

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE DO PARANÁ
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA
NÚCLEO PROF-FILO PERNAMBUCO

RENILDO SILVA GOMES

**O ENSINO DE FILOSOFIA NA CULTURA DIGITAL:
DIÁLOGOS E INTERFACES**

RECIFE/2020

RENILDO SILVA GOMES

**O ENSINO DE FILOSOFIA NA CULTURA DIGITAL:
DIÁLOGOS E INTERFACES**

Dissertação apresentada na Jornada de Defesa de Dissertação 2020.1 do Mestrado Profissional em Filosofia da Universidade Federal do Paraná (UFPR)/Núcleo PROF-FILO Pernambuco (UFPE), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Filosofia.

Área de Concentração: Ensino de Filosofia.

Linha de Pesquisa: Prática de Ensino de Filosofia.

Orientador: Prof. Dr. Anderson de Alencar Menezes.

RECIFE/2020

Renildo Silva Gomes

**O ENSINO DE FILOSOFIA NA CULTURA DIGITAL: DIÁLOGOS E
INTERFACES**

Dissertação de Mestrado Profissional
em Filosofia **aprovada**, pela Comissão
Examinadora formada pelos professores
a seguir relacionados para obtenção do
título de Mestre em Filosofia, pela
Universidade Federal de Pernambuco.

Aprovada em: 12/03/2020

BANCA EXAMINADORA

Anderson de Alencar Menezes

Prof. Dr. Anderson De Alencar Menezes (ORIENTADOR)
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

Junot Matos

Prof. Dr. Junot Cornélio Matos (1º EXAMINADOR)
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

Ermano Rodrigues Do Nascimento

Prof. Dr. Ermano Rodrigues Do Nascimento (2º EXAMINADOR)
UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO

RECIFE/2020

A minha família, que muito me apoiou neste momento significativo da minha formação, especialmente aos meus pais, Plácido Vieira Gomes e Helena Silva Gomes.

AGRADECIMENTOS

Aquele que, pela minha fé e crença, atribuo a minha existência a Ele.

Ao meu orientador Prof. Dr. Anderson de Alencar Menezes, pela presteza durante os momentos de orientações e as reflexões filosóficas proporcionadas nesses momentos, as quais foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Aos colegas e professores da turma 2018-2020, PROF-FILO/UFPE, coordenado pelo Prof. Dr. Junot Cornélio Matos, pela troca de conhecimentos que contribuíram para a minha experiência com o filosofar.

À gestão das escolas e secretarias de educação dos municípios São José da Tapera e Olho d'Água das Flores, ambos no Estado de Alagoas – AL, pela compreensão, incentivo e apoio durante o período de dedicação ao mestrado.

À gestão da escola campo de pesquisa, a saber, Ana Maria Sena Santos e Elma Nascimento, por todo o apoio recebido nesses dois (02) anos de mestrado.

Ao meu amigo Gildimar Guilherme da Silva, companheiro da turma 2018-2020, PROF-FILO/UFPE, e companheiro das inúmeras e longas viagens do Estado de Alagoas à UFPE/Recife, pelo companheirismo, apoio, incentivo e escutas durante todos os momentos que compartilhamos juntos.

Ao meu amigo Dr. Ismar Inácio Santos Filho, pelo apoio, incentivo e compartilhamento de textos para ampliação da temática estudada.

À amiga Christiane Thereza de Almeida Sales, pela escuta, compartilhamento de textos e reflexões que contribuíram para o meu pensar filosófico.

Para fins de registro, agradeço as minhas irmãs Maria Telma, Áurea, Carmem Lúcia, Joselma, Nisselma e meus irmãos José dos Santos, Jodualdo e Reginaldo.

À Wilma de Melo Santos, pelo companheirismo, apoio, incentivo a mim e dedicação às nossas filhas Wítala Renée e Aysha Renisy.

Aos meus filhos Ruan Pablo e Thomas Hertton, pela alegria de tê-los como maravilhosos filhos.

Aos meus alunos da escola campo de pesquisa, pelas experiências vivenciadas nas aulas de filosofia, em especial, durante o período de intervenção para construção deste trabalho.

Por fim, agradeço a muitas outras pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram no decorrer dessa minha formação.

Quem ensina aprende ao ensinar e
quem aprende ensina ao aprender.

(Paulo Freire)

RESUMO

A humanidade está vivenciando um acelerado desenvolvimento das tecnologias digitais. Essa expansão das tecnologias digitais configuram uma nova concepção de sociedade. Na contemporaneidade, vivemos no paradigma de uma sociedade globalizada, onde as relações afetivas e sociais dos indivíduos estão mais constantemente sendo intermediadas pelas tecnologias. Estamos na era da cultura digital. Nesse contexto, a concepção de espaço e cultura está totalmente interligada a ideia de cibernético. Concomitantemente, espaço e cultura são entendidos como ciberespaço e cibercultura. Portanto, a educação deve propiciar momentos de reflexão sobre as novas concepções de sociedade e cultura. Nesse sentido, o Ensino de Filosofia tem papel preponderante na reflexão crítica sobre os benefícios e malefícios desencadeados pelos avanços tecnológicos na sociedade contemporânea, denominada de Sociedade da Informação. Ao mesmo tempo, o Ensino de Filosofia ou qualquer outra disciplina, também poderá fazer uso dessas tecnologias como objetos de mediações pedagógicas nos processos de ensino e aprendizagem, porém, não podemos perder de vista o caráter crítico e reflexivo da Filosofia. Na cultura digital, o Ensino de Filosofia deve se ocupar em problematizar o virtual, sem cair no discurso do senso comum, que é o de transformar as tecnologias digitais em tábuas de salvação ou satanizá-las. Nesse sentido, deve desconfiar das sociedades, das imagens que criam simulacros. Portanto, partimos da compreensão de que o Ensino de Filosofia deve consistir na reflexão crítica e (re)criação de conceitos. Nesse sentido, temos como desafio nesse trabalho problematizar o uso das tecnologias digitais virtuais, tanto nos processos de ensino e aprendizagem quanto no contexto vital das subjetividades envoltas na dinamicidade da vida cotidiana.

Palavras-chave: Sociedade da Informação. Tecnologias Digitais. Cultura Digital. Educação. Ensino de Filosofia.

ABSTRACT

The humanity is living an accelerated development of digital technologies. This has shaped a new conception of society. In contemporary times, we live in a globalized society paradigm, where the affective and individual social relations are more constantly being intermediated by technologies. We are in the digital culture era. In this context, the conception of space and culture is totally interconnected with the cybernetic idea. Simultaneously, space and culture are understood as cyberspace and cyberculture. So, education should provide reflecting moments upon the new concepts of society and culture. In that sense, Philosophy Teaching plays a preponderant role upon reflection criticism about benefits and hazards triggered by technological advances in contemporary society, called Information Society. Concurrently, the Teaching of Philosophy or of any other subject may also make use of these technologies as pedagogical objects for teaching and learning in other processes, we can also make use of these technologies as objects of pedagogical mediation in teaching and learning processes, but we must not lose sight of the critical and reflective character of Philosophy. In digital culture, the Teaching of Philosophy must be concerned with problematize what is virtual, without falling into the common sense discourse, which is transform digital technologies into planks of salvation or make them evil. It must be wary of societies, and images that create simulacrum. Therefore, we start from the understanding that the Teaching of Philosophy must consist of critical reflection and recreation of concepts. So, we have as a challenge on this work to problematize the use of virtual digital technologies, both in teaching and learning processes and in the vital context of subjectivities involved in the dynamics of daily life.

Keywords: Information Society. Digital Technologies. Digital Culture. Education. Teaching Philosophy.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O ENSINO DE FILOSOFIA NA CULTURA DIGITAL	12
2.1 Configurando um Novo Cenário Para o Ensino de Filosofia.....	12
2.2 Cultura Digital: a Interconexão do Cibernético no Espaço e na Cultura.....	18
2.2.1 Concepções Ligadas à Inteligência Coletiva	23
2.2.2 Virtualidade e Comunidades: Imbricações e Implicações	24
2.3 Nativos e Imigrantes Digitais	24
2.4 Ensino de Filosofia e Letramento Digital: Diálogos Inquietantes	26
3 O ENSINO DE FILOSOFIA NO CONTEXTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	29
3.1 O Ensino de Filosofia na Abordagem de Arquitetura Pedagógica de Rede	29
3.2 Ensino de Filosofia e Religação de Saberes: Possibilidades e Limites.....	39
4 O ENSINO DE FILOSOFIA MEDIATIZADO NUMA INTERFACE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM.....	44
4.1 Aprendizagem Interligada: Dialogando Com e Sobre as Tecnologias Digitais.....	44
4.2 Cultura Digital: Percepções do Ensino de Filosofia Entre o Espaço Real e o Virtual.....	50
CONCLUSÃO	59
REFERÊNCIAS	61
ANEXOS	65

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema norteador o Ensino de Filosofia na cultura digital, tema que consideramos muito relevante na contemporaneidade, por se tratar das implicações que os meios tecnológicos podem provocar na vida dos indivíduos, proporcionando benefícios ou malefícios nos vários aspectos do seu cotidiano. Assim, proporcionar o debate no Ensino de Filosofia sobre as características inerentes a cultura digital, pode contribuir para uma educação digital pautada no uso consciente dessas tecnologias.

É inegável que a expansão dos meios tecnológicos traz consigo um novo paradigma de sociedade. O que trataremos nesse trabalho como Sociedade da Informação. Conseqüentemente, as relações dos indivíduos nesse novo modelo de sociedade tornam-se, cada vez mais, mediatizadas pelos meios digitais, provocando a ideia de que estamos todos interconectados num espaço global.

Nessa perspectiva, veremos no capítulo “O ensino de filosofia na cultura digital” como se configura a denominada Sociedade da Informação. Nesse sentido, recorreremos às ideias apresentadas por estudiosos e pesquisadores dessa temática, dentre eles, elegemos o francês **Pierre Lévy** como principal filósofo contemporâneo dessa área. Veremos que a denominação de Sociedade da Informação está relacionada ao processo de globalização desencadeado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, por isso, alguns autores chegam a definir o mundo atual como uma Aldeia Global. Nesse sentido, surgem novas concepções de cultura e espaço. O que **Pierre Lévy** denomina de cibercultura e ciberespaço. São nesses espaços que ocorrem novas formas dos indivíduos se relacionarem com o cotidiano da vida. O virtual e o real fazem parte do mesmo contexto. Estamos na Era Digital. O que antes do advento das tecnologias digitais só era possível ter acesso como elementos concretos, agora podemos tê-los diante dos nossos olhos, na palma das nossas mãos, no formato digital e virtual. Nesse contexto, buscamos compreender os vários elementos que definem a cultura digital: interconexão do cibernético no espaço e na cultura; concepções ligadas à inteligência coletiva; comunidades virtuais; nativos e imigrantes digitais; hipertextos e letramento digital. Esses são alguns dos elementos que contextualizam a cultura digital.

No capítulo seguinte, denominado “O ensino de filosofia no contexto das tecnologias digitais”, buscamos compreender as possibilidades e limites do uso das tecnologias digitais como estratégia didática no Ensino de Filosofia. Recorremos aos conceitos de **Pierre Lévy** (ecologia cognitiva), **Manuel Castells** (sociedade em rede), **Bruno Latour** (teoria ator-rede), **Gilles Deleuze** e **Félix Guattari** (rizoma) e **Paulo Freire** (pedagogia libertadora, dialógica). Assim, tentamos nos aproximar de uma proposta de Ensino de Filosofia numa perspectiva de arquitetura pedagógica em rede. (CARVALHO; NEVADO; MENEZES, 2007). Nessa perspectiva, o Professor de Filosofia tem a função de problematizar e mediar espaços que possibilitem a construção da ética, da cidadania e do conhecimento crítico e reflexivo sobre as questões filosóficas que norteiam a existência humana na sociedade. Neste capítulo, também, não deixamos de lado a reflexão crítica feita por **Heidegger** (2007) sobre a questão da técnica. Entender a essência da técnica, ou seja, as ações subjetivas que as tecnologias provocam no ser humano também é papel da Filosofia. Assim, buscamos o entendimento que as tecnologias digitais não são linguagens neutras. Nesse sentido, o uso consciente dessas mediações pode ajudar a melhorar o ensino e a aprendizagem de modo geral, onde professores e alunos podem ser beneficiados com metodologias diversificadas vinculadas às novas tecnologias digitais, fazendo com que o ambiente de aprendizado seja mais rico e promissor. No entanto, não podemos tomá-las como tábua de salvação da educação, nem as tornar inimigas do processo educacional. Trata-se aqui de percebermos as suas possibilidades e limites no Ensino de Filosofia.

Trataremos, portanto, das ações práticas relativas ao Ensino de Filosofia mediatizado numa interface virtual de aprendizagem. Nesse capítulo, buscamos desenvolver uma proposta de ensino e aprendizagem mediatizada pelas tecnologias digitais. Assim, utilizamos um ambiente virtual de aprendizagem para problematizar questões relativas às tecnologias na sociedade contemporânea. Nesse sentido, partimos da concepção de um ensino híbrido (intercalado entre o espaço físico e o virtual). Concomitantemente, utilizamos o grupo focal como método de escuta e interação com os alunos, a fim de extrairmos as percepções desses sobre o Ensino de Filosofia entre o espaço real e o virtual.

Dialogar com os alunos, usuários nativos das tecnologias digitais, nos permitiu uma reflexão acerca de algumas questões que, também, enquanto sujeitos usuários dessas tecnologias, necessitávamos pensar para melhor compreendermos o universo da cultura digital e, ao mesmo tempo, conhecermos as possibilidades e limites do uso dessas tecnologias no Ensino de Filosofia. Nessa perspectiva, foi desenvolvida uma proposta de intervenção durante o segundo semestre letivo de 2019, com duas turmas do 2º ano do Ensino Médio, sendo uma

turma do turno diurno e a outra, do noturno, ambas de uma escola estadual do município de São José da Tapera, situado no médio sertão alagoano.

2 O ENSINO DE FILOSOFIA NA CULTURA DIGITAL

O Ensino de Filosofia tem como desafio atual refletir sobre os problemas filosóficos emergentes na cultura digital. Nesse sentido, delinearemos esse novo modelo de cultura desencadeado pelos avanços das tecnologias digitais na sociedade contemporânea. Buscaremos compreender e analisar como se configura a denominada Sociedade da Informação. Essa que tem como característica principal a interconexão global através das Tecnologias da Informação e Comunicação¹ – TIC, configurando um novo e emblemático cenário para a educação, concomitantemente, para o Ensino de Filosofia.

2.1 Configurando um Novo Cenário Para o Ensino de Filosofia

O termo “configurando”, empregado propositadamente como palavra-chave desse subcapítulo, tem a finalidade de caracterizar os avanços das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC ao longo da história, culminando na sociedade atual, denominada Sociedade da Informação, também apresentada por alguns autores como Sociedade Tecnológica, Sociedade em Rede, Sociedade do Conhecimento, Sociedade Pós-Industrial, Sociedade Global, bem como, uma Aldeia Global². Nesse sentido, Cebrian (1999, p. 57) aponta que a Sociedade Global da Informação já vive imersa em uma sociedade midiática desde os anos 60, após a eclosão do fenômeno televisivo.

Diante disso, entende-se que é ampla a concepção de uma Sociedade da Informação. No entanto, todas as expressões que denominam a sociedade contemporânea convergem na concepção de uma sociedade a partir da mudança de paradigma³ causada pelo advento das TIC. Essa concepção de sociedade configura-se como um novo cenário para a educação, conseqüentemente, para o pensar filosófico.

¹ O conceito de Tecnologia da Informação e Comunicação empregado neste texto é o mesmo apresentado por Castells (1999, p. 49) aqui transcrito: “Como tecnologia, entendo, em linha direta com Harvey Brooks e Daniel Bell, ‘o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reprodutível’. Entre as tecnologias da informação, incluo, como todos, o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações/radiodifusão, e optoeletrônica. Além disso, diferentemente de alguns analistas, também incluo nos domínios da tecnologia da informação a engenharia genética e seu crescente conjunto de desenvolvimentos e aplicações”.

² “Aldeia Global” foi o conceito usado pelo canadense Marshall McLuhan, no livro “*O meio é a mensagem*”, para explicar a interligação de todas as regiões do planeta através da revolução tecnológica do computador e das telecomunicações, mas, na época, o autor elegeu a Televisão como meio integrado globalmente.

³ Segundo Kuhn, os “paradigmas são as realizações científicas universalmente reconhecidas que, durante algum tempo, fornecem problemas e soluções modelares para uma comunidade de praticantes de uma ciência” (Kuhn, 1991, p.13).

Masuda define Sociedade da Informação como “uma sociedade baseada na alta criatividade intelectual, onde as pessoas podem desenhar os seus projetos numa tela invisível, bem como perseguir e alcançar a sua auto-realização” (1982, p. 19). Ainda, segundo o autor, enquanto a máquina a vapor foi tecnologia de desenvolvimento da Sociedade Industrial, agora a tecnologia inovadora da Sociedade da Informação é o computador “e sua principal função será substituir e amplificar o trabalho mental do homem” (Idem, p. 46). Nesse sentido, explica que:

A ‘revolução da informação’ resultante do desenvolvimento do computador, expandirá o poder produtivo da informação e possibilitará a produção automatizada em massa de informação, tecnologia e conhecimento cognitivos. [...] Na Sociedade da Informação, as principais indústrias serão as indústrias intelectuais, cujo núcleo serão as indústrias do conhecimento. As indústrias ligadas à informação serão adicionadas à estrutura industrial primária, secundária e terciária como um novo setor, o quaternário (IBIDEN, p. 46-47).

Mattelart (2006) nos leva a entender que a concepção de Sociedade da Informação surge a partir da criação de Tecnologias da Informação e Comunicação durante a Segunda Guerra Mundial. Consequentemente, a concepção de uma Sociedade da Informação entra nas referências acadêmicas, políticas e econômicas a partir do final da década de 1960. No decorrer da década seguinte, as ideias que produzem o imaginário em torno da nova “era da informação” já estão a pleno vapor. Os neologismos lançados, na época, para designar a nova sociedade, só mostrarão seu verdadeiro sentido geopolítico às vésperas do terceiro milênio, com o que se convencionou chamar de “revolução da informação” e com a emergência da internet⁴ como rede de acesso público.

Neste sentido, a Sociedade da Informação, vista sobre uma linha do tempo, desenvolve-se sequencialmente, ou seja, ela surge durante a Segunda Guerra Mundial; no final da década de 1960 faz parte das classes dominantes; na década de 1970, firma seu posto com os meios de comunicação e, assim, reflete hoje - com a nova “doutrina da informação”, a internet - como meio de acesso público.

Para Castells⁵,

⁴ A Internet surgiu no final da década de 60, nos Estados Unidos, a partir de uma demanda do Departamento de Defesa norte-americano à comunidade acadêmica. A finalidade, na ocasião, era desenvolver um produto que auxiliasse a comunicação militar dos Estados Unidos durante a Guerra Fria. A história é contada no Livro Verde da Sociedade da Informação no Brasil, organizado por Takahashi (2000, p. 133).

⁵ Doutor em Sociologia pela Universidade de Paris é professor nas áreas de sociologia, comunicação e planejamento urbano e regional e pesquisador dos efeitos da informação sobre a economia, a cultura e a sociedade em geral. Principal analista da era da informação e das Sociedades conectadas em rede, sua obra virou

A Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. Assim como a difusão da máquina impressora no Ocidente criou o que MacLuhan chamou de a “Galáxia de Gutenberg”, ingressamos agora num novo mundo de comunicação: a Galáxia da Internet. O uso da Internet como sistema de comunicação e forma de organização explodiu nos últimos anos do segundo milênio (2003, p. 8).

