceituais construídos no *CmapTools*.

A escolha de recursos tecnológicos pode tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, fazendo que os alunos tenham interesse em estudar Filosofia. Nesse contexto desafiador de práticas educativas, impõe-se possibilitar formação continuada aos docentes que atuam como mediadores do processo de ensino e aprendizagem, a fim de levar o educando a pensar, num processo de apropriação, descoberta, construção e elaboração de conhecimentos de Filosofia, para que também possa construir, transferir e aplicar novos conhecimentos, redimensionando a prática auxiliada por tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas, assumindo o comando e o controle da aprendizagem.

Entende-se, conforme Cerletti (2009), que, dentro de um contexto de advento das tecnologias a serviço da educação, o uso delas nas aulas de Filosofia não é apenas uma questão pedagógica, mas um problema filosófico, urgindo pensar filosoficamente sobre o ensinar mediado por recursos digitais. Esse exercício remete à própria conceituação de Filosofia, que se compreende como definidora do que se vai ensinar. Nessa linha de pensamento, Carrilho (2001) apresenta a figura do professor filósofo, que é o mediador para que a aula de Filosofia se torne um laboratório de conceitos.

Conforme apresentado neste artigo, uma série de recursos tecnológicos pode ser utilizada em sala com o objetivo de contribuir para que a aula de Filosofia seja um laboratório do pensamento filosófico. Assim como filósofos de todos os tempos problematizaram e filosofaram sobre problemas das sociedades em que estavam inseridos, o professor filósofo da atualidade deve refletir e debater as questões tecnológicas que estão à disposição das pessoas e modificam seu modo de viver e conviver. Portanto, precisa pensar o ensino de Filosofia e a questão do uso das tecnologias digitais como problema filosófico, para contribuir com uma reflexão filosófica no contexto contemporâneo.

Tal reflexão, além de possibilitar a aprendizagem da utilização de práticas inovadoras, garante uma construção favorável do processo de ensino e aprendizagem na disciplina Filosofia, em que novas mídias e tecnologias podem tornar-se recursos didáticos eficazes na transmissão e assimilação do conhecimento. Assim, é imprescindível que o atual sistema educacional valorize e utilize essas tecnologias, a fim de promover formas de desenvolver processos de aprendizagem mais significativos e apropriados aos alunos da atualidade.

## Referências

ALMEIDA, M. E. **ProInfo**: informática e formação de professores. Brasília, DF: MEC, 2000. v. 1.

CARRILHO, M. M. **Filosofia**. Coimbra: Gráfica de Coimbra, 2001.

CARVALHO, M. G.; BASTOS, J. A. S. L.; KRUGER, E. L. A. **Apropriação do conhecimento tecnológico**. Curitiba: CEFET-PR, 2000.

CERLETTI, A. **O ensino de filosofia como problema filosófico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

D'AMBRÓSIO, U. **Educação matemática: da teoria à prática**. Campinas: Papirus, 2001

HORN, G. B. **Ensinar filosofia: pressupostos teóricos e metodológicos**. Ijuí: Unijuí, 2009.

KOHAN, W. O. **Filosofia: o paradoxo de aprender e ensinar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

MERCADO, L. P. M. Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática. In: MERCADO, L. P. M. (Org.). **Formação docente e novas tecnologias**. Maceió: Edufal, 2002.

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

MENDES, A. A. P. **Didática e metodologia do ensino de filosofia no ensino médio**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Distance education: a systems view**. Belmont: Wadsworth, 1996.

MORAN, J. M. Como utilizar a internet na educação. **Ciência da Informação**, Brasília, DF, v. 26, n. 2, 1997.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (Org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013. p. 11-72.

MOREIRA, M. A. **Mapas conceituais e aprendizagem significativa**. São Paulo: Centauro, 2010.

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

VALENTE, J. A. **Informática na educação**. Revista Pátio, ano 3., n. 09. Porto Alegre, maio/jul, 1999.

Recebido: novembro de 2019

Aprovado: fevereiro de 2020