Hoje, a concepção de uma Sociedade da Informação é fato cotidiano na vida das pessoas, que de um dia para outro sentem as mudanças que ocorrem globalmente devido, principalmente, a convergência de três fenômenos que as tecnologias digitais possibilitam: em primeiro lugar, a "digitalização" ou "computação" (informática e suas aplicações); em seguida, as "comunicações" (transmissão e recepção de dados, voz, imagens) e os denominados "conteúdos" (livros, filmes, pinturas, fotografias, músicas, jogos, etc). Desta forma, a aproximação, a convergência dos três fenômenos, forma o que vivemos no nosso dia a dia, ou seja, o computador vira um aparelho de TV ou vice-versa, a foto favorita sai do álbum para uma mídia digital, e pelo computador, *notebook*, *tablet*, celular, *smartphone*, entre outros, nos comunicamos instantaneamente e simultaneamente nas mais variadas categorias. Nesse sentido, Lévy⁶ (1999, p. 63) explica que um dispositivo comunicacional pode ser distinto em três categorias: um-todos, um-um e todos-todos. Um-todos: um emissor envia suas mensagens a um grande número de receptores, exemplos: rádio, imprensa e televisão; um-um: relações estabelecidas entre indivíduo a indivíduo, ponto a ponto, exemplos: telefone, correio; todos-todos: dispositivo comunicacional original, possibilitado pelo ciberespaço, pois permite “que comunidades constituam de forma progressiva e de maneira cooperativa um contexto comum”, exemplos: conferência eletrônica, worl wide web, ambiente de educação à distância.

Lévy reforça que “as realidades virtuais compartilhadas, que podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas, devem ser consideradas como dispositivos de comunicação ‘todos-todos’, típicos da cibercultura” (1999, p. 105).

Sendo assim, partiremos do pressuposto que para uma efetiva mediatização do ensino pelas tecnologias digitais, se faz necessário, inicialmente, compreendermos a dinâmica evolutiva do mundo tecnológico. Pois, entendemos que, “a evolução tecnológica determina não apenas os usos dos recursos tecnológicos, mas, sobretudo, as relações e os

referência obrigatória na discussão das transformações sociais do final do século XX. Ver mais em <<https://www.fronteiras.com/conferencionistas/manuel-castells>>.

⁶ É um dos principais filósofos da cibernética, da inteligência artificial e da internet. Ver mais em <<https://www.fronteiras.com/conferencistas/pierre-levy>>.

comportamentos dos sujeitos imersos na cultura digital” (ALVES; SILVA; CARVALHO, 2015, p. 8).

Navegando na história da humanidade, descobrimos que o ser humano sempre esteve buscando desenvolver formas de evolução e adaptação ao meio. A exemplo da descoberta da técnica do fogo, podemos dizer que o desenvolvimento de tecnologias da informação e comunicação sempre esteve presente em todas as etapas da evolução e adaptação do ser humano. Consequentemente, cada técnica desenvolvida representa um efeito na percepção de educação de cada povo em sua época. A tecnologia é tão antiga quanto a humanidade, evoluindo permanentemente como a própria sociedade evolui. Nesse sentido, Leite⁷ destaca alguns pontos que a evolução das tecnologias contribuiu para a alteração do comportamento humano em cada momento histórico, como:

- Ampliação da força física: trabalhos mais rudimentares, como o uso da enxada, do machado, etc., caracterizando a “força bruta”.
- Substituição da força física se dá por meio de uma evolução tecnológica, então passamos a utilizar as máquinas a vapor, motores a Diesel, automóveis, etc.
- A ampliação da capacidade intelectual auxiliou na evolução das tecnologias em nosso convívio com os primeiros computadores, televisão, calculadores, celulares, etc.
- Substituição da capacidade intelectual destacando a inteligência artificial, simuladores, realidade aumentada, etc. (2015, p. 22).

Evidentemente, o desenvolvimento de tecnologias, em diferentes épocas, tem elevado a capacidade do indivíduo de pensar, aprender, conhecer, representar e transmitir informações e conhecimentos para outras pessoas e para outras gerações. A princípio, desenvolveu-se a linguagem natural (fala e gestualidade) pela necessidade de comunicação clara e eficiente para ter suas necessidades básicas compreendidas e atendidas pelo outro. Posteriormente, desenvolveram-se técnicas/instrumentos (vestimentas, ferramentas, técnicas alimentares, etc.) manuais para melhor adaptar-se ao meio. Dentre essas técnicas, surge uma nova forma de comunicação, a escrita. Evidentemente, esse ser humano encontra-se atualmente numa etapa de desenvolvimento tecnológico muito superior, marcada pela substituição das pesadas estruturas tecnológicas da modernidade industrial pelas leves, portáteis e ágeis tecnologias eletrônicas, o que tem possibilitado a redução de distância e

⁷ Bruno Leite é professor de Química na Universidade Federal Rural de Pernambuco e pela Universidade Federal de Pernambuco tem desenvolvido pesquisas do seu doutoramento em Química Computacional. Seu livro *Tecnologias no Ensino de Química* aponta “a relação do autor com alguns temas relacionados ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no Ensino de Ciências, em especial no Ensino de Química” (LEITE, 2015, p. 90). “A obra pode ser utilizada também em outras disciplinas, como instrumentação para o ensino, práticas pedagógicas no ensino, recursos didáticos, entre outros” (IBIDEN, 2015, p. contracapa).

tempo através de comandos digitais. Assim, para alguns autores, estamos vivendo uma terceira etapa da evolução humana. Estamos vivendo uma nova revolução tecnológica.

A sociedade, segundo Lévy (1999), passou por três etapas: a primeira, quando as sociedades eram fechadas, voltada à cultura oral; a segunda, as sociedades civilizadas, imperialistas, com uso da escrita e, por último, a cibercultura, relativa à globalização das sociedades. A cibercultura “corresponde ao momento em que nossa espécie, pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte, tende a formar uma única comunidade mundial, ainda que essa comunidade seja – e quanto! – desigual e conflitante” (Idem, p. 248).

Computadores, *notebooks*, *tablets*, *smartphones*, celulares, enfim, todas as interfaces (recursos e dispositivos) oriundos dos avanços tecnológicos provocaram um novo paradigma de sociedade, rompendo com a concepção epistemológica racionalista dominante na sociedade moderna industrial do século XX. Chegamos a pós-modernidade⁸, dentre suas características, marcada pela hiper-realidade (propensão a misturar o real com o virtual), deixando-se dominar pela influência das tecnologias digitais.

Em outras palavras: a pós-modernidade tem predomínio do instantâneo, da perda de fronteiras, gerando a ideia de que o mundo está cada vez menor através do avanço da tecnologia. Estamos diante de um mundo virtual, imagem, som e texto em uma velocidade instantânea (CAVALCANTE, 2019, p. 01).

A expansão das mais variadas tecnologias digitais, com destaque à internet, está possibilitando um mundo cada vez mais interconectado, viabilizando a interação e comunicação dos indivíduos de forma mais ágil e universalizada. Estamos em meio a uma revolução que nos impõe novas formas de relações sociais, políticas e espaço-temporais. Para o filósofo Pierre Lévy (1993, 1996, 1998 e 1999), está em curso uma nova revolução, a tecnológica informacional, dando origem a uma nova concepção de sociedade, a Sociedade da Informação, ou ainda, nas palavras de Castells estamos diante de um “novo paradigma tecnológico, organizado em torno das tecnologias da informação” (2000, p. 60), uma Sociedade em Rede. Sociedade essa baseada em informação/conhecimento/computadores.

Graças à interligação entre diferentes computadores digitais e à internet chegamos, assim, strictu sensu, à Sociedade da Informação, que poderíamos definir como um novo estágio de desenvolvimento das sociedades humanas, caracterizado, do ponto de vista das TIC, pela capacidade de seus membros para obter e compartilhar qualquer quantidade de informação de maneira praticamente instantânea, a partir de qualquer lugar e na forma preferida, e com um custo muito baixo. Neste momento, por outro lado, já estamos

⁸ Vale ressaltar que não é objeto desse trabalho apresentar um conceito para a pós-modernidade.

iniciando uma nova subetapa, caracterizada pelo desenvolvimento das redes sem fio e pela internet móvel, os quais podem tornar possível a velha utopia da conectividade total (MONEREO & COLL, 2010, p. 20).

Podemos notar que a concepção de Sociedade da Informação está diretamente relacionada ao crescente avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, com destaque para a rede mundial de computadores, popularmente conhecida como internet. Na Sociedade da Informação, a ideia de digital e virtualização estão cada vez mais intrínsecas às formas do homem se relacionar com o mundo. Para Leite,

O desenvolvimento das tecnologias digitais e a profusão das redes interativas colocam a humanidade diante de um caminho sem volta: já não somos como antes. As práticas, atitudes, modos de pensamento e valores estão, cada vez mais sendo condicionados pelo novo espaço de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores: o Ciberespaço (2015, p. 73).

Estamos em meio a uma revolução tecnológica desencadeada pela expansão e o uso intensivo das tecnologias digitais. A interação com essas tecnologias possibilita a construção de novos conhecimentos e provocam mudanças cognitivas na maneira de pensar, de julgar e de agir dos seres humanos. Conseqüentemente, muda-se a dinâmica da sociedade. Surge uma nova cultura, a cultura digital. Nesse contexto, o Ensino de Filosofia deve problematizar e refletir sobre os efeitos que as tecnologias digitais podem causar no dia a dia do indivíduo. Nesse sentido, o Ensino de Filosofia será válido “[...] pelos efeitos que pode produzir” (GALLO, 2012, p. 30). Assim, a concepção de “[...] uma filosofia criativa, voltada para os problemas vividos, visando equacioná-los conceitualmente, pode ser potencialmente revolucionária. Pode ser uma arma de produção da autonomia, mesmo no contexto de uma sociedade de controle”. (IBIDEM).

É a partir dessa concepção de filosofia criativa e problematizadora que conduziremos nossa reflexão ao longo deste trabalho dissertativo. Assim, objetivando uma maior compreensão da temática proposta refletiremos, neste capítulo, sobre o universo contextual e linguístico das tecnologias digitais virtuais para, posteriormente, contextualizá-los com os processos de ensino e aprendizagem no âmbito do ensino de filosofia. Para tanto, buscamos como suporte teórico-referencial um dos principais filósofos das TIC⁹ na atualidade, a saber, Pierre Lévy (1993, 1996, 1998 e 1999), entre outros filósofos e pesquisadores que debatem a questão da tecnologia na sociedade atual. A princípio, discorreremos à luz dos referenciais teóricos, sobre as definições dos diversos termos que nos deparamos no universo linguístico da cultura digital e que ainda são poucos compreendidos na vida cotidiana. Ciberespaço,

⁹ Tecnologias da Informação e Comunicação.

cibercultura, cibernético, interconexão, virtualização, interface, comunidades virtuais, hiperdocumento, hipertexto, nativos e imigrantes digitais, alfabetização digital, letramento digital e informacional, entre outros, são alguns exemplos do universo linguístico da cultura digital.

Acreditamos que a busca da compreensão desse universo linguístico e o aprofundamento do conhecimento numa abordagem metodológica que fundamente a prática pedagógica mediada pelas tecnologias é o primeiro passo para um professor que almeja problematizar o Ensino de Filosofia com e sobre as tecnologias digitais virtuais.

2.2 Cultura Digital: a Interconexão do Cibernético no Espaço e na Cultura

Estamos na era cibernética¹⁰, marcada pelo crescente desenvolvimento das tecnologias digitais que dimensionam as formas de comunicação e possibilitam a interação dos indivíduos em novos espaços e culturas que se misturam a uma velocidade sem limites. A sociedade cibernética possibilita a inter-relação do físico e virtual criando, numa cumplicidade e complexidade de comandos codificados que produzem ondas imateriais, impulsos eletrônicos e simbólicos, uma nova realidade, configurada como realidade virtual¹¹. Evidentemente, estamos em meio a um novo modelo de cultura, mencionada anteriormente como cultura digital. Para o antropólogo Massimo Canevacci¹², “a cultura digital desafia a clássica distinção entre espaço e tempo ao promover o sincretismo entre essas duas dimensões e romper com o pensamento dualista hegemônico” (DOURADO, 2015, p. 01). Nesse contexto, há um movimento crescente na busca da compreensão das novas linguagens surgidas com o advento da cultura cibernética. Como afirma Bakhtin, “cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação sócio-ideológica... a

¹⁰ Cibernética. A ciência do controle e da comunicação do modo como se relaciona com os mecanismos, indivíduos e sociedades. Ela deriva do termo grego *kybernetes*, que significa “timoneiro”. A cibernética inclui os vários tipos de processos que dependem da troca e do fluxo de informações. Um recurso cibernético é um mecanismo ou sistema que processa informações, tais como um computador ou o sistema de telecomunicações. O estudo da cibernética levanta um sem-número de questões éticas das quais a primeira é o desenvolvimento da inteligência artificial e suas implicações para o que ela considera um ser vivo. Ver mais em <"<https://sites.google.com/view/sbgdicionariodefiosofia/cibern%C3%A9tica>">.

¹¹ Termo que será tratado posteriormente para compreensão do que é o virtual, segundo Lévy (1996).

¹² Massimo Canevacci é professor de antropologia cultural e de arte e culturas digitais na Università degli Studi di Roma La Sapienza, Itália. Atualmente, como professor visitante no IEA, Canevacci desenvolve estudos na interseção de quatro grandes marcos conceituais: a autorrepresentação, vinculada a métodos etnográficos descentralizados; onipresença, baseada na ideia de um policentrismo flexível substituindo a noção de um único centro histórico politicamente definido; fetichismo visual, relacionado ao rompimento do dualismo clássico; e teoria crítica e experimental baseada em novas leituras atuais da obra de Theodor Adorno. Sua pesquisa concentra-se nas áreas de etnografia, comunicação visual, arte e cultura digital. Ver mais em <"<http://www.iea.usp.br/noticias/ica-massimo-canevacci>">.

realidade da palavra é absorvida por sua função de signo” (1995, p. 43). Nesse sentido, se propaga um interesse crescente na busca da compreensão dessas novas formas de linguagens do espaço eletrônico virtual. Pois, a cibernética, acompanhada de novas formas de linguagens e de manifestações socioculturais, é o grande signo presente na sociedade da cultura digital. Assim, para compreendermos a cibernética como signo da cultura digital, recorreremos às concepções de semiótica apresentadas por John Locke, Charles Sanders Peirce e Ferdinand Saussure comentada por Machado:

Seguindo a tradição dos lógicos antigos e medievais, John Locke denominou semiótica (do grego Σημειωτική, sêmeiotikê) a ciência geral dos signos dos quais os mais comuns são as palavras [...]. Para a moderna semiótica, a doutrina abriga uma grande variedade de signos. Charles Sanders Peirce, reafirmando a concepção de Locke, sistematizou os estudos dessa variedade firmando a semiótica como teoria geral dos signos. Entende por signo qualquer coisa que sugere a presença ou existência de um fato, condição ou qualidade. A expressão “qualquer coisa” é referência direta de representação (representamen para Peirce). Daí o signo ser definido como a ação de representar uma coisa que está no lugar de outra para alguém ou para um organismo [...]. Contudo, tal representação não é automática tampouco limitada. Um signo para uma pessoa, uma comunidade, um grupo ou uma cultura não é um signo para todos, indistintamente. Daí a importância do “estar no lugar de para alguém”. Tudo depende da informação que o signo dirige para alguém que, por sua vez, resulta da relação que se estabelece entre significante e significado (na teoria linguística de Ferdinand Saussure), ou signo, objeto e interpretante (na teoria dos signos de Ch. S. Peirce) (2019, p. 2).

Por sua vez, resumidamente, Lekoncev define semiótica como “a ciência dos sistemas de signos transmissores de informação no interior de grupos sociais”, ou seja, “ciência dos signos comunicativos” (1977, p. 39).

Enquanto para Lévy,

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo. Da mesma forma, não podemos separar o mundo material - e menos ainda sua parte artificial - das ideias por meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam, produzem e utilizam [...] (1999, p. 21).

Portanto, entendendo que a cibernética já faz parte do paradigma atual como força intrínseca aos diversos contextos sociais, é natural que, na mesma velocidade que as inovações tecnológicas estão ocorrendo, surjam também novos termos e neologismos que são incorporados às estruturas linguísticas que definirão as simbologias da cultura digital. Contudo, é nesse contexto que buscaremos compreender os conceitos de cultura e espaços, pois entendemos que ambos se configuram intrinsicamente ligados aos avanços que vem

ocorrendo na Sociedade da Informação. No entanto, vale ressaltar que nessa sociedade globalizada, baseada em comunicação e informação, desmistificar a informação torna-se fundamental para a construção do conhecimento e para a formação do cidadão, pois a informação por si só não constrói conhecimento. Para Bondia, a informação é um jogo de palavras que expressa o que acontece e a “experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (2002, p. 21). Assim, quanto mais informação menos experiência. “O saber de experiência se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana” (Idem, p. 26).

Estamos vivendo na era da cultura e dos espaços virtuais digitais. Sendo assim, a definição de espaço e cultura surge acompanhada da ideia do cibernético. Nesse sentido, os termos ciberespaço e cibercultura foram incorporados no universo linguístico da nossa atualidade. Esses são tomados como ponto de partida para Lévy que ao estudar os efeitos culturais provocados pelas novas tecnologias digitais, comenta:

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (1999, p. 16-17).

O ciberespaço é uma concepção de espaço-tempo cibernética que inclui um conjunto de sistemas de comunicação que transmite dados e informações provenientes de fontes digitais ou destinada à digitalização. O ciberespaço é a virtualização da comunicação. Sua funcionalidade é garantida por um sistema de redes que processam diferentes formas de intercomunicação. O ciberespaço é ao mesmo tempo material e virtual, uma entidade “desterritorializada”, para usar a expressão de Lévy (p. 47), no sentido de estar em todos os lugares, promovendo e representando a unificação da nova realidade criada pelo avanço tecnológico. Nesse sentido, podemos enfatizar que o ciberespaço é definido pelas relações de comunicações provenientes de duas bases, uma física e outra virtual. A base física é representada pelos computadores e a digitalização por comandos. Por outro lado, temos as interfaces e caminhos que possibilitam as codificações, decodificações e transmissões das mensagens virtuais (símbolos, representações de ideias, intenções e informações) no tempo e no espaço cibernético. Diante desse contexto, podemos dizer que “o ciberespaço, o espaço virtual no qual ocorre a comunicação por redes, na verdade é um ‘não lugar’, um ‘espaço não físico’ diferente dos espaços pessoais em que os interlocutores se encontram fisicamente”. (MARTÍNEZ E SOLANO, 2003, p. 21). Conseqüentemente, as relações sociais ocorridas no ciberespaço dão origem a um novo conceito de cultura, a cibercultura.

Lévy define cibercultura como “o conjunto das técnicas (materiais e intelectuais), as práticas, as atitudes, as maneiras de pensar e os valores que se desenvolvem conjuntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999, p. 16-17). Nesse sentido, o termo cibercultura pode ser compreendido como a expressão dos comportamentos socioculturais dos seres humanos influenciados pelas redes de computadores interconectadas no ciberespaço. Portanto, a essência da cibercultura é o comportamento humano dentro da realidade virtual.

Lévy (1999, p. 48-49), assim comenta:

A cibercultura encontra-se ligada ao virtual de duas formas: direta e indireta. Diretamente, a digitalização da informação pode ser aproximada da virtualização. Os códigos de computador inscritos nos disquetes ou discos rígidos dos computadores — invisíveis, facilmente copiáveis ou transferíveis de um nó a outro da rede — são quase virtuais, visto que são quase independentes de coordenadas espacotemporais determinadas. No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra fisicamente situada em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida. [...] Indiretamente, o desenvolvimento das redes digitais interativas favorece outros movimentos de virtualização que não o da informação propriamente dita. Assim, a comunicação continua, com o digital, um movimento de virtualização iniciado há muito tempo pelas técnicas mais antigas, como a escrita, a gravação de som e imagem, o rádio, a televisão e o telefone.

Podemos dizer que a cibercultura é o resultado dos efeitos da cibernética na cultura. Ou seja, na medida em que as tecnologias digitais vão sendo incorporadas na cultura contemporânea, as relações sociais vão sendo mediatizadas pelo universo cibernético, criando uma relação intrínseca entre a tecnologia e a vida social. Martino explica: “Lévy destaca quatro elementos como sendo os responsáveis, em sua articulação, pela cibercultura – o ciberespaço, o virtual, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva” (2014, p. 29).

Vieira afirma, “a cibercultura é um meio e complemento à difusão do conhecimento e da informação” (2006, p. 8). Portanto, nessa perspectiva de difusão do conhecimento, continuaremos refletindo sobre os elementos que permeiam a cibercultura, pois entendemos que a compreensão dos conceitos inerentes a esses elementos são partes relevantes nesse estudo.

Lévy (1996) levanta a seguinte questão: o que é o virtual? (Na obra que tem o mesmo título e, posteriormente, faz uma análise mais profunda do termo na obra “cibercultura” 1999). Para o autor, “a palavra ‘virtual’ pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico” (1999, p. 47). Daí a necessidade de explicar:

Na acepção filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. [...] No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade - enquanto a "realidade" pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível (Ibidem).

Vale ressaltar que para Lévy (1996), o virtual é real, porém, não atual. É algo que é apenas potencial ainda não realizado. O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Concomitantemente, o contrário de virtual é o atual, algo que está acontecendo no presente momento. Então, devemos buscar a compreensão, pensar e problematizar o virtual. O virtual seria a dúvida, o ponto de tensão, a hipótese, o desestabilizante. A resposta à dúvida seria a atualização e cada resposta encontrada, a tensão sugerida pelo virtual seria uma atualização.

A atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. Acontece então algo mais que a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual (LÉVY, 1996, p. 6).

Nas palavras de Alonso et al. (2014, p. 155) a atualização seria a possibilidade de ocorrência de algo cuja significância se manifestaria pela enunciação de uma informação. Atualizar seria, dessa forma, a solução encontrada pelo sujeito a partir da relação de significância estabelecida com a informação, no contexto da cibercultura.

Assim, a atualização é o processo de geração do atual que se configura como pólo oposto do processo de virtualização. “Mas o que é a virtualização? Não mais o virtual como maneira de ser, mas a virtualização como dinâmica. A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização” (LÉVY, 1996, p. 6-7).

Contudo, Levy (1999) conclui que a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da economia e da sociedade. Das substâncias e dos objetos, voltamos aos processos que os produzem. Dos territórios, pulamos para a nascente, em direção às redes móveis que os valorizam e os desenham. Dos processos e das redes, passamos às competências e aos cenários que as determinam, mais virtuais ainda. Os suportes de inteligência coletiva do ciberespaço multiplicam e colocam em sinergia as competências. Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital.

2.2.1 Concepções Ligadas à Inteligência Coletiva

Buscando estabelecer uma relação com a ideia de virtualização apresentada anteriormente, sentimos a necessidade de criarmos um link para ampliarmos a compreensão sobre o que Lévy denomina de inteligência coletiva, que é um dos principais motores da cibercultura, ou seja, é “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (1998, p. 28). Em outras palavras, a inteligência coletiva é caracterizada pelo vínculo estabelecido entre diversas competências, ideias e conhecimentos coordenados na interação virtual entre os indivíduos no ciberespaço, através das Tecnologias da Informação e Comunicação. Assim, o ciberespaço funciona como suporte ao desenvolvimento da inteligência coletiva.

As Tecnologias da Informação e Comunicação permitem a circulação e troca constante de conhecimentos, sensibilidades, sentimentos, emoções e, assim, possibilitando uma nova forma de cooperação entre os indivíduos, dando origem ao trabalho colaborativo em rede.

No ciberespaço, os indivíduos contribuem de alguma forma para a constituição de um conjunto de saberes que atenderão as demandas específicas de cada contexto. Isso implica no fortalecimento da inteligência coletiva. Vale ressaltar que,

A inteligência coletiva existe no ciberespaço como um aglomerado de saberes virtuais – isto é, existem em potência, prontos para se transformarem em ato quando necessário. Assim, uma inteligência coletiva não é de maneira alguma uma inteligência “total”, e menos ainda totalitária, [...], mas um aglomerado de saberes potencialmente à disposição de quem precisar se servir deles. E, como na ética das comunidades virtuais, a inteligência coletiva parte do princípio da reciprocidade – o conhecimento de um indivíduo poderá ser sempre útil para outra pessoa (MARTINO, 2014, p. 31).

Para Lévy (1999), a inteligência coletiva, mediada pelas tecnologias, potencializa os saberes no ciberespaço, pois esse não é composto apenas por ferramentas tecnológicas e interfaces, mas também é povoado pelos indivíduos e seus saberes construídos em sinergia. Ainda, continua salientando que a inteligência coletiva no ciberespaço visa tornar o saber a base principal, o fundamento das relações humanas. Para isso, aponta a necessidade da construção de um determinado espaço do saber, onde as relações humanas possam ser baseadas na valorização dos sujeitos e de suas habilidades, o que se faz necessário a

efetivação de práticas educativas que possibilitem ao indivíduo repensar o uso das tecnologias digitais a partir de princípios básicos da ética e da cidadania ativa.

2.2.2 Virtualidade e Comunidades: Imbricações e Implicações

As comunidades virtuais é um dos quatro elementos destacados por Lévy (1999) como responsáveis pela articulação dos saberes na cibercultura. São nelas que os indivíduos potencializam os conhecimentos no ciberespaço. Assim, elas se destacam como importantes fontes de conhecimento e inteligência coletiva.

Assim ele expressa:

[...] o desenvolvimento das comunidades virtuais se apoia na interconexão. Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (1999, p. 127).

As comunidades virtuais têm como princípio ético a reciprocidade. Na medida em que alguns obtém maior conhecimento sobre determinado assunto, distribui aos outros participantes, e estes podem redistribuir as informações recebidas acrescentando seu conhecimento individual sobre o tema.

Podemos dizer que as redes sociais e os ambientes virtuais de aprendizagem são verdadeiras plataformas de comunidades virtuais. Elas são de fundamental importância para o ensino mediado pelas tecnologias digitais virtuais.

Atualmente, as comunidades virtuais são caracterizadas pela cultura colaborativa. Elas são fontes de aprendizado por meio das tecnologias digitais, podendo proporcionar várias vantagens para o contexto educacional.

2.3 Nativos e Imigrantes Digitais

O ser humano é o agente principal do desenvolvimento tecnológico no ciberespaço. Nenhuma tecnologia se desenvolve sem a interação humana. Assim, a tecnologia digital é desenvolvida pela capacidade humana de criar códigos binários que possibilitam as ferramentas tecnológicas transformarem esses códigos em informações virtuais. Porém, para que a tecnologia avance é necessário que os indivíduos ampliem as ferramentas e técnicas que lhes são apresentadas em cada época. Se por um lado, temos os tecnólogos desenvolvedores de tecnologias, por outro, temos os usuários dessas tecnologias. Hoje, vivemos no momento

histórico denominado de **Era Digital**, onde os usuários se distinguem pelas habilidades e competências no uso das tecnologias digitais. Nesse contexto, Prensky (2001) cunhou pela primeira vez os termos “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, ou seja, “Nativos Digitais” e “Imigrantes Digitais” – *tradução nossa*. Duas gerações distintas de usuários dessas tecnologias. Assim, para uma maior compreensão da diferença entre nativos digitais e imigrantes digitais, recorreremos a um conceito do termo “geração” apresentada por Leite (2015, p. 79),

Uma geração é determinada pelo conjunto de indivíduos nascidos em uma mesma época e que possuem características comuns no que concerne a comportamentos, valores e princípios. Encontra-se na Literatura seis descrições de gerações: Seniors, Builderpel, Baby Boomers, Geração X, Geração Z e a Geração Y (Geração Internet, ou ainda GI). A Geração Y é marcada pelo uso intenso das tecnologias, principalmente a internet. Sua forma de pensar e agir estão pautadas na agilidade, possuem habilidades em realizar diversas tarefas simultâneas. A geração Y consegue expor seus pensamentos e opiniões ao mesmo tempo em que acompanham o que está acontecendo com as pessoas que fazem parte de suas redes.

Podemos dizer, entretanto, que a “Geração Y” apresenta todas as características dos chamados “nativos digitais”, ou seja, nasceram e cresceram cercados pelas tecnologias digitais, enquanto que os “imigrantes digitais” são os indivíduos nascidos antes da expansão das Tecnologias da Informação e Comunicação e, por isso, muitos têm dificuldades em lidar com as tecnologias disponíveis atualmente.

De acordo com Palfrey e Gasser (2011), os **nativos digitais** são os indivíduos que nasceram a partir da década de 80, em meio à revolução tecnológica digital e se adaptaram naturalmente a essas tecnologias. Por outro lado, os **imigrantes digitais** são aqueles que nasceram e fazem parte das gerações anteriores a Geração Y. Esses são indivíduos, atualmente adultos, que não sabem ou tem receio de usar as tecnologias digitais significando, que muitos são considerados analfabetos digitais.

Portanto, é importante considerar que nativos e imigrantes digitais estão inseridos no mesmo contexto da cultura digital. Assim, entende-se que as políticas públicas sociais e educacionais de um país não deve propiciar aos indivíduos apenas o acesso as tecnologias digitais, mas inserir todos numa política pública inclusiva de educação digital considerando que a educação é prioridade e as novas gerações terão muito a contribuir com o desenvolvimento e crescimento da ciência tecnologicamente instituída e que não tem mais volta. Infelizmente não vemos o esforço e dedicação entusiástica dos nossos gestores públicos motivados para tal empreendimento. Tudo isso deve ser entendida como uma política

educacional não só de alfabetização digital e de letramento digital, mas como o novo potencial para o desenvolvimento da sociedade contemporânea.

2.4 Ensino de Filosofia e Letramento Digital: Diálogos Inquietantes

O que é letramento digital? Qual a diferença entre alfabetização e letramento digital? Essas perguntas são pertinentes para um melhor esclarecimento do seja alfabetização digital e letramento digital. Ambos são processos necessários para os indivíduos participarem do mundo digital e, sim, poderem se integrar numa sociedade em redes.

Nos processos de leitura e escrita convencionais, a princípio, entendemos alfabetização como a simples habilidade de reconhecer os símbolos do alfabeto e fazer as codificações e decodificações expressando o valor sonoro das letras, sílabas e palavras. No sentido da alfabetização digital, podemos dizer que é o desenvolvimento de habilidades para o uso do aparelho digital. Porém, o conceito de alfabetização, seja convencional ou digital, deve ir além da codificação e decodificação de símbolos e habilidades para o uso de aparelhos digitais. Para Leite,

A alfabetização vincula-se ao domínio básico do código da língua, abrangendo conhecimentos e destrezas variados, como a memorização das convenções existentes entre letras/sons, a comparação entre palavras e significados, o conhecimento do funcionamento do alfabeto, o domínio do traçado das letras e a aprendizagem de instrumentos específicos, como lápis, canetas, papéis, cadernos e computador (2015, p. 82).

Para além do conceito apresentado, a alfabetização deve tornar o indivíduo capaz de aprender durante toda sua vida. Estamos falando do processo de alfabetização denominado de “alfabetização informacional”. Essa deve tornar o indivíduo capaz de “identificar a necessidade de informação, organizá-la e aplicá-la na prática, integrando-a a um corpo de conhecimentos existentes e usando-a na solução de problemas” (Ibidem). No entanto, quando falamos em alfabetização digital devemos pensá-la como um processo que leve o indivíduo a desenvolver a racionalidade da consciência crítica cidadã em meio a demanda de informações disponíveis nos diversos gêneros textuais digitais, denominados de hipertextos. Lévy define um hipertexto como

Um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou parte de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem ser eles mesmos hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria deles, estende suas conexões em estrela, de modo reticular (1993, p. 33).

Nas palavras de Lévy (1996), o hipertexto, configurado em redes digitais, desterritorializa o texto, deixando-o sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. O texto, assim constituído, é dinâmico, está sempre por fazer. Portanto, o leitor precisa adquirir competências que possibilite desenvolver um trabalho contínuo de organização, seleção, associação, contextualização de informações e, conseqüentemente, de expansão de um texto em outros textos ou a partir de outros textos, uma vez que os textos constitutivos dessa grande rede estão contidos em outros e também contêm outros. Em outras palavras, o indivíduo precisa desenvolver a competência e a sensibilidade do letramento digital. Isso nos remete a pergunta inicial. Mas, afinal, o que é letramento digital?

O letramento, contudo, é a competência em compreender, assimilar, reelaborar e chegar a um conhecimento que permita uma ação consciente, o que encontra correspondente no letramento digital: saber utilizar as TIC, saber acessar informações por meio delas, compreendê-las, utilizá-las e com isso mudar o estoque cognitivo e a consciência crítica e agir de forma positiva na vida pessoal e coletiva (LEITE, 2015, p. 82).

Assim, o letramento digital apresenta um sentido mais amplo de alfabetização digital. O letramento digital integra a leitura crítica das mídias digitais. Portanto, é nesse sentido que buscamos problematizar o Ensino de Filosofia e suas relações com as tecnologias digitais. Entendemos que é preciso pensar o Ensino de Filosofia mediado pelas tecnologias e as relações que se estabelecem com o conhecimento filosófico nas interfaces das mídias digitais. Pois a utilização desses recursos tecnológicos, explicitamente o computador e a internet, como objetos de mediação pedagógica requerem certas ações bastante efetivas no processo de construção do conhecimento, visto que com esta nova forma de interação o educando está manipulando conceitos e isso contribui enormemente para o seu desenvolvimento. Porém, o professor de filosofia precisa estar atento as percepções dos alunos em relação as contribuições dessas tecnologias na aprendizagem filosófica e suas conseqüências quanto a desumanização dos sujeitos. Pois, segundo Moraes a Filosofia também precisa,

[...] desnaturalizar a presença das tecnologias, analisar o cenário atual e problematizar o lugar das tecnologias nesse contexto, indo além da análise e explicação de termos técnicos, compreendendo as relações que o homem estabelece com essas ferramentas e quais os efeitos dessa relação na sociedade e nos indivíduos (2012, p. 77).

Portanto, o professor de Filosofia deve possibilitar ao aluno mediações para que ele possa refletir sobre como as interfaces digitais se relacionam com o cotidiano da vida, perceber como se constrói inteligências coletivas e como interferem nas mais variadas funções cognitivas humanas: memória, imaginação, percepção e raciocínio. Tudo isso se torna

possível quando as tecnologias digitais são utilizadas como auxiliares nos processos de ensino e aprendizagem sem torná-las apenas uma ferramenta com um fim em si mesma, reduzindo a prática pedagógica a uma concepção instrumental de ensino.

3 O ENSINO DE FILOSOFIA NO CONTEXTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Como vimos, é no ciberespaço que ocorre a virtualidade e interatividade entre os sujeitos, possibilitando-os compartilhar ideias e sentimentos, ou seja, é um lugar que integra ou desintegra os indivíduos através de um conjunto de redes de computadores interligadas, a saber, a internet. Para Leite, “a internet é o espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo o que existe no espaço digital, o ciberespaço” (2015, p. 36). Nesse contexto, surgem novos modos de produção do conhecimento e, conseqüentemente, os processos de ensino e aprendizagem deixam de ser exclusivamente ancorados na oralidade, nas páginas impressas de livros, enciclopédias e jornais, e passam a ser adotados novos instrumentos que proporcionam “outras formas e novas oportunidades para as dinâmicas de leitura e compreensão do mundo” (MORAES, 2014, p. 09). No entanto, veremos que essa realidade ainda não configura o ensino nas nossas escolas contemporâneas. Portanto, construir novos espaços de aprendizagens que incorporem uma pedagogia da virtualidade pode configurar um novo cenário para o ensino e a aprendizagem.

3.1 O Ensino de Filosofia na Abordagem de Arquitetura Pedagógica de Rede

Pensar o Ensino de Filosofia no contexto da cibercultura implica problematizar, também, como o ensino, de modo geral, está sendo ofertado nas escolas contemporâneas. Nesse sentido, o que nos revela alguns pesquisadores do ensino na sociedade atual?

Castells (2019) aponta que o ensino ainda se encontra em grande parte atrelado a métodos da era medieval. Não obstante, o Ensino de Filosofia também está centrado nessa mesma realidade de séculos passados.

De modo geral, experimentamos ensinar a filosofia de maneira *escolástica*, isto é, de modo que seja transmitido, de forma organizada e metódica, certo *corpus* de conhecimentos construídos ao longo da história. No âmbito de uma didática da filosofia, preocupamo-nos então com a transmissibilidade desses conhecimentos, como transpô-los a fim de que sejam assimiláveis pelos estudantes. Nesse registro, estamos mais preocupados com o ensinar do que com o aprender, uma vez que se toma como premissa que o que é aprendido é aquilo que é ensinado (GALLO, 2012, p. 69).

Se adentrarmos a uma sala de aula, seja no ensino médio ou superior, ainda encontraremos, na maioria das vezes, aquele professor ministrando sua aula “como mais um processo de transmissão de informações e conteúdos” (Idem, p. 45), utilizando como único

recurso a exposição oral do conteúdo. Essa forma apresenta-se como a única metodologia, que do ponto de vista do professor, é “[...] ‘o único’ *método* (grifo nosso), correto e válido para a construção do entendimento acerca do que acreditam venha a ser a filosofia” (PRUDENTE et al., 2016, p. 8). Nesse contexto, Moraes afirma que ainda temos uma forma historicamente engessada de ensinar filosofia.

Hoje, em pleno século XXI, a filosofia tem seu espaço garantido dentro do currículo do ensino médio. No entanto, os pesquisadores da área têm, inúmeras preocupações acerca das questões práticas do seu ensino, que ainda preservam muito das suas formas didáticas tradicionais caracterizadas pelo conteudismo e pelo caráter propedêutico. O ensino de filosofia ainda está muito calcado na cultura do livro didático, na memorização de conceitos, na história da filosofia como conteúdo central e na figura do professor como o detentor do conhecimento (2012, p. 19).

No entanto, na sociedade contemporânea, estamos imersos à cultura digital, configurando novos modelos de relações humanas mediados pelas tecnologias digitais. Isso implica, também, em mudanças nas relações no âmbito educativo. Porém, antes de pensarmos as tecnologias digitais como objetos de mediação pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem cabem-nos aqui refletir sobre as questões ligadas à técnica apresentadas pelo filósofo alemão Heidegger,

[...] a essência da técnica também não é de modo algum algo técnico. E por isso nunca experimentaremos nossa relação para com a sua essência enquanto somente representarmos e propagarmos o que é técnico, satisfizermo-nos com a técnica ou escaparmos dela. Por todos os lados, permaneceremos, sem liberdade, atados a ela, mesmo que a neguemos ou a confirmemos apaixonadamente. Mas de modo mais triste estamos entregues à técnica quando a consideramos como algo neutro; pois essa representação, à qual hoje em dia especialmente se adora prestar homenagem, nos torna completamente cega perante a essência da técnica (2007, p. 376).

Nesse sentido, Heidegger (2007, p. 376) apresenta uma recusa a visão instrumental da tecnologia. Nas palavras do filósofo, “a essência da técnica não tem absolutamente nada de técnico” (Ibidem), ou seja, a técnica não é neutra, não é passiva ao controle do homem, pois este também ao agir sobre a técnica é modificado por ela. Assim, a tecnologia não pode ser entendida apenas do ponto de vista do controle e da instrumentalidade.

No contexto do desabrigar, ou seja, no modo de desocultar o que impera na essência da técnica moderna, surge a questão: qual perspectiva de ensino de filosofia pode nos possibilitar o uso das tecnologias digitais virtuais sem satanizá-las nem as tornar tábuas de salvação da humanidade? Nesse sentido, faz-se necessário pensarmos uma pedagogia da virtualidade que possibilite um movimento do ensino e da aprendizagem intercalado entre o espaço real e o virtual.

No entanto, sendo a filosofia “a arte de formar, de inventar, de fabricar conceitos” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 10), como tornar possível a aprendizagem filosófica numa abordagem de ensino híbrido (entre o espaço real e o virtual)? Assim, sem a pretensão de apontarmos possibilidades, nos aventuramos em pensar o ensino de filosofia numa perspectiva em rede¹³, rizomática.

Para Ramal,

A materialização da rede é o hipertexto. O seu poder é concreto e palpável: materializa-se na própria rede a cada instante, numa reconversão ininterrupta de sentidos e de subjetividades que fluem, se misturam e se dinamizam mutuamente, integrando a inteligência coletiva constituída de uma multiplicidade de vozes, de cultura e de pensamentos. A sua existência e a sua difusão como tecnologia e metáfora dos processos comunicacionais e cognitivos de nosso tempo interrogam a sala de aula, dizendo-lhe que a forma de educar hoje, mais do que nunca, é por meio de um diálogo no qual todos os envolvidos possam se assumir como protagonistas. O hipertexto vem criar as condições de possibilidade para tornar a sala de aula o espaço de todas as falas, das redes de conhecimento, da construção coletiva, da partilha das interpretações (2002, p.141-142).

Nesse sentido, Gomez (2004), compreende que a educação em rede representa uma mudança de paradigmas, na qual a escola incentiva a promoção ao conhecimento, em um espaço diferente, que é o ciberespaço, onde, segundo Lévy (1999), representa o lugar no qual a inteligência coletiva se desenvolve. Assim, “as formas de interação e comunicação em rede são potencializadas por meio das mídias digitais, que podem proporcionar diversas formas de trocas de informações e cooperações” (NUNES, 2016. 198).

Ainda, de acordo com Gomez (2004) é possível à apropriação social do conhecimento, no desenrolar de encontros e disputas da comunicação entre as pessoas mediadas pelas tecnologias digitais.

Portanto, na tentativa de superar a ideia de um Ensino de Filosofia engessado, nos propomos refletir sobre processos de ensino e aprendizagem pautados numa perspectiva de ensino que tenha como foco muito mais o aluno do que a figura do professor. Metodologias de ensino e aprendizagem que considerem o contexto da realidade do aluno. Nesse sentido, Gallo nos aponta que “o ensino de filosofia pode ser tomado em uma perspectiva ativa, que tenha por meta a emancipação intelectual daquele que aprende, a produção de singularidades, ainda que não seja possível controlar isso” (2012, p. 48).

¹³ O termo educação em rede ganhou força com as publicações, entre outros, da pesquisadora Margarita Gomez (2004), apoiada nas teorias de rizoma de Deleuze e Guattari (1995) e da pedagogia libertadora, dialógica, proposta por Paulo Freire (1987).

Ressaltamos que a sociedade contemporânea está permeada por recursos tecnológicos digitais, configurando um novo modelo sociocultural, denominado de cibercultura. Esses recursos interferem em todas as áreas do conhecimento humano. Sendo assim, os processos de ensino e aprendizagem também são atingidos pela crescente interatividade que esses artefatos digitais possibilitam.

Nesse sentido, entende-se que a cultura digital está intrinsicamente ligada a ideia de mediação, interação e interatividade. Esses são conceitos fundamentais para se entender e compor processos de ensino e aprendizagem mediatizados pelas tecnologias digitais. Assim, antes de pensarmos sobre uma abordagem metodológica para o uso das tecnologias digitais no Ensino de Filosofia, é fundamental compreendermos esses conceitos.

[...] o conceito de interatividade se origina da nova exigência de operacionalidade imposta ao desempenho de máquinas, a partir do momento em que se concebeu que, em algumas situações específicas, elas pudessem vir a substituir com vantagens de simplificação e rapidez o contato humano direto. Mas o termo, de forma muito rápida, extrapola o universo tecnológico, a exigência de implantação do “dispositivo conversacional”, invadindo outros domínios e contagiando todo tipo de “comunicação” indiretamente realizada. [...] aos poucos, sob a influência das teorias produzidas para analisar o impacto das tecnologias digitais, a interatividade transforma-se, pois, de exigência inicialmente imposta às máquinas em ideal de comunicação entre humanos, direta ou indiretamente, mediada pela máquina. E associa-se, a partir daí, a interatividade à ruptura dos antigos paradigmas comunicacionais, pregando-se a transição do modo de comunicação “massivo” para o “interativo”... (VALLE; BOHADANA, 2012, p. 975).

Assim, continuam afirmando que “o que se chama de interação – a livre comunicação entre humanos – é uma conquista eminentemente tecnológica, não é mais do que a consequência da interatividade alcançada pelo aperfeiçoamento tecnológico do suporte” (Idem, 2009, p. 563).

Para Lévy (1999), a interatividade compreende, então, uma realidade toda nova e específica da ação educativa baseada nas tecnologias da informação e comunicação, que, superando as antigas hierarquias, estabeleceria uma relação totalmente nova, porque são capazes de se dar de todos para todos.

Transpondo esse conceito para o campo educacional, entendemos que a interatividade se apoia na dimensão técnica com ênfase na possibilidade do indivíduo interagir com e pelo recurso tecnológico. Isso vai exigir uma ação tipicamente humana que reclama por algum nível de codificação e decodificação (alfabetização digital) e, não menos, de mediação para permitir a manifestação e ocorrência da aprendizagem. Portanto, pela

interatividade através das tecnologias digitais, é possível que os indivíduos construam seus saberes nesses tempos de cultura digital.

Nesse contexto, também, cabe ao Ensino de Filosofia “[...] oferecer uma visão de mundo mais consistente; permitindo uma análise mais profunda das relações e fenômenos que se dão no interior da sociedade e uma participação mais dinâmica na vida social e política” (MATOS, 2014, p. 11).

É importante ressaltar que a cultura digital está permeada por artefatos tecnológicos que possibilitam ao professor trabalhar com as formas de pensar que são construídas nas interações, introduzindo o aluno em atividades de leitura, pesquisa e experimentação que possibilitam transformar as informações em conhecimento mediante a seleção, a análise, a crítica e a comparação entre informações. Assim, conforme Moraes, esses fatores somados a outros, como a flexibilização temporal e espacial possibilitadas pelas TIC, “produz novos efeitos sobre os indivíduos, originando novas subjetividades e, sobretudo, produz efeitos sobre a escola e sobre como compreendemos o aprender e o ensinar e, principalmente, em nossa investigação sobre o ensinar filosofia e o filosofar nos dias atuais” (2014, p. 09).

No entanto, entendemos que precisamos encontrar caminhos metodológicos que contribuam para o ensino e aprendizagem com o auxílio das tecnologias digitais, sem torná-las apenas repositórios de conteúdos filosóficos para acesso e leitura pelos alunos. Assim, para não transformarmos o ensino de filosofia “em circuito fechado” (ONFRAY, 2001, p. 231) e refém da sociedade tecnológica, o primeiro passo é sabermos como, em que momento e quais objetos de mediação podemos utilizar de forma que possibilitem aos interlocutores – professor e alunos – um processo de “agenciamento coletivo capaz de promover articulações e a circulação de conceitos, produzindo autonomia, que é a única coisa que permite o enfrentamento da máquina de controle” (GALLO, 2012, p. 32). Ou seja, o Ensino de Filosofia como “resistência” ao controle da sociedade tecnológica.

Portanto, temos como desafio nesse trabalho pensar estratégias para o ensino e a aprendizagem filosófica numa perspectiva em rede. Segundo Alonso et al., esse é um dos desafios para aprender e ensinar com as tecnologias em tempos de cultura digital, isto é,

Um quinto desafio será o de construir estratégias para o ensino e a aprendizagem em rede. Aprender na rede e em rede requer, além de suportes interativos potentes, suportes epistemológicos e pedagógicos para orientar práticas que privilegiem o protagonismo do aluno e a produção coletiva do conhecimento, valorizando a diversidade e a integração dos saberes (2014, p. 162).

Porém, de acordo com Castells (2019), o mundo da aprendizagem dos estudantes nativos digitais está dividido, na atualidade, em duas partes, uma na escola e a outra na internet. Na escola, para que adquiram um diploma, e na internet, através das comunidades virtuais acontece a aprendizagem de verdade, para a vida. Nesse sentido, há um contraste entre as formas de aprender dentro e fora da escola.

Fora da escola, os sujeitos interagem em redes não hierárquicas, discutindo questões que emergem dos seus interesses e necessidades, dentro da escola, realizam tarefas obrigatórias e muitas vezes repetitivas e descontextualizadas. Fora da escola, os sujeitos resolvem problemas interdisciplinares, já na escola, eles são circunscritos às disciplinas específicas. Mas a escola poderá apropriar-se de novas formas de trabalho que flexibilizem o currículo e privilegiem a autoria e a criatividade sem sentir-se ameaçada na sua função, que é a de promover a aprendizagem, a autonomia e a criticidade. A escola tem que continuar o seu papel de articuladora dos saberes, de promotor do aprofundamento e para isso não pode percorrer um eixo paralelo. Ela precisa cada vez mais ser um mecanismo de integração (ALONSO et al., 2014, p. 160).

Porém, “professores e alunos precisam construir/consolidar novas formas de conviver a aprender em rede, de alargar os currículos pelo enfraquecimento das fronteiras entre o ‘dentro da escola’ e o ‘fora da escola’ (Idem, p. 161). Por isso, Gomez (2005), defende uma pedagogia da virtualidade, pois as tecnologias são apenas ferramentas que, por si só, não fundamentam uma proposta educativa se não tiver uma concepção pedagógica norteadora.

A ideia de educação em rede como salienta Gomes, consiste em

[...] um espaço de relações sinérgicas e simbióticas entre educador-educando e a tecnologia informática que possibilita produzir a própria obra digitalizada, podendo reintegrá-los à cultura com marcado protagonismo. Nas suas incursões individuais podem ir reintegrando-se os fatos histórico-sociais ao seu ser/estar no mundo, correndo o risco de ficar na ilusão. Mas o educador pode libertar-se do ostracismo ao explorar (expor-se em) o ciberespaço. Ao reintegrar a sua produção na rede coloca em movimento outro ou outros em relação aos temas de preocupação em comum, constituindo um depósito vivo de conhecimento (2000, p. 45).

Diante dessa realidade, a concepção de educação em rede apoia-se na ideia de sociedade em rede apresentada por Castells (1999) que se configura como uma estrutura social, na qual as redes modificam os processos produtivos, experimentais, culturais e de empoderamento. Ressaltando que reconhecer e mapear essas modificações recentes da sociedade em rede, pelo viés da educação, auxilia na compreensão dos impactos das TIC para construção de modelos educacionais inovadores.

Assim, na tentativa de pensarmos caminhos para uma proposta de Ensino de Filosofia numa perspectiva de educação em rede na cultura digital, dialogaremos com as

ideias de Pierre Lévy (ecologia cognitiva¹⁴), Manuel Castells (Sociedade em Rede), Bruno Latour (proposta de simetria da Teoria Ator-Rede), Gilles Deleuze e Félix Guattari (rizoma), Paulo Freire (pedagogia libertadora, dialógica) entre outros autores que dialogam com as ideias destes.

De acordo com a proposta de simetria da Teoria Ator-Rede, Queiroz e Melo apontam que “os humanos criam objetos interferindo diretamente sobre eles, mas estes objetos também interferem nas formas de viver, de ser e estar no mundo dos homens” (2007, p. 18).

Em referência a concepção de simetria da Teoria Ator-Rede, Lévy escreve:

[...] Esta concepção do ator nos leva, em particular, a pensar de forma simétrica os homens e os dispositivos técnicos. As máquinas são feitas por homens, elas contribuem para formar e estruturar o funcionamento das sociedades e as aptidões das pessoas, elas muitas vezes efetuam um trabalho que poderia ser feito por pessoas como você e eu. Os dispositivos técnicos são, portanto realmente atores por completo em uma coletividade que já não podemos dizer puramente humana, mas cuja fronteira está em permanente redefinição (1993, p. 139).

Ainda, para Lévy (1993), as redes tecnológicas possibilitam a heterogeneidade das conexões entre as subjetividades e a multiplicidade de interações entre grupos. Nesse sentido, encontramos uma relação da ideia de ecologia cognitiva com o conceito de rizoma, presente nas teorias de Deleuze e Guattari (1995). Estes criaram o conceito de rizoma para se referir à teoria das multiplicidades. O rizoma é o ponto de partida para se pensar as multiplicidades por elas mesmas. Assim, o fundamento do rizoma é a própria multiplicidade.

Numa perspectiva rizomática, a multiplicidade de conexões entre pontos possibilita uma aprendizagem em rede, visto que “o rizoma não é um sistema hierárquico, é uma rede maquínica de autômatos finitos a-centrados, não-significante e heterogêneo” (CRUZ, 2008, p. 1035).

Podemos, contudo, dizer que o ciberespaço é um sistema rizomático que, quando acessado, possibilita a articulação de vários pontos de conhecimento. De acordo com Lévy,

[...] todo conhecimento reside na articulação dos suportes, na arquitetura da rede, no agenciamento das interfaces. [...] O que é conhecer? [...] redes conectando sem dúvida mais longamente seus trocadores e seus canais... [...] dos seres vivos e das coisas, e os processos cognitivos, não existe nenhuma diferença de natureza, talvez apenas uma fronteira imperceptível e flutuante (1993, p.186).

¹⁴ O conceito de ecologia cognitiva criado por Pierre Lévy (1993), é uma abordagem sobre as dimensões técnicas e coletivas da cognição.

Nessa perspectiva, Carvalho, Nevado e Menezes (2007) apresentam uma abordagem pedagógica denominada de arquiteturas de redes. Essas são definidas como “suportes estruturantes” para a aprendizagem que combinam epistemologia e concepção pedagógica, com o aparato tecnológico, dentro de uma visão ecossistêmica. A tecnologia não é entendida apenas como um suporte para as ações dos sujeitos, mas sim como elemento que também constitui as novas relações e formas de pensar.

As arquiteturas pedagógicas são, antes de tudo, estruturas de aprendizagem realizadas a partir da confluência de diferentes componentes - abordagem pedagógica, software educacional, internet, inteligência artificial, concepções de tempo espaço [...] compondo um trabalho artesanal, construído na vivência de experiências e na demanda de ação, interação e metarreflexão do sujeito sobre os dados, os objetos e o meio ambiente socioecológico. Os pressupostos curriculares nesta perspectiva compreendem pedagogias abertas capazes de acolher didáticas flexíveis, maleáveis, adaptáveis e sob diferentes enfoques (Idem, p. 39).

Nesse sentido, Carvalho, Nevado e Menezes (2007) sistematizam alguns exemplos de arquiteturas pedagógicas, a saber: arquitetura de ação simulada, arquitetura de estudos de caso ou resolução de problemas, arquitetura de aprendizagem incidente e arquitetura de projetos de aprendizagem. No entanto, não é objeto desse estudo descrever essas arquiteturas como prescrições metodológicas, e sim, o que pretendemos é compreender as concepções subjacentes às arquiteturas pedagógicas como formas de auxiliar os processos de ensino e aprendizagem em rede, pois entendemos que, conforme Queiroz e Melo,

Não há uma metodologia única para construir conhecimento, muito menos para ensinar e aprender. Cada pessoa, a partir de sua história e das redes que a compõem, terá um estilo único de realizar esta tarefa que estará sempre passível de modificações em função das novas conexões que forem ocorrendo, fato que a deixará tão mais diferenciada quanto mais vinculada estiver (2011, p. 183).

Assim, partiremos do pressuposto de que a ideia das arquiteturas pedagógicas se insere na perspectiva da ecologia cognitiva (LÉVY, 1993), bem como, na teoria ator-rede (LATOUR, 1994, 2002, 2012), já que pressupõem articulações entre sujeitos, artefatos computacionais e ideias pedagógicas que promovem aprendizagens coletivas. Também, “considerando-se que a cognição implica um elemento social de colaboração/cooperação, as arquiteturas privilegiam abordagens que evitam o isolamento intelectual ao proporem o trabalho em rede” (ALONSO et al., 2014, p. 162).

Na concepção de ensino e aprendizagem em rede, as perspectivas de espaço e tempo são alteradas em decorrência do entendimento de que o conhecimento parte de arquiteturas pedagógicas flexíveis e abertas. A partir disso, entende-se que a aprendizagem ocorre em

distintos espaços e tempos, ou seja, aprende-se num mesmo tempo, em espaços diferentes, através da interação simultânea online, como também, aprende-se num mesmo espaço, em momentos diferentes, a saber, quando enviamos mensagens, registramos ideias em fóruns, blogs, quando escrevemos coletivamente em wikis¹⁵. Mudam-se os referenciais de presença, de proximidade.

O ensino baseado em arquiteturas pedagógicas de aprendizagem em rede desterritorializa o conhecimento da sala de aula e da escola como *locus* de aprendizagem exclusivo, disponibilizando links diversos advindos da internet, dos hiperdocumentos, dos hipertextos e das comunidades virtuais. Pois, conforme Moran:

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente, “Por isso a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais” (2015, p. 16).

Nessa perspectiva de ensino e aprendizagem através das arquiteturas pedagógicas em rede, professores e alunos assumem diferentes papéis, visto que, há múltiplas possibilidades de interações em diferentes espaços e tempos, bem como, a disponibilidade de diferentes recursos tecnológicos digitais. Isso representa a inclusão da escola na cultura digital e sua expansão no ciberespaço.

O ensino e a aprendizagem desenvolvidos a partir das arquiteturas pedagógicas em rede apontam para a necessidade de uma reconfiguração da proposta pedagógica da escola, bem como, dos papéis desempenhados pelos atores (professores e alunos) envolvidos. Pois, uma proposta de trabalho fundamentada nas arquiteturas pedagógicas não deve ser confundida “com uma adaptação ou reprodução de propostas pedagógicas adotadas nos livros didáticos que, via de regra, apresentam demandas cognitivas elementares na forma de exercícios repetitivos, fechados e factuais” (ALONSO et al, 2014, p. 162).

Uma proposta de ensino na perspectiva de arquiteturas pedagógicas em rede pressupõe alunos protagonistas. É bom considerar que, cabe ao professor assumir o papel de mediador e problematizador apontando novos caminhos para o aluno na construção do conhecimento, tornando-o pesquisador e protagonista da sua própria aprendizagem. Assim, o

¹⁵ Um wiki (/wiki/) é um website no qual utilizadores modificam colaborativamente conteúdo e estrutura diretamente do web browser. Ver mais em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki>>.

desafio do ensino de filosofia, numa perspectiva de rede, é construir espaços para a reflexividade e a criticidade que privilegiem a ação construtora de cidadania.

Como mediador, o professor de Filosofia deve inserir o aluno na tríade ação/reflexão/ação pautada em experiências de pesquisas, leituras, discussões, registros e sistematização do pensamento. É a partir dessa tríade que uma rede de aprendizagem se reconstrói continuamente.

Corroborando com a ideia do papel do professor como mediador do conhecimento, Alonso et al. afirma,

A mediação pressupõe a configuração de formas colaborativas de aprender. Nessa perspectiva, cabe ao professor um papel articulador e problematizador, provocador das trocas e da pesquisa a partir da criação de situações que movimentem o campo de conhecimento atual do aluno para que esse possa ser reconstruído. Ao mesmo tempo, a mediação requer que o professor ofereça fontes de busca e elementos para a recriação do conhecimento, incentivo à construção de novidades no processo de aprendizagem. Desde a perspectiva emocional, a mediação também pressupõe ações de inclusão, de incentivo às trocas, de aceitação dos erros e ansiedades (2014, p. 163).

É importante salientar que, na aprendizagem em rede, as relações que se estabelecem entre professor, alunos e artefatos tecnológicos deixam de ser hierárquicas e se deslocam para relações mediadas que favorecem trocas intelectuais, morais e afetivas entre todos os envolvidos no processo e, ao mesmo tempo, dando oportunidades para que os alunos se tornem protagonistas e construtores do conhecimento. Então, aplica-se o princípio de simetria defendido por Latour (2012) na Teoria Ator-Rede, segundo o qual os atores têm as mesmas possibilidades de produzirem interferência e mediação, não sendo, portanto, hierarquizáveis, dessa maneira, um mediador pode se tornar um intermediário assim como um intermediário pode se transformar em um mediador.

A proposta pedagógica de arquitetura em redes faz com que, gradativamente, as limitações impostas pela pedagogia tradicional sejam superadas, visto que, os usos concretos das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem vão de encontro as concepções de ensino pautadas na transmissão oral do conhecimento e estabelecem novas formas de aprender e ensinar, baseadas nas interações, ainda que virtuais, pelos sujeitos/atores do processo educacional.

3.2 Ensino de Filosofia e Religação de Saberes: Possibilidades e Limites

No ciberespaço, a ideia de digital e virtualização estão cada vez mais intrínsecas às formas do homem se relacionar com o mundo. Entendemos que a educação escolar não pode caminhar à margem desse contexto, pois com a tecnologia cada vez mais presente no mundo contemporâneo, novos cenários começam a se constituir quando essas tecnologias são integradas à paisagem cotidiana da escola e passam a fazer parte da sua “ecologia” (Lévy, 1993).

Assim, compreendemos que o grande uso da tecnologia no nosso cotidiano evidencia uma necessidade da participação da escola e dos professores nesse horizonte social, técnico e cultural. Pois, de acordo com Leite,

O emprego das tecnologias interativas na educação, independentemente de sua modalidade *e disciplina* (grifo nosso), é tão necessário quanto foram o quadro e o giz em tempos passados, mas não é o fato de utilizar ferramentas TICs nos processos de ensino e aprendizagem que permitem ao aluno aprender melhor e sim como utilizamos esses meios e como promovemos a construção desses processos (2015, p. 33).

Vejamos que as tecnologias digitais na educação não são ferramentas neutras. É fundamental que a incorporação consciente das tecnologias no ambiente escolar seja entendida e planejada como uma questão didática para auxiliar o professor, mas não o substituir.

A escola não pode ignorar as transformações que acontecem na sociedade, porque a mudança de paradigma se faz necessária. Estamos em plena cultura digital. Assim, não podemos negar que esse novo paradigma cultural vem transformando não apenas nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pesquisar, de julgar, de indagar, de aprender, de interagir, de ensinar, de pensar e de agir. Portanto, cabe-nos aqui fazer uma reflexão a respeito dos desafios da utilização crítica das novas tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem, mas especificamente, no ensino de filosofia. Pois, de acordo com Moraes,

Nos encontramos, também, em uma época em que são diversas as demandas do professor de filosofia que se encontra em meio a tantos recursos tecnológicos, principalmente no que diz respeito às TIC. Aparece então, a necessidade de pensar e lançar mão desses recursos para realizar, de uma maneira mais efetiva, atualizada e dinâmica a sua proposta pedagógica. No entanto, isso nem sempre é fácil ou até mesmo possível, e, depende de vários fatores tais como: conhecimento, formação inicial sólida, habilidades, estrutura da escola, reflexão e disponibilidade de recursos e tempo para que esta apropriação das novas TIC possa acontecer (2014, p. 10).

Assim sendo, torna-se evidente que professores e alunos precisam estabelecer uma postura criticamente curiosa sobre as tecnologias e reconhecer as necessidades de aprender e ensinar aproveitando esses meios tecnológicos. No entanto, nos parece que, antes disso, alguns desafios primordiais ainda precisam ser superados.

Alonso et al. (2014) comenta que, talvez até o primeiro desafio, o da disponibilização das tecnologias na escola, ainda não tenha sido totalmente superado. Não podemos olvidar que a tecnologia consiste num investimento muito alto. Por isso, ainda tem situações nas quais as tecnologias estão restritas a laboratórios de informática sem uso ou pouco utilizados, seja por problemas de estrutura física, seja pelas dificuldades de manutenção ou mesmo pela organização fragmentada das atividades escolares em tempos curtos e espaços rigidamente definidos que desestimulam o seu uso. Assim, as TIC podem estar fisicamente presentes na escola, mas ausentes da “vida da escola”, em seu cotidiano.

Além disso, na atualidade, ainda se apresenta uma grande dicotomia entre os professores e os alunos em relação ao uso das tecnologias digitais. Pois, a maioria dos alunos se enquadra no conceito de “nativos digitais” (MONEREO & POZO, 2010, p.101), enquanto que a maioria dos professores são “imigrantes digitais” (Ibidem), ou ainda, “*analfabetos digitais*”. (Grifo nosso).

Tudo isso nos faz entender que o mundo do ensino em pleno século XXI ainda apresenta um déficit em relação ao uso das tecnologias no espaço escolar. Porém, acreditamos que esse déficit se dá em decorrência dos fatores políticos, sociais e econômicos de onde as escolas estão inseridas. Vale observar se a escola dispõe de recursos tecnológicos e não faz uso dessas tecnologias por falta de planejamento de ações que incorporem seu uso ou, por outro lado, a escola não faz uso da tecnologia por não dispor dessas ferramentas.

Assim, nas palavras de Castells (2016), as escolas contemporâneas continuam funcionando exatamente como na era medieval.

Sem internet, sem interatividade, ou seja, na Idade Média chegava um professor e explicava, certo? Continua sendo assim em todos os níveis do ensino. O professor chega e explica. E ele, para explicar, o que fez, estudou uns dias antes, a matéria que tinha que explicar. E isso são os bons professores. Os professores ruins explicam a mesma matéria durante 20 anos sem atualizar-se (Idem, 2019, p. 1).

Para superar essa dicotomia, o professor “imigrante digital”, precisa ser preparado no uso das tecnologias digitais para viver a experiência de mudança no ensino que ele proporcionará aos seus alunos através dessas tecnologias.

Conforme Moraes, tudo isso implica em alguns problemas ou conflitos para o professor de filosofia,

Primeiro, temos uma forma historicamente enrijecida e fechada de se ensinar filosofia; segundo temos os alunos que são *nativos digitais* que aprendem e se relacionam de novas formas e, um terceiro problema seria a realidade das TIC e suas inúmeras potencialidades e desafios que se colocam diante do professor de filosofia, que por sua vez, tem a necessidade de reelaborar a sua prática pedagógica (2014, p. 21).

Sabemos que a aula baseada na ideia de transmissão de conteúdo do livro didático, uso do quadro e giz não atende mais aos interesses dos alunos da “Geração Y” (LEITE, 2015, p. 79). Isso implica na necessidade, cada vez mais recorrente, do professor buscar formas de despertar os interesses dos alunos pelo objeto do conhecimento. A aula expositiva dialogada não é mais suficiente para despertar o interesse do aluno pelo objeto do conhecimento. O que o professor expõe o aluno já pode ter acessado através de hiperdocumentos (textos, vídeos aulas, etc.) na internet.

Porque eles são de uma cultura digital e lhes passam uma cultura analógica. Assim há uma dissonância cognitiva. Se vive em dois universos, e isso é novo. O que ocorreu agora é que os jovens de hoje vivem já, nasceram desenvolvidos em uma cultura completamente diferente, que mudou em uma velocidade extraordinária. E as instituições e os professores estão em outra era tecnológica. Não é que não utilizem a internet, claro que os professores também utilizam, mas não pensam internet, é diferente. É a mentalidade, não é o uso atual, nem que saibam usar computadores, é a forma de ver a vida, é diferente (CASTELLS, 2019, p. 1).

Embora os conceitos de nativos e imigrantes digitais estejam relacionados à época de nascimento dos indivíduos, o que mais os diferenciam são os modos de relacionarem-se com as novas tecnologias. Assim, independentemente da idade, qualquer um pode desenvolver interesse e familiaridade em seu uso, o que torna possível o desenvolvimento de novos modos de comunicar, pensar e produzir conhecimentos.

Portanto, o conhecimento deve ser imprescindível para despertar o sujeito à olhar e utilizar de forma mais crítica e seletiva os artefatos digitais. Assim, o ensino de filosofia na cultura digital deve propiciar uma reflexão filosófica problematizadora do próprio contexto da vida contemporânea dos sujeitos (professor e alunos) envolvidos. No contexto atual, a filosofia já tem condições de possibilitar ao sujeito a tomar a “decisão de não aceitar como óbvias e evidentes as coisas, as ideias, os fatos, as situações, os valores, os comportamentos de nossa existência cotidiana; jamais aceitá-los sem antes havê-los investigado e compreendido” (CHAUÍ, 1997, p. 12). Sendo assim, o uso das tecnologias digitais virtuais no Ensino de Filosofia não pode ter um fim em si mesmo, transformando a reflexão filosófica

numa prática pedagógica ingênua e mecanizada, mas está aberta às possibilidades do conhecimento considerando o meio digital como viável e eficaz.

De acordo com Leite,

É preciso entender que a maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo. As tecnologias são importantes, pois ampliam o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual e estabelece novas referências entre o presencial e o virtual, entre o estar junto e o estar conectado à distância. A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino e a escolha dos instrumentos tecnológicos, pautam-se nas formas de interação, podendo configurar-se em atividades síncronas e assíncronas (2015, p. 34).

A compreensão, de fato, de que o uso dessas tecnologias implica nos processos de ensino e aprendizagem é, sem dúvida, elemento crucial para se pensar práticas pedagógicas que integrem as TIC como subsidiárias no âmbito escolar. Ao mesmo tempo, é necessária uma reflexão mais aprofundada sobre as seguintes questões: quais as implicações do uso intensificado das tecnologias digitais no modo pelo qual pensamos, nos relacionamos e aprendemos? O que podemos imaginar para o ensino de filosofia, dentro de uma cultura que, cada vez mais, se torna mediada pelos artefatos tecnológicos digitais? Qual a tarefa filosófica? Problematizar e refletir sobre o ensino de filosofia mediado pelas tecnologias digitais se faz necessária e deve ser uma constante. Sendo assim, esse se torna um desafio contemporâneo para o professor de filosofia, visto que o ensino de filosofia tem suas especificidades e o pensamento filosófico ultrapassa qualquer “forma historicamente enrijecida e fechada de se ensinar filosofia” (MORAES, 2012, p. 21).

Ainda, Moraes acrescenta, “[...], sendo a filosofia primordialmente uma experiência do pensamento, um dos principais objetivos da aula é proporcionar ao jovem sua própria experiência com o pensamento do tipo conceitual filosófico” (Idem, p. 73-74).

Deleuze e Guattari afirmam que “pensar é experimentar, mas a experimentação é sempre o que se está fazendo – o novo, o notável, o interessante, que substituem a experiência de verdade e que são mais exigentes que ela” (1992, p. 143).

Mais uma questão para a nossa reflexão, isto é, como propiciar ao aluno um movimento de discussão intelectual mediado pelos artefatos digitais pelo qual a reflexão espontânea se transforme em pensamento filosófico? Alunos e professores aprendam a usar esses meios, ao mesmo tempo, que cabe ao professor orientar os alunos para um trabalho de reflexão. Assim, o professor precisa orientá-los a pesquisarem a temática proposta, incentivando-os a fazerem suas próprias descobertas e reflexões, compartilhando-as numa rede pré-definida como ambiente para o ensino e a aprendizagem.

Portanto, mais importante do que dominar um ou outro conteúdo, o Ensino de Filosofia na cultura digital deve proporcionar ao sujeito o desenvolvimento da capacidade de participação colaborativa, ativa, crítica e reflexiva, levando-o a interrogar-se e desacomodar-se frente aos fatos ocorridos no dia a dia. Assim, como diz Lévy, acreditamos que “é mais difícil, mas também mais útil apreender o real que está nascendo, torná-lo autoconsciente, acompanhar e guiar seu movimento de forma que venham à tona suas potencialidades mais positivas” (1993, p. 118).

4 O ENSINO DE FILOSOFIA MEDIATIZADO NUMA INTERFACE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Neste capítulo, buscamos compreender e apontar as possibilidades e limites do uso das tecnologias digitais como estratégia didática no Ensino de Filosofia. Para tanto, desenvolvemos um projeto de pesquisa que, ao mesmo tempo, se configura como projeto de intervenção pedagógica (anexo 1), no qual aplicamos o conceito de ensino híbrido (ensino presencial e ensino virtual). Assim, com esse propósito, delimitamos como *locus* da pesquisa uma (01) escola de ensino médio da rede pública estadual no município de São José da Tapera - AL, na qual utilizamos o encaminhamento metodológico de grupo focal, visto que, “qualquer discussão de grupo pode ser chamada de um grupo focal, contanto que o pesquisador esteja ativamente atendo (*sic*) e encorajando às intenções do grupo” (BORBOUR apud MORAES, 2014, p. 24). Nessa perspectiva, nossa pesquisa/intervenção foi aplicada com duas (02) turmas do Ensino Médio, contando com a presença de aproximadamente 30 alunos em cada turma e tendo como diferencial os turnos e horas/aulas semanais da disciplina Filosofia, pois uma turma é de ensino integral diurno, com duas horas/aulas semanais sequenciadas e a outra turma é regular, noturna, com a hora/aula de 50 minutos de duração. Assim, buscamos evidenciar, na concepção dos alunos, a contribuição das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem filosófica. Contudo, nos orientamos a partir das seguintes questões problematizadoras: é possível o Ensino de Filosofia mediado pelas tecnologias digitais virtuais de modo que essas tecnologias não tenham um fim em si mesmas, não reduzam a prática pedagógica a uma concepção instrumental de ensino? Quais as percepções dos alunos em relação às contribuições dessas tecnologias na aprendizagem filosófica? Portanto, com base na fenomenologia, buscaremos compreender as experiências e percepções desses alunos em relação às contribuições das tecnologias digitais virtuais nos processos de ensino e aprendizagem na disciplina Filosofia, bem como, no uso cotidiano dessas tecnologias.

4.1 Aprendizagem Interligada: Dialogando Com e Sobre as Tecnologias Digitais

Para efetivação do projeto de pesquisa/intervenção, inicialmente aplicamos um questionário (anexo 2) com a finalidade de identificarmos o nível de conhecimento, disponibilidade e usabilidade das tecnologias digitais no cotidiano do aluno. A saber, o

questionário não foi aplicado como instrumento formal de coleta de dados para pesquisa acadêmica e, sim, como atividade de levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre a disponibilidade e acesso às tecnologias digitais, por isso, cabe aqui fazermos observações sobre algumas questões apontadas, para podermos compreender melhor o universo digital que os alunos estão inseridos dentro e fora da escola.

As questões levantadas foram divididas em três sessões:

- a) caracterização do discente;
- b) uso das tecnologias da informação e comunicação e integração das tecnologias da informação e,
- c) comunicação com a aprendizagem.

Na caracterização dos discentes, podemos notar que a maioria dos alunos tem idades entre 15 e 17 anos, independente do turno que estudam.

Na sessão que trata do uso das tecnologias da informação e comunicação, ficou evidente que, também, a maioria dos alunos possui ou tem acesso a aparelhos de celulares, fazendo uso destes para comunicação e acesso à internet, independentemente do local onde reside, zona rural ou urbana. Porém, poucos possuem computadores ou *notebooks* em suas residências. No entanto, algumas das questões dessa sessão nos chamaram a atenção. Perguntados se a escola possuía laboratório de informática, percebemos que diversos alunos desconheciam que a escola possuía esse ambiente, ficando mais evidente quando perguntados onde tinham acesso à internet, e a maioria reafirmara que tinha acesso pelo celular ou na sua casa através do aparelho de televisão ou computador, deixando evidente numa das alternativas apontadas no questionário que não tinham acesso à internet no laboratório de informática da escola. Outra questão relevante a ser observada quanto ao uso das tecnologias digitais aponta que poucos professores faziam atividades e permitiam o uso de aparelhos digitais na sala de aula. Nesse sentido, os alunos confirmaram que, na maioria das vezes, utilizam o celular apenas para acesso às redes sociais, para distração, entretenimento e passatempo. Porém, em relação à integração das tecnologias de informação e comunicação com a aprendizagem ficou evidente que a maioria dos alunos utiliza a pesquisa no *google* e no *youtube* como forma de buscarem conhecimento. Isso demonstra que enquanto a escola não faz um trabalho orientado para o uso das tecnologias digitais como ferramentas de buscas complementares para o aprendizado, os alunos, fora da escola, se aventuram na busca do conhecimento utilizando os diversos meios digitais que lhes são disponíveis. Isso pode tornar-se um caminho virtuoso ou perigoso para a aprendizagem do aluno, quando este não consegue transformar as informações disponíveis na internet em conhecimento ou absorvendo informações falsas, distorcidas.

Portanto, entendemos que a escola precisa integrar seu espaço real com o virtual para transformar o virtual em objeto de conhecimento atualizado.

Segundo Oliveira (2000), dentro do ambiente escolar a tecnologia traz novas possibilidades para o processo de ensino aprendizagem, porém a disponibilidade desses recursos nas escolas brasileiras esbarra na burocracia, na falta de infraestrutura adequada e de capacitação profissional.

Mesmo reconhecida a importância do uso das tecnologias digitais nas instituições de ensino, contudo, existem algumas limitações para o uso consciente e efetivo dessas tecnologias no Ensino de Filosofia, dentre essas limitações, algumas pesquisas apontam que o baixo nível de inserção das tecnologias digitais, na prática docente, está relacionada a falta de habilidade do uso dessas ferramentas e/ou à credibilidade de sua eficácia, bem como, as limitações inerentes às falhas de capacitação, estímulo e incentivo aos professores nos cursos de licenciaturas.

A qualificação necessária para o uso das tecnologias digitais frequentemente se encontra distante da realidade do professor, implicando em métodos de ensino muitas vezes considerados obsoletos. Não se pode desconsiderar a importância da participação dos professores em todo o processo de aprendizagem. Assim, na construção do conhecimento para o uso eficaz das tecnologias digitais, essa necessidade é bastante considerável pelo fato da complexidade apresentada pelas novas tecnologias.

Muitas são as limitações apresentadas pelos professores em relação ao uso das tecnologias digitais no ensino. Dentre as já apresentadas, acreditamos que a não utilização de ferramentas tecnológicas digitais como mediação no Ensino de Filosofia tenha maior relação com a falta de credibilidade do professor no uso dessas ferramentas como estratégia didática mediadora do ensino e aprendizagem, pois, acreditamos que o livro didático e a figura do professor como detentor do conhecimento ainda se configurem, equivocadamente, como elementos centrais no Ensino de Filosofia nos dias de hoje. Por outro lado, percebemos que na concepção do aluno, a mediação do ensino através das tecnologias digitais desperta o interesse pelo objeto do Conhecimento Filosófico, visto que o nativo digital está habituado ao uso cotidiano de variadas tecnologias, portanto de diferentes linguagens digitais. Isso foi evidenciado no seguinte diálogo entre professor e aluno, via grupo de *WhatsApp* de uma turma pesquisada:

Professor: Gostaria que deixassem um comentário aqui nesse grupo do que estão achando dessa nova forma de aprender. O que acharam do primeiro contato hoje com o laboratório de informática da escola? O que acharam da realização das atividades até o momento? É interessante pra (*sic*) vocês ou

acham melhor a forma tradicional (professor na frente explicando um assunto, depois faz uma atividade no quadro e manda vocês responderem)?

Aluna 1: Está sendo um excelente tipo de aprendizagem, de uma forma mais antenada (*sic*) saindo mais um pouco da sala de aula pra (*sic*) algo mais dinâmico, e o aplicativo é ótimo (GOMES; NUNES, 2019).

A partir dessa fala, segue uma sequência de afirmações concordando com a aluna. Isso demonstra que o uso da tecnologia no ensino pode aproximar mais o aluno do objeto do conhecimento, despertando nele o interesse, visto que o manuseio da tecnologia já é algo que faz parte da sua rotina, enquanto que a sala de aula, numa perspectiva de ambiente fechado, carteiras enfileiradas com alunos conversando entre si, quadro de giz na parede e um professor à frente tentando chamar a atenção para a atividade proposta, talvez não seja mais o cenário que os alunos do século XXI esperam da escola.

Na aula de filosofia, é mais do que necessário romper com a visão tradicional de aula – já tão criticada, mas dificilmente abandonada –, de um espaço de transmissão de conhecimentos. Ela precisa ser um espaço no qual os alunos não sejam meros espectadores, mas sim ativos, produtores, criadores (GALLO, 2012, p. 93).

Assim, na tentativa de apontar novos caminhos para o ensino de filosofia, Gallo e Aspis (2009) sugere que o professor, ciente das características típicas dos jovens atuais faça uso dos materiais didáticos não filosóficos, tais como: vídeos do *youtube*, filmes completos ou trechos, postagens nas redes sociais, propagandas, pinturas, grafite, anúncios de jornais e revistas, sites de notícias, gráficos, músicas, entre outros tantos que fazem parte do cotidiano dos jovens. Tais recursos são interessantes no âmbito de uma primeira etapa de sensibilização e assimilação do tema que será trabalhado e que posteriormente será transformado em um problema filosófico no tempo de compreensão do aluno.

Portanto, como o foco da nossa proposta de pesquisa/intervenção é analisar as percepções dos alunos em relação as contribuições das tecnologias na aprendizagem filosófica e suas consequências do uso abusivo no dia a dia do indivíduo, desenvolvemos todo processo a partir de um Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, denominado Edmodo (anexo 3) e acessado pelo endereço eletrônico www.edmodo.com, ou baixado como aplicativo para celulares, *smartphones* e *tabletes*. “O Edmodo é uma rede global de educação que ajuda a conectar todos os alunos às pessoas e recursos necessários para o atingimento do potencial máximo” (EDMODO, 2020).

Um Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA é uma plataforma disponível na internet destinada ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias digitais. Um AVA permite a integração de diversas mídias, linguagens e recursos, possibilitando ao usuário

apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre usuários e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções, tendo em vista atingir determinados objetivos.

Interatividade, hipertextualidade e conectividade são três características dos ambientes virtuais que possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem individual ou grupal dos estudantes.

Os ambientes virtuais de aprendizagem caracterizam-se, assim, como espaços em que ocorre a convergência do hipertexto, multimídia, realidade virtual, redes neurais, agentes digitais e vida artificial, desencadeando um senso partilhado de presença, de espaço e de tempo (LEITE, 2015, p. 159).

Portanto, por reunir características de um ambiente virtual de aprendizagem e de comunidade social, utilizamos a plataforma digital Edmodo no processo de pesquisa/intervenção como recurso digital para o ensino e aprendizagem.

A plataforma Edmodo é um ambiente virtual de aprendizagem que permite a interação entre seus usuários (no nosso caso, professores e alunos). É um ambiente semelhante a uma rede social, porém oferece um espaço virtual fechado que permite a criação de salas de aulas virtuais (anexo 4). Além disso, é uma plataforma gratuita que pode ser acessada através de dispositivos móveis e utilizada por toda comunidade escolar.

Retomando a ideia de aprendizagem em rede, a plataforma educativa Edmodo se insere numa concepção de pedagogia social construtivista, pois favorece a colaboração, a reflexão crítica e o compartilhamento de informações, conhecimentos e experiências. Ter acesso à informação não significa aprender, portanto, acrescenta-se a ideia de aprendizagem compartilhada, definida como um processo de intercâmbio de conhecimentos e experiências.

Acreditamos ser válido descrevermos aqui as possibilidades disponíveis na plataforma Edmodo, afim de instigar sua usabilidade consciente no processo de ensino e aprendizagem. Assim, tomando como base a nossa experiência no uso da plataforma, a princípio, o professor deve criar uma conta de usuário. Em seguida, criar uma sala de aula específica para a turma que será adicionada. Ao criar a sala, automaticamente é gerado um código que deverá ser entregue ao grupo de estudantes para que eles façam a sua inscrição na plataforma e sejam direcionados para a sala especificada. Na plataforma, podemos encontrar ferramentas de comunicação (fóruns e *chats*), ferramentas de distribuição de conteúdo (lições, materiais, biblioteca), ferramentas de seguimento e avaliação (tarefas, consultas, questionários, quiz, enquetes) e ferramentas de administração e permissão de novos membros. Na seção dos fóruns, onde o professor se comunica com os seus alunos e esses com os seus

colegas são colocadas mensagens, tarefas e questionários. As tarefas, enquetes e contribuições de novas fontes aplicam-se para observar os conhecimentos adquiridos. Os alunos também podem acessar todas as tarefas disponíveis através do *menu* calendário. Nessa opção aparecerão todas as tarefas propostas pelo professor e suas datas de entrega. Na biblioteca, o professor disponibiliza materiais que sejam relevantes para que o aluno acesse por meio de *links* e, ainda, dentro dessa ele pode criar o seu próprio acervo e compartilhá-lo com professores e colegas de grupo. A plataforma também permite ao professor gerenciar, acompanhar e registrar as atividades e tarefas desenvolvidas pelos alunos, e esses podem acessar o resultado de sua avaliação dentro do seu próprio perfil. Além de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem por meio da construção do conhecimento interativo, colaborativo, cooperativo e de autoria entre seus participantes, a Edmodo fornece um sistema de notificação por *email* e outro através da página do próprio ambiente, numa área chamada notificações para que o usuário possa acompanhar as atividades desenvolvidas.

Portanto, retomando o questionário de levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre a integração das tecnologias digitais com a aprendizagem, percebemos que praticamente todos os alunos desconheciam todas as plataformas digitais criadas para fins educativos. Nesse sentido, entendemos que, por se tratar do ensino médio presencial, evidentemente a escola e/ou professores não sentiam a necessidade de implementar na sua prática pedagógica alguma atividade que propiciasse ao estudante uma aprendizagem mediada numa plataforma educativa digital. Portanto, nosso desafio, nessa pesquisa/intervenção foi implementar uma experiência de ensino híbrido (entre o espaço real e o virtual) utilizando uma plataforma educativa digital. Diante desse desafio, nos propusemos a dialogar com os estudantes sobre as tecnologias digitais numa interface virtual de aprendizagem. Assim, buscamos problematizar as seguintes questões: o que é uma tecnologia? O que realmente podemos considerar como uma tecnologia? O que são tecnóforos? O que são tecnófilos? Como o uso das ferramentas de virtualização digital interferem no comportamento do usuário no dia a dia? Quais as consequências do uso abusivo das tecnologias digitais, principalmente a internet? O que é cyberbullying? Quais cuidados devem ser tomados para não se tornar vítima de cyberbullying? Quais as vantagens e os problemas que os jogos online (*free fire*, por exemplo) e as redes sociais (*whatsapp*, *facebook*, *instagram*, *youtube*, *messenger*, *twitter*) podem trazer para o indivíduo? Todavia, buscamos compreender como o progresso tecnológico pode ser utilizado para justificar interesses ou impor projetos de desenvolvimento da humanidade a qualquer custo.

4.2 Cultura Digital: Percepções do Ensino de Filosofia Entre o Espaço Real e o Virtual

Aula de Filosofia. Alguns alunos conversando entre si assuntos aleatórios do seu dia a dia. Outros com olhos atentos a tela de um celular, certamente interagindo com algum colega *online* ou interessado em alguma novidade postada na rede. Professor na sala, pedindo silêncio, tentando chamar a atenção para a proposta de trabalho do bimestre. Novidade? Sim. Aquela turma vai participar de uma experiência de aulas inseridas numa plataforma virtual de aprendizagem. Os alunos já são usuários de ambientes virtuais de aprendizagem? Não. Utilizam a internet em dispositivos digitais com frequência? Sim. A escola dispõe de laboratório de informática? Sim. Os alunos são usuários habituais do laboratório de informática da escola? Não. Afinal, como garantir que todos os alunos interagissem virtualmente na plataforma digital? A resposta é óbvia, levando-os ao laboratório de informática. Porém, com um diferencial, a partir daquela aula algumas atividades seriam disponibilizadas na sala de aula virtual e os alunos poderiam interagir a partir dos seus dispositivos digitais (celular, notebook, computador). Nota-se aqui uma primeira tentativa de sensibilização para o novo. Talvez o primeiro diferencial daquela aula de Filosofia foi a proposta de mudança do ambiente. Na tentativa de fazer referência ao trabalho ora desenvolvido, um aluno afirma:

Este trabalho foi desenvolvido no sentido de que novas tecnologias são vistas como mais uma ferramenta de auxílio no processo de educação, como dinamizador do processo de ensino e como instigadoras para a melhoria da aprendizagem dos alunos [...] e os seres humanos no geral... (Aluno 2).

Apresentado a proposta de trabalho e as funcionalidades do ambiente virtual de aprendizagem – a plataforma Edmodo –, desenvolvemos a primeira atividade (anexo 5) sobre o uso da tecnologia na sociedade atual. Mas, afinal, o que é tecnologia? O que realmente podemos considerar como uma tecnologia? Essas foram as primeiras questões problematizadas na sala de aula virtual

Considerando que nossos alunos são nativos digitais, usuários habituais das tecnologias digitais modernas, notoriamente desconheciam o conceito de tecnologia como “conjunto de ferramentas e as técnicas que correspondem aos usos que lhes destinamos em cada época” (KENSKI, 2003, p. 19). Nesse momento, incentivamos a pesquisa de hipertextos e vídeos que pudessem ajudá-los no entendimento da questão e posterior postagem de conceitos no ambiente virtual. Decorrido o processo de pesquisa e discussão, podemos citar alguns conceitos apresentados:

Tecnologia é um produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam a resolução de problemas. É uma aplicação prática do conhecimento científico em diversas áreas de pesquisa, ou seja, uma tecnologia é (*sic*) todos os métodos encontrados para resolver problemas... (Aluna 3).

Sabe-se que a tecnologia vem desde uma antiguidade, com o decorrer dos anos ela veio se aperfeiçoando e se inovando. Ela envolve um conjunto de técnicas, instrumentos e métodos que ajudam no conhecimento científico de diversas áreas de pesquisa. A tecnologia é usada para definir os conhecimentos que podem ser usados para criar objetos e modificar o meio ambiente, com vista para as necessidades humanas. (Aluna 4).

Nos limitamos a apresentar duas respostas pela estética do trabalho, mas observamos que os alunos compreenderam o que são tecnologias tanto no aspecto da modernidade quanto ao momento histórico em que elas se desenvolveram.

De acordo com Leite (2015), na sociedade atual existem dois tipos de usuários das tecnologias modernas: os tecnófobos e os tecnófilos. Os primeiros manifestam medo em utilizar as tecnologias modernas e os tecnófilos são entusiastas da tecnologia emergente. Vale ressaltar que a tecnofilia pode estar presente em muitos usuários nativos digitais. Podemos perceber na sala de aula alunos constantemente ansiosos para usar o celular, acessar grupos e redes sociais, ouvir músicas, vê vídeos, independente do que está acontecendo no momento, ou ainda, esquecer o celular em casa e ficarem angustiados como se parte de si o faltasse (Cf. 2015, p. 22-23).

Nesse sentido, buscamos perceber se nossos alunos se autodeclararam tecnófobos ou tecnófilos (anexo 6), no entanto, apesar de muitos se declararem usuários constantes das tecnologias digitais, somente poucos se perceberam como tecnófilos. Vejamos nas falas seguintes:

“Sim, eu me acho um tecnofobo (*sic*) “*tecnófilo*” (grifo nosso), pois não me sinto bem se passar o dia todo sem jogos on-line ou conversas através da internet” (Aluno 5).

Outros alunos se classificaram como tecnófilos enfatizando o seguinte:

“[...] além da tecnologia nos ajudar a resolvermos várias coisas, como na escola e no trabalho, serve também para o passa tempo, quando estamos de bobeira” (Aluno 6 e aluna 7).

Assim, para problematizarmos o uso abusivo da internet, discutimos alguns aspectos da música *Pela Internet 2* (anexo 7), de Gilberto Gil.

Pela Internet 2

Criei meu website/ Lancei minha homepage/ Com 5 gigabytes/ Já dava pra fazer/ Um barco que veleje // Meu novo website/ Minha nova fanpage/

Agora é terabyte/ Que não acaba mais/ Por mais que se deseje // Se o desejo agora é navegar/ Subindo o rio tejo tenho como achar/ Num site de viagem a melhor opção/ Com preço camarada bem no meu padrão // Se é música o desejo a se considerar/ É só clicar que a loja digital já tem/ Anitta, arnaldo antunes, e não sei mais quem/ Meu bem, o itunes tem // De a a z quem você possa imaginar/ Estou preso na rede/ Que nem peixe pescado/ É zapzap, é like/ É instagram, é tudo muito bem bolado // O pensamento é nuvem/ O movimento é drone/ O monge no convento/ Aguarda o advento de Deus pelo iphone // Cada dia nova invenção/ É tanto aplicativo que eu não sei mais não/ What's app, what's down, what's new/ Mil pratos sugestivos num novo menu // É facebook, é facetime, é google maps/ Um zigue-zague diferente, um beco, um cep/ Que não consta na lista do velho correio/ De qualquer lugar/ Waze é um nome feio, mas é o melhor meio/ De você chegar (2020, p. 1).

Nessa letra, Gilberto Gil faz uma crítica ao pandemônio que virou a internet. Nesse sentido, aponta que o acesso a internet foi horizontalizado no mundo todo, no entanto, essa tecnologia não é capaz de diminuir os problemas dos seres humanos, pelo contrário, as imperfeições humanas são ampliadas na facilidade do acesso, do contato e da vulnerabilidade das informações. Nesse sentido, o aluno 8 afirma que “as pessoas perdem muito tempo com a internet e esquece (*sic*) de viver a própria vida”.

Refletindo a partir da música, ansiamos que os estudantes percebam as várias possibilidades que a internet nos oferece, mas também, que podemos nos tornar presos à rede. Para tanto, levantamos a seguinte questão: o que você pensa sobre o uso abusivo da internet a ponto de nos tornarmos dependentes das tecnologias digitais? Assim, do ponto de vista dos nossos alunos,

[...] a internet dá livre acesso para vários caminhos, podendo nos auxiliar e nos integrar com a sociedade. Contudo, seu mau uso e falta de informações de como se portar diante a certas redes pode trazer problemas que são alarmantes e crescentes. A conscientização e diálogos no âmbito familiar são uma ferramenta de extrema importância no desenvolvimento do jovem, o estabelecimento de regras para o uso e liberdade aos pais para saberem o que os filhos acessam. Campanhas de conscientização, debates em redes de TV alertando sobre os malefícios do uso excessivo e imprudências na rede, e mostrando a importância do contato pessoal. (Aluno 2).

Tudo de mais se torna prejudicial. Então, temos que ter total consciência de como devemos usar para não nos tornarmos dependentes de algo que vai afetar nosso ser, nossa essência. (Aluno 9).

Articulando os movimentos da pesquisa/intervenção numa sequência metodológica definida por Gallo (2012) como sensibilização, problematização, investigação e conceituação, utilizamos o filme *Cyberbully* (anexo 8), dirigido por Charles Binamé, gravado em Montreal, no Canadá, lançado nos EUA em 2011, e aqui no Brasil em 2012. O filme conta a história de

uma garota que ganha um computador e sofre de *bullying* virtual após se tornar membro de uma rede social.

Para discussão da temática do filme, lançamos algumas questões: você se sente vulnerável ao postar mensagens e/ou fotos online? Caso você fosse vítima de *cyberbullying*, como você reagiria? Será que todas as vítimas de *cyberbullying* se sentem incomodadas com os comentários, mas não conseguem deletar o perfil de um *site* de relacionamento? Seria carência? Necessidade de fazer parte de um grupo? Reações extremas como suicídio só acontecem depois de um longo tempo de *cyberbullying* ou não? Quais cuidados devem ser tomados para não se tornar vítima de *cyberbullying*?

Obtivemos uma variedade de impressões, no entanto, por uma questão metodológica deste trabalho, destacaremos aqui apenas alguns recortes das discussões apresentadas pelos estudantes:

Bom, de início o filme mostra muito uma vida bastante comum em nosso cotidiano, é comum ver pessoas sofrendo bullying, principalmente em redes sociais.

O maior problema é que nem sempre tem uma pessoa ali apoiando ela, ajudando em seu problema. Para muitas pessoas, expressar seus sentimentos ou falar o que sente é normal, o problema é que nem todo mundo é apto a ouvir o "DESABAFO".

Costumamos dizer que entendemos o que a pessoa está sentindo, mas nem sempre é assim. Muitas vezes as nossas próprias amigas nos trocam por felicidades próprias, nunca deixe que alguém fique sozinho, abrace as pessoas, beije, curta as pessoas, devemos viver como se a vida fosse acabar amanhã, seja feliz, ajude o próximo, muitas vezes você não percebe, mas só em deixar alguém de lado é o suficiente para ela se sentir incapaz de tudo.

Não devemos fazer isso com as pessoas, nem devemos deixar que alguém faça, aja com reciprocidade, não seja hipócrita, acredito que ninguém, ABSOLUTAMENTE ninguém gostaria de sofrer *bullying*, principalmente em uma rede social pública!

VIVA, AME, CUIDE E CULTIVE AMOR. (Aluno 10).

O filme retrata o cotidiano adolescente da atualidade, o que se passa no filme é decorrente da insistência de ser aceita na "sociedade virtual". Os fatos destacados no filme são bem reais e que acontece todos os dias e em todas as partes do mundo. Uma das partes destacadas do filme são os conselhos da mãe, os quais ela não quis seguir, caso ela tivesse seguido teria evitado boa parte do que ocorreu. (Aluna 11).

[...] gosto sempre de pensar antes de postar algo, para não atingir ninguém, gosto sempre de ser eu mesma, não querer mostrar algo que não sou. Caso eu passasse por Cyberbullying eu procuraria alguém que pudesse me ajudar. Taylor tinha sim vontade de se sentir um pouco mais social, pois tinha poucos amigos e isso fazia falta para ela. A lição que levo desse filme é que devemos no precaver de coisa desse tipo, e pensar sempre antes de postar algo, pois no mundo que vivemos tem muita gente com o coração ruim, que por pouca coisa que postamos podem nos prejudicar tanto moralmente como emocionalmente. (Aluna 7).

Esse filme retrata muito o que acontece frequentemente nos dias de hoje, e mostra o quanto ninguém estar imune a isso, uma simples bobagem postada é uma reviravolta que pode dar na vida de quem posta. [...] Eu penso muito antes de postar algo por mais que a rede social seja minha, pra (*sic*) não atingir ngm (*sic*). [...] Não acredito que é ao longo do tempo que acontece o suicídio não, e sim, a intensidade das palavras. Hoje o que eu deixaria como lição é que antes de postarmos qualquer tipo de coisa em redes sociais sejamos maduros ao ponto de não postar coisas desnecessárias, até pq (*sic*) hj (*sic*) em dia tudo é motivo de chacota, pensem muito antes de agir (postar), internet é uma ferramenta muito perigosa que se não soubermos usar acaba com nossas vidas de alguma forma. (Aluna 1).

É evidente que nessas questões os estudantes demonstraram uma percepção do quanto os indivíduos estão vulneráveis a se tornarem vítimas de *cyberbullying*, ao mesmo tempo, demonstraram conhecimento de como evitar.

Além do teor das questões debatidas na sala de aula virtual, um dos fatores que nos chamou a atenção foi o nível de simplificação das palavras utilizadas nas respostas escritas, o chamado internetês. Podemos notar isso nos termos ngm (ninguém), pq (porque) e hj (hoje) utilizados pela aluna 1. Portanto, embora não seja objeto desse estudo, sentimos a necessidade de adentrarmos aqui nessa característica da escrita apresentada pela aluna.

Sobre esse tipo de escrita, Komesu e Tenani comentam:

O internetês é conhecido como forma grafolinguística que se difundiu em textos como chats, blogs e demais redes sociais. Seria uma prática de escrita caracterizada pelo registro divergente da norma culta padrão, [...], razão pela qual seus adeptos são tomados como “assassinos da língua portuguesa”, do ponto de vista dos avessos a essa prática de escrita. A prática de abreviação, o banimento da acentuação gráfica, o acréscimo ou a repetição de vogais, as modificações do registro gráfico padrão, com troca ou com omissão de letras, são alguns dos traços que podem ser observados na ortografia desse texto, [...]. É esse quadro que, apresentado ao não iniciado, é quase sempre tomado como “simplificação da escrita”, com consequente “morte da língua” (2009, p. 624).

No entanto, a cibercultura trouxe consigo, também, um espaço com linguagem própria, nos possibilitando ler e interpretar as mais variadas formas de escrita. O internetês é um bom exemplo disso. Sendo assim, Ramal afirma que agora “estamos chegando à forma de leitura e de escrita mais próxima do nosso próprio esquema mental” (2002, p. 84). Da mesma forma que pensamos em hipertexto, também navegamos em muitas vias proporcionadas pelo novo texto. Ou seja, somos capazes de ler e entender além da escrita convencional.

Na cultura digital, o homem é exposto a ler e escrever utilizando as mais variadas formas tecnológicas existentes, onde as práticas de leitura e escrita passam a incluir representações gráficas, sonoras e visuais. Novas exigências são solicitadas aos sujeitos fazendo com que seja necessário e capaz de construir diferentes fontes de textos gráficos,

imagens e sons, avaliando e analisando criticamente uma informação, ou seja, na era da cibercultura é preciso estimular a troca de conhecimento entre os alunos desenvolvendo estratégias metodológicas que os levem a construir um aprendizado contínuo, de forma autônoma e integrada.

Para Hamze,

A grande provocação que nos é apresentada é a de integrar e interagir com toda a comunidade escolar, no mundo da corporação globalizada, para garantir a possibilidade da livre expressão, mas também harmonizar a metodologia da construção da conversação humana dentro de um contexto da norma culta. Devemos, como educadores, nos familiarizarmos com as linguagens múltiplas, com a proliferação de tecnologias, de frases e de expressões e as diferentes lógicas de articulação (2020, p. 1).

Nesse sentido, entendemos que, adequado ou não, o chamado internetês é muito utilizado nas comunidades virtuais, principalmente por adolescentes, e esses, muitas vezes, dada a grande utilização dessa linguagem, a levam para as produções escolares. Assim, acreditamos que uma proposta de trabalho com a chamada variedade linguística poderá ser a melhor forma de contribuir para uma efetiva conscientização do uso adequado dos gêneros textuais digitais de acordo com os diversos contextos comunicacionais.

Na sequência de atividades propostas na sala de aula virtual, problematizamos o uso das redes de interações sociais (*facebook, instagram, twitter, whatsapp, messenger e youtube*) e de jogos *online* (anexo 9) Dialogamos a partir da seguinte questão: quais as vantagens e os problemas que esses artefatos digitais podem trazer para o indivíduo?

As vantagens desses aplicativos é (*sic*) que podemos nos comunicar com várias pessoas ao mesmo tempo. Já as desvantagens é (*sic*) que as pessoas podem fazer brincadeiras de mal (*sic*) gosto, só para machucar o outro através de um perfil falso. As vantagens *do youtube* (grifo nosso) é (*sic*) que quando precisamos ou temos dificuldades em entender alguns assuntos podemos procurar, pois tem videoaulas excelentes. Já as desvantagens é (*sic*) que tem muitas *fake news*. (Aluna 12).

Nosso mundo virtual está corrompido por uma ameaça constante que são os hackers. Temos que ter muito cuidado com o que postamos e enviamos mesmo sendo um parente ou um amigo próximo, pois nunca se sabe quem está com o aparelho. Mas sempre é bom ter acesso ao *whatsapp* para conversar e se comunicar com as pessoas e parentes distantes. (Aluno 13).

A vantagem é que podemos nos desestressarmos, entretermos, fazer amizades e ajudar na concentração psicológica e na agilidade de ações. Já as desvantagens podem ser: passar raiva com *kids* aleatórios, viciar a bateria do celular e poder incentivar pessoas com o psicológico fraco a fazer crueldade com as outras. (Aluno 5).

Observa-se que os alunos demonstram fazer uso das redes sociais tendo conhecimento das possibilidades e problemas que essas interfaces digitais podem acarretar na vida do usuário. Embora tenhamos limitado aqui as respostas apresentadas, um dos fatores que a maioria dos alunos levantaram foi a preocupação com o *bullying* nas redes sociais. Deixaram evidente que algumas postagens que ocorrem em tom de “brincadeiras” entre colegas, na verdade, interferem silenciosamente no psicológico do indivíduo que sofre a ação. Em outras palavras, demonstraram que se sentem incomodados com as chacotas, piadas, fofocas e comentários maldosos que acontecem nas redes sociais.

Em seguida, buscamos compreender como o progresso tecnológico pode ser utilizado para justificar interesses ou impor projetos de desenvolvimento da humanidade a qualquer custo. Para isso, utilizamos no formato digital, o texto “Tecnologia e Sociedade” (anexo 10), de Dimas Floriani, capítulo 10 do livro didático “Para filosofar”, publicado no ano 2000, pela editora Scipione.

É importante ressaltar aqui a importância e o peso da leitura de textos para o desenvolvimento do pensamento filosófico, seja numa sala de aula real ou virtual (hipertextos). Compreendemos que a leitura e compreensão do texto é um dos pressupostos fundamentais para o saber filosófico, não apenas no que diz respeito à compreensão dos símbolos, mas também no que se refere à compreensão da relação que é capaz de vincular a linguagem à realidade.

É dentro dessa lógica do eletrônico e do hipertextual que tem acontecido, cada vez mais frequentemente e intensamente, o diálogo do sujeito entre os seus pares, a construção do conhecimento e a busca por respostas às questões humanas mais essenciais. Através da busca e atualizações instantâneas dos saberes e informações, a dialética e as criações filosóficas ganham uma nova forma de expressão, uma nova roupagem e novas formas de percepção juntamente com a facilidade do compartilhamento cada vez mais aberto e fluente. (MORAES, 2012, p. 9).

Assim, o trabalho com o texto nos possibilitou uma reflexão mais fundamentada nos aspectos filosóficos que permeiam o desenvolvimento da tecnologia ao longo da história da humanidade.

A partir da leitura do mito de Ícaro, os alunos concluíram “que devemos ter ciência da tecnologia que temos em mãos, para saber até onde podemos chegar, onde é o limite (Aluno 14). Complementando a ideia, o aluno 5 afirmou que “temos que utilizar a tecnologia da maneira certa, para o bem, pois, do contrário, ela também poderá ser usada para nos destruir”. Nesse sentido, Floriani (2000, p. 225) comenta:

Do uso da pedra lascada na Pré-história à sofisticadíssima sociedade informatizada de hoje, constatamos que, como em tudo o que é humano, a tecnologia não escapa da ambiguidade. Da tragédia de Ícaro, que não levou em conta a precariedade da técnica das asas, à detonação das bombas atômicas sobre Hiroxima e Nagasáqui, a tecnologia sempre mostrou que não é isenta de distorções, perigos e manipulação pelo poder. Ela tanto pode estar a serviço da vida como da morte (FLORIANI, 2000, p. 225).

É inegável que os avanços da tecnologia na sociedade têm seus aspectos positivos e negativos. Na percepção dos estudantes, como aspectos positivos tem-se as facilidades de realizar as coisas como, por exemplo, podemos ver os benefícios da tecnologia na medicina, para realização de cirurgias e exames, na produção dos remédios, na cura e tratamentos de doenças. Porém, como aspectos negativos podemos abordar as consequências das tecnologias que facilitam a vida de marginais, criminosos que estão por trás da internet.

Nesse sentido, Floriani afirma,

A tecnologia pode salvar o homem das doenças e da fome, abreviar seu sofrimento, substituí-lo nas árduas tarefas, garantir-lhe melhor qualidade de vida. Mas pode também acelerar a destruição da vida na Terra, desequilibrar os ecossistemas pelo uso desordenado dos recursos naturais, pelo excesso de produção e pelo desperdício de energia. A máquina é o resultado da engenhosidade e do trabalho humanos. O homem é o senhor da técnica. Tanto pode usá-la em benefício da humanidade como para subjugar uma boa parte da espécie humana aos caprichos de poucos ou, ainda, usá-la para autodestruir-se, como acontece nas guerras (2000, p. 228-229).

Assim, retomando a questão inicial: o progresso tecnológico pode ser utilizado para justificar interesses ou impor projetos de desenvolvimento da humanidade a qualquer custo? Conclui-se que no campo filosófico existe duas vertentes de pensamentos em relação ao papel da tecnologia, alguns mais ingênuos que acreditam piamente nos benefícios do progresso tecnológico e, outros, adotam uma postura mais cética, considerando a técnica nociva à humanidade. Para o escritor russo Leon Tolstói, a vida moderna não tem sentido, uma vez que a própria ideia de progresso é uma ideia provisória, sempre a ser completada. Nesse sentido, o sociólogo alemão Max Weber também tenta mostrar que o homem moderno pode “cansar-se da vida”, mas jamais “saciar-se dela”. Isso nos remete a um velho dilema: na busca desenfreada pelo progresso, o homem tem condições de construir sua felicidade na Terra? É justamente pela condição humana de não podermos “saciar-se da vida” que criamos o sentimento de que a vida moderna não tem sentido, é inconclusa e está em constante mudança, assim, o homem jamais pode chegar a uma plenitude de felicidade. Em suma, “o indivíduo moderno, ao buscar um padrão materialista de vida, revela mais estresse do que equilíbrio entre o material e o espiritual” (FLORIANI, 200, p. 230).

Diante do que vimos, percebemos que os alunos demonstraram uma disponibilidade para o uso das tecnologias digitais como recursos didáticos, tanto nos formatos textuais quanto não textuais como, por exemplo, o uso de imagens e sons (músicas), elementos esses que estão amplamente no cotidiano dos jovens. Portanto, na percepção dos alunos, o uso das tecnologias digitais como recursos auxiliares nos processos de ensino e aprendizagem possibilitam uma aproximação mais dinâmica com as questões filosóficas. Nesse sentido, cabe ao professor de Filosofia articular sua aula com o auxílio desses recursos focando nos problemas filosóficos a partir de hipertextos que possam ser lidos, discutidos, analisados, enfrentados, contestados, comparados, extraídos e recriados conceitos. Para tanto, é fundamental que o professor estabeleça caminhos interessantes, motivadores, desafiadores e atuais para que o aluno possa chegar aos conceitos filosóficos de maneira investigativa e reflexiva. Assim, recorrendo a Gallo (2012), defendemos que a aula, tanto no espaço real quanto no virtual, possibilite momentos de sensibilização, problematização, investigação e conceituação, pois acreditamos que esses momentos são caminhos possíveis para um ensino ativo de filosofia.

CONCLUSÃO

Considerando que o pensamento filosófico é fundamentado na reflexão do inconcluso, do inacabado, da experiência “do que nos passa, do que nos acontece, do que nos toca” (BONDIA, 2002), finalizo essa dissertação com o sentimento de que a problemática do uso das tecnologias digitais no Ensino de Filosofia vai além do que conseguimos perceber nesse trabalho dissertativo. Temos muito ainda o que pensar, o que problematizar, o que questionar sobre todo o contexto que envolve a cultura digital. Ensinar Filosofia na cultura digital é um desafio constante, tendo em vista que com a velocidade que a sociedade tecnológica se desenvolve, abre muitas questões para serem debatidas no cotidiano da sala de aula. As mudanças na sociedade requerem mudanças nas formas de ensinar e aprender, de produzir filosofia e filosofar.

Nossa experiência filosófica com os jovens estudantes do ensino médio aponta um vasto caminho a ser percorrido na tentativa de encontrar meios para despertar o desejo, a paixão do jovem pelo ato sublime da experiência do filosofar. Fazer uso no Ensino de Filosofia dos recursos tecnológicos disponíveis pode surtir efeito para aqueles alunos que já são habituados a utilizar esses recursos como fontes de pesquisas para construção do conhecimento. Por outro lado, temos alunos que ainda estão habituados a um ensino “bancário” e qualquer tentativa de inovação é vista como “passatempo”. Percebemos que alguns alunos não se integraram a proposta de trabalho vinculada ao ambiente virtual de aprendizagem. Demonstraram uma postura passiva em relação ao uso das tecnologias digitais, evidenciando um perfil de “consumidor” de informações e entretenimento. Essas são características inerentes à Sociedade da Informação. Realidade e virtualidade fazem parte da consciência coletiva dos indivíduos como duas faces de uma mesma moeda. A velocidade das informações leva o indivíduo a um movimento constante de descartes e atualizações das informações. Quanto mais buscamos e descartamos informações nos meios digitais, menos tempo nos empenhamos para processar conhecimentos. Quanto mais tempo com o virtual, menos experiência com os seres humanos.

São amplos os caminhos para o ensinar e aprender, no entanto, nessa pesquisa não objetivamos apresentar métodos para ensinar Filosofia. Nosso caminho percorrido até as vias de conclusão desse trabalho, nos possibilitou a experiência com o ainda não experimentado na nossa prática pedagógica.

Vivemos imbricados na cultura digital. O ciberespaço é o nosso segundo universo. Parafraseando o poeta, o ciberespaço é o nosso “segundo sol”. Ele nos provoca a sensação que

estamos sempre realinhando, retroalimentando nossa relação com outro, com as partes, com o todo. Porém, aqui surge o primeiro problema filosófico: a partir da ideia de progresso desencadeada pelos avanços das tecnologias digitais, é possível a subjetividade encontrar satisfação pessoal no contato com o outro na realidade virtual? Acreditamos que, para muitos, a realidade virtual cria uma sensação de satisfação pessoal, no entanto, estão presos num mundo solitário e ilusório, vazio de experiências humanas reais.

Nesse sentido, esse trabalho contribuiu para entendermos as relações que os indivíduos criam com os artefatos digitais. Percebemos que muitos dos nossos jovens alunos pesquisados já desenvolveram uma dependência dessas tecnologias. Porém, nem sempre essa dependência é canalizada para a construção do conhecimento, para a busca do saber, para uma sistematização do conhecimento proposto pelo professor.

Consideramos positivas as possibilidades que as tecnologias digitais podem propiciar ao Ensino de Filosofia. Na proposta de ensino numa abordagem de arquitetura em redes, utilizando um ambiente virtual de aprendizagem, obtivemos uma interação bastante satisfatória em relação ao que nos propusemos problematizar com os alunos. Portanto, sem a pretensão de apontar um caminho “fechado” para o Ensino de Filosofia, almejamos que esse trabalho instigue novas pesquisas, debates, artigos, relatos de experiências relacionados às problemáticas do ensino e aprendizagem na cultura digital, mas especificamente, em torno do Ensino de Filosofia mediado pelas tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

- ALONSO, K. M; ARAGÓN, R; SILVA, D. G. da. **Aprender e ensinar em tempo de cultura digital**. Porto Alegre: EmRede - Revista de Educação a Distância, 2014, v. 1, n. 1. Disponível em: <"https://www.aunired.org.br/revista_2.4.8-2/index.php/emrede/article/view/16/28">. Acesso em: 27 jul. 2019.
- ALVES, T. P; SILVA, I. M. M; CARVALHO, A. B. G. (Org.). **Linguagens, tecnologias e educação: interconexões pedagógicas**. Recife: Editora da UFPE, 2015.
- ASPIS, Renata Lima; GALLO, Sílvio. **Ensinar filosofia: um livro para professores**. São Paulo: Atta Mídia e Educação, 2009.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995.
- BONDIA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Rev. Bras. Educ. [online]. 2002, n.19, p.20-28.
- CARVALHO, M. J. S.; NEVADO, R. A.; MENEZES, C. S.. Arquiteturas Pedagógicas para Educação a Distância. In: NEVADO, R. A.; CARVALHO, M. J. S. e MENEZES, C. S. (Org.). **Aprendizagem em rede na educação à distância: estudos e recursos para formação de professores**. Porto Alegre: Ricardo Lenz, 2007.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1999.
- _____. **La era de la información**. Madrid: Alianza, 2000.
- _____. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges; revisão Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- _____. **Escola e internet: o mundo da aprendizagem dos jovens**. Revista Prosa Verso e Arte, 2019. Disponível em: <"https://www.revistaprosaversoarte.com/escola-e-internet-o-mundo-da-aprendizagem-dos-jovens-manuel-castells/">. Acesso em: 27 jul. 2019.
- CAVALCANTE, M. B. **O conceito de pós-modernidade na sociedade atual**. Brasil Escola: Meu Artigo, 2019. Disponível em: <"https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/geografia/o-conceito-posmodernidade-na-sociedade-atual.htm">. Acesso em: 25 jun. 2019.
- CEBRIAN, Juan Luis. **A rede**. São Paulo: Summus, 1999.
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 6ª. ed. São Paulo: Ática, 1997.
- CRUZ, J. M. de O. **Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação**. Educação e Sociedade, Campinas, vol. 29, n. 105, p. 1023-1042, set./dez. 2008. Disponível em: <"http://www.scielo.br/pdf/es/v29n105/v29n105a05">. Acesso em: 25 jun. 2019.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DOURADO, F. **A dimensão do espaço-tempo na cultura digital**. Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <"http://www.iea.usp.br/noticias/ica-massimo-canevacci">. Acesso em: 21 de jun. 2019.

- EDMODO. **Edmodo**. Homepage, 2020. Disponível em: <" <https://new.edmodo.com/>">. Acesso em: 22 jan. 2020.
- FLORIANI, D. Tecnologia e sociedade. In: _____. (org.). **Para filosofar**. São Paulo: Scipione, 2000, p. 223-248.
- FREIRE, P. F. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GIL, G. **Pela internet 2**. Disponível em: <"<https://www.letras.mus.br/gilberto-gil/pela-internet-2/>">. Acesso em: 10 jan. 2020.
- GOMES, R.S; NUNES, M. E. S. **Feedback da turma**. WhatsApp: Filosofia 2º Ano E: 22 de jul. 2019, 21:25, 2 mensagens de WhatsApp.
- GOMEZ, M. V. **Educação em rede: uma visão emancipadora**. São Paulo: Cortez, 2004.
- GOMEZ, M. V. **Redes na educação**. São Paulo: Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação, 2000, v. 1, n. 2, p. 37-47.
- HAMZE. A. Internetês. **Brasil Escola: canal do educador**. Disponível em: <"<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/internetes.htm>">. Acesso em: 25 jan. 2020.
- HEIDEGGER, M. **A questão da técnica**. Scientiæ Zúdia, São Paulo: v. 5, n. 3, p. 375-98, 2007.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2003.
- KERCKHOVE, D. **A Pele da Cultura: Investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.
- KOMESU, F; TENANI, L. **Considerações sobre o conceito de “internetês” nos estudos da linguagem**. In: Linguagem em (Dis)curso, Palhoça, SC, v. 9, n. 3, p. 621-643, set./dez. 2009. Disponível em: <" <http://www.scielo.br/pdf/ld/v9n3/10.pdf>">. Acesso em: 12 fev. 2020.
- KUHN, Thomas. S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- LATOUR, Bruno. **Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches**. Bauru: EDUSC, 2002.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.
- LEITE, B. S. **Tecnologias do ensino de química: teoria e prática na formação docente**. Curitiba: Appris, 2015.
- LEKONCEV, Ju. K. (1977). **Foundations of General Semiotics**. In Soviet Semiotics. An Anthology (Ed. Daniel P. Lucid). Baltimore and London: The Johns Hopkins University.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- LÉVY, P. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Ed. Loyola, 1998.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Irene. **Um redimensionamento: o ponto de vista semiótico**. Disponível em: <"https://www.passeidireto.com/arquivo/20835833/o-ponto-de-vista-semiotico">. Acesso em: 11 set. 2019.

MARTÍNEZ, F; SOLANO, I. M. **El proceso comunicativo en situaciones virtuales**. En: F. Martínez (Comp.), Redes de formación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. Barcelona: Paidós, 2003.

MARTINO, L. M. S. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MASUDA, Yoneji. **A sociedade da informação como sociedade pós-industrial**. Rio de Janeiro: Ed. Rio, 1982.

MATOS, Junot C. **A Formação dos professores para o ensino de filosofia**. In: MATOS, Junot C.; COSTA, Marcos R. N. (Org). Ensino de filosofia: questões fundamentais. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2014, p. 9-30.

MATTELART, A; MATTELART, M. **História da Sociedade da Informação**. Tradução Niolas Nyimi Campanario. 2ª ed. Revista e atualizada: São Paulo: Edições Loyola, 2006.

MONEREO, C; COLL, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Tradução Naila Freitas, Porto Alegre: Artmed, 2010.

MORAES, S B. A. **O Ensino de filosofia e as TIC: reflexões a partir de experiências do PIBID – Filosofia da UFSM**. Santa Maria: UFSM, 2014.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (Org.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <"http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf">. Acesso em: 5 ago. 2019.

NUNES, L. L. S. T; et al. **Educação em Rede: tendências tecnológicas e pedagógicas na sociedade em rede**. Porto Alegre: EmRede - Revista de Educação a Distância, 2016, v. 3, n. 2. Disponível em: <" https://www.aunired.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/116 ">. Acesso em: 27 jul. 2019.

OLIVEIRA, M. O. E. **A disseminação da informação na construção do conhecimento e na formação da cidadania**. In: XIX CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 2000, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: PUCRS, 2000.

ONFRAY, Michel. **A política do rebelde: Tratado de resistência e de insubmissão**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

PALFREY, J; GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. Disponível em: <"http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf">. Acesso em: 8 jul.2019.

PRUDENTE, T. P; MERCADO, L. P. L; MATIAS, W. **O uso de metodologias ativas com tic no ensino de disciplinas filosóficas: a abp nos estudos filosóficos**. 3º Congresso Latinoamericano de

Filosofía de la Educación, 2016. Disponível em: <"http://filosofiaeducacion.org/actas/index.php/act/article/viewFile/57/39">. Acesso em: 27 jul. 2019.

QUEIROZ E MELO, M. de F. A. de. **Voando com a pipa: esboço para uma psicologia social do brinquedo à luz das idéias de Bruno Latour**. Tese de doutorado, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

QUEIROZ E MELO, M. de F. A. de. **Discutindo a aprendizagem sob a perspectiva da teoria ator-rede**. Paraná: Educar em Revista, n° 39, abr. 2011, p. 177-190. Disponível em: <"http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155018743012">. Acesso em: 8 ago. 2019.

RAMAL, Andréa Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

TAKAHASHI, T. (Org.). **Sociedade da informação no Brasil: Livro Verde**. Brasília: MCT, 2000.

VALLE do, L.; BOHADANA, E. D. B. **Interação e interatividade: por uma reantropolização da EaD online**. Educação & Sociedade. v.33, n.121, 2012, p. 973-984. Disponível em: <"http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302012000400003&script=sci_abstract&tlng=pt">. Acesso em: 28 de jul. 2019.

VALLE do, L.; BOHADANA, E. D. B. **O quem da educação à distância**. Revista Brasileira de Educação. v.14, n.42, 2009, p. 551-606. Disponível em: <"https://www.academia.edu/13392562/O_quem_da_educac%C3%A7%C3%A3o_a_dist%C3%A2ncia">. Acesso em: 28 jul. 2019.

VIEIRA, E. F. **A sociedade cibernética**. Cadernos EBAPE.BR, v.4, n° 2, Jun. 2006. Disponível em: <"http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/4975">. Acesso em: 25 jun. 2019.

ANEXOS

ANEXO N. 01 – PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Sejam bem vindos (as) a nossa SALA DE AULA VIRTUAL! Aqui vamos problematizar, refletir e compartilhar ideias sobre o uso das tecnologias digitais no ensino e na vida cotidiana. Neste ambiente virtual de aprendizagem, trabalharemos o seguinte PROJETO:

TEMA: Dialogando sobre as tecnologias digitais numa interface virtual de aprendizagem.

OBJETIVO GERAL:

- Refletir como o uso das ferramentas de virtualização digital interferem no comportamento do usuário no dia a dia.

ESTRATÉGIAS:

1º Momento

- Apresentação e registro da turma no ambiente virtual de aprendizagem Edmodo.

2º Momento

- Sensibilização / Mobilização: Dialogando com textos, letras de músicas e filmes que retratam o tema tecnologia.

3º Momento

- Problematização: O que são tecnologias? Quais as vantagens e as consequências do uso contínuo das tecnologias digitais virtuais?
- Investigação: Pesquisar, ler textos e analisar diferentes tecnologias digitais virtuais sobre vantagens e consequências do uso contínuo dessas tecnologias.

4º Momento

- Criação conceitual: Postar o resultado da pesquisa no ambiente virtual de aprendizagem Edmodo e comentar criticamente sobre cada tecnologia pesquisada.
- Reflexões escritas sobre o texto “Sociedade e Tecnologia”.

AVALIAÇÃO: O processo de avaliação do desenvolvimento de todas as ações será fundamentado na tríade ação-reflexão-ação, visto que todo processo do projeto será dinâmico, prático e com ações pontuais. Portanto, o aluno será avaliado de acordo com suas interações nas atividades aqui propostas.

REFERÊNCIAS:

ALVES, T. P; SILVA, I. M. M; CARVALHO, A. B. G. (Org.) **Linguagens, tecnologias e educação**; interconexões pedagógicas. Recife: Ed. UFPE, 2015.

FLORIANI, D. Tecnologia e sociedade. In: _____. (org.). **Para filosofar**. São Paulo: Scipione, 2000, p. 223-248.

LEITE, B. S. **Tecnologias do ensino de química**: teoria e prática na formação docente. Curitiba: Appris, 2015.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Ed. Loiola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MARTINO, L. M. S. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MONEREO, Carles; COLL, César. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Tradução Naila Freitas, Porto Alegre: Artmed, 2010.

VIEIRA, E. F. **A sociedade cibernética**. Cadernos EBAPE.BR, v.4, nº 2, Jun. 2006. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/4975>>. Acesso em: 25 de junho de 2019.

ANEXO N. 02 – QUESTIONÁRIO

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE DO PARANÁ
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA
NÚCLEO PROF-FILO PERNAMBUCO

Prof. Mestrando: Renildo Silva Gomes

Local: xxxxxx

Tema: Uso das tecnologias digitais no cotidiano e na sala de aula

O presente questionário tem como objetivo colher informações sobre o uso de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) pelos discentes de 02 (duas) turmas do Ensino Médio da referida escola, sob a orientação do Prof. Ms. Renildo Silva Gomes, da disciplina Filosofia.

PARTE I

Seção 1 – Caracterização do discente

1. Nome do discente: (Não é obrigatório)

2. Série/Turma: _____

3. Gênero: () Feminino () Masculino

4. Idade: _____ anos

5. Reside: () Zona Urbana () Zona Rural

Seção 2 - Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)

6. Quais dos itens abaixo você possui ou tem na sua casa?

() Celular

() Tablet

() Notebook

() Computador (desktop)

() TV com acesso à internet

() Não possui nenhum desses

7. Você costuma acessar à internet?

() Sim

() Não

8. Sua escola possui laboratório de informática?

() Sim

() Não

() Desconheço

9. Acesso à internet pelo: (Pode marcar mais de um)

() Meu celular

() Meu tablet

() Meu notebook

() Meu computador (desktop)

() Minha TV com acesso à internet

() Não tenho nenhum aparelho para acesso à internet

() Acesso à internet na lan house

() Acesso à internet na casa de amigos ou aparelhos de amigos

No laboratório de informática da escola

10. A sua escola permite o uso de celulares ou outros dispositivos eletrônicos durante as aulas?

Sim. Quais? _____

Não

11. Alguns professores da sua escola fazem atividades e permitem você fazer uso de algum aparelho digital na sala?

Sim. Quais disciplinas? _____

Quais aparelhos? _____

Não

12. Mesmo que a escola não permita o uso de aparelhos digitais em sala, você costuma utilizar, por exemplo, o celular durante as aulas?

Sim

Não

Às vezes

13. Você usa o celular na sala de aula (Pode marcar mais de uma opção):

Para pesquisa de conteúdos

Para acesso as redes sociais

Para entretenimento, distração, passatempo

Não uso o celular na sala se aula

14. Quais dos seguintes aplicativos ou softwares de comunicação você utiliza para fins pessoais? [Podem ser selecionadas várias opções]

Facebook

LinkedIn

YouTube

Skype

Snapchat

Twitter

Vimeo

WhatsApp

Instagram

Hangout

ResearchGate

Flickr

E-mail

Blog

Página pessoal

Outros (Quais) _____

15. Quais dos termos abaixo você conhece ou já ouviu falar? Ciberespaço Cibercultura Cibernética

Cultura Digital Cyberbullying Hiperlink

Sociedade da Informação Comunidades Virtuais

Ambiente Virtual de Aprendizagem Redes Sociais

Não conheço nenhum desses termos

Seção 3 - Integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) com a aprendizagem

16. Quais das seguintes tecnologias você utiliza para adquirir conhecimentos? [Podem ser selecionadas várias opções]

- Plataforma Educativa (Blackboard; Moodle; Edmodo)
- E-mail
- Blog
- Facebook
- LinkedIn
- YouTube
- Skype
- Snapchat
- Twitter
- Vimeo
- WhatsApp
- Instagram
- ResearchGate
- Flickr
- Hangout
- Nenhuma
- Outras (Quais?) _____

17. No caso de usar uma Plataforma Educativa (Ex.: Blackboard, Moodle, Edmodo), para quais finalidades você utiliza? [Marque um X em todas que se aplicam]

- Não utilizo nenhuma Plataforma Educativa
- Compartilhar observações feitas em aula
- Compartilhar trabalhos ou soluções de exercícios
- Compartilhar slides apresentados em trabalhos
- Enviar links de sites interessantes
- Gerar interações entre os colegas em fóruns
- Gerar sessões individuais ou em grupo de chat com os colegas
- Compartilhar vídeos ou áudios de conteúdo das aulas

Agradecemos por disponibilizar alguns minutos do seu tempo para responder e participar dessa pesquisa!

ANEXO N. 03 – PÁGINA DE LOGIN DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Edmodo

new.edmodo.com/?go2url=%2Fhome

Apps Bookmarks MSN Brasil - Outlo... Ao Vivo Xand Avião MSN Brasil - Outlo... Cursos online Mundo Escolar: Por... Classes Gramaticais...

edmodo Saiba mais Recursos Suporte Log in Cadastre-se

Aprenda melhor juntos

Gerencie sua sala de aula. Envolve seus alunos.
Seguro. Simples. Grátis.

Comece como um...

Professor Aluno Pai

09:12 14/02/2020

www.edmodo.com

ANEXO N. 04 – PÁGINA INICIAL DA SALA DE AULA VIRTUAL

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "E"

Renildo Silva Gomes | All · 2º ano

Menos ^

Professores: Silva Gomes

PROJETO: DIALOGANDO SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NUMA INTERFACE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM... OBJETIVO GERAL: Refletir como o uso das tecnologias digitais virtuais interfere no comportamento do usuário no dia a dia.

Código de Classe BLOQUEADO

Envie testes e tarefas usando este botão.

Próximo

Nenhum trabalho de aula pendente no momento.

www.edmodo.com

Minhas Classes

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A"

Renildo Silva Gomes · Todos

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "E"

Renildo Silva Gomes · Todos

Criar Nova Classe

Próximo

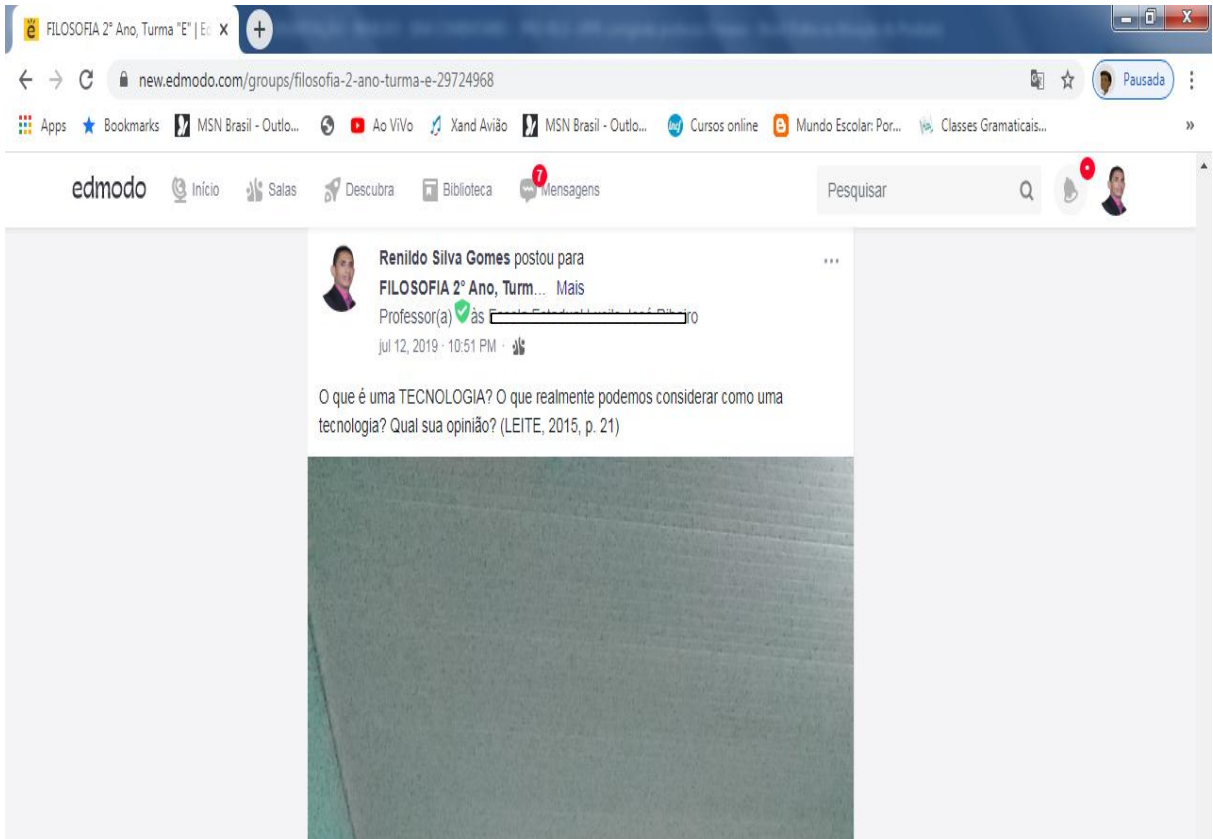
Nenhum trabalho de aula pendente no momento.

Ver todos os trabalhos de aula

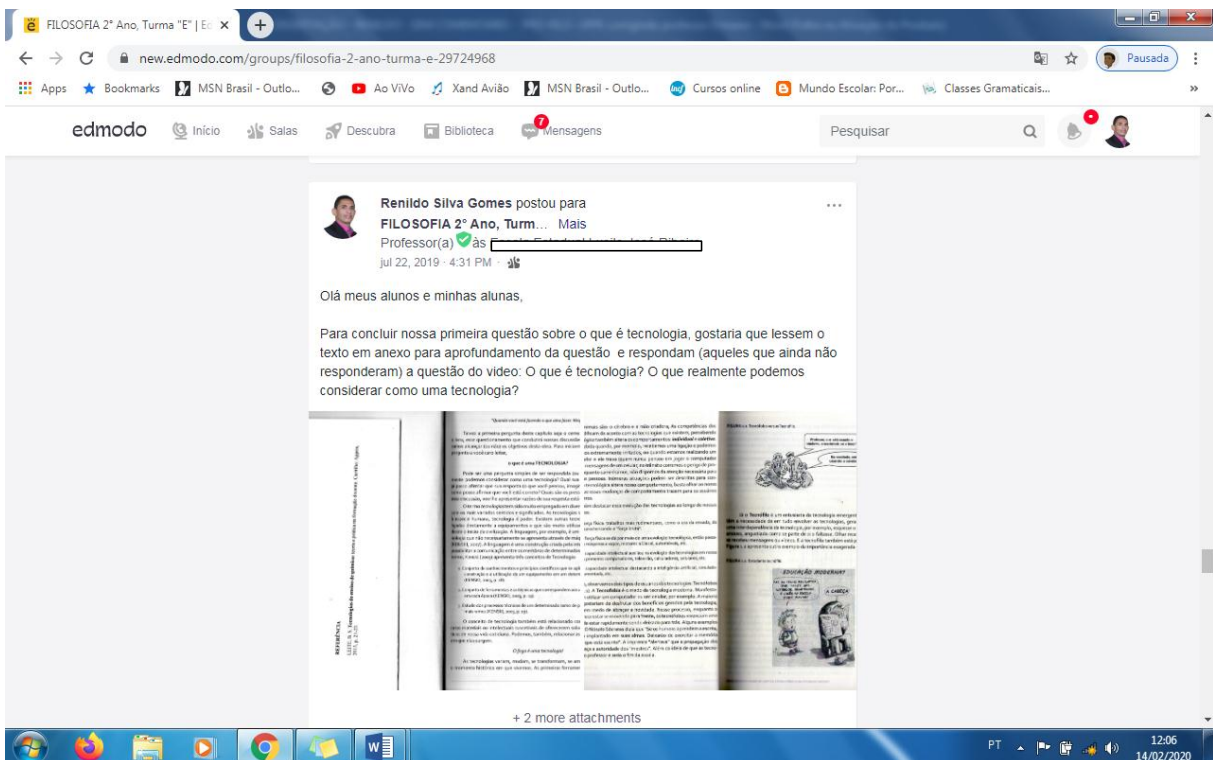
12:15 14/02/2020

www.edmodo.com

ANEXO N. 05 – ATIVIDADE 1



www.edmodo.com



www.edmodo.com

ANEXO N. 06 – ATIVIDADE 2



FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A" | E

new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page

Apps Bookmarks MSN Brasil - Outlo... Ao Vivo Xand Avião MSN Brasil - Outlo... Cursos online Mundo Escolar Por... Classes Gramaticais...

edmodo Início Salas Descubra Biblioteca Mensagens Pesquisar

Renildo Silva Gomes postou para **FILOSOFIA 2º Ano, Turm...**
Professor(a) às [redacted]
ago 16, 2019 · 3:24 PM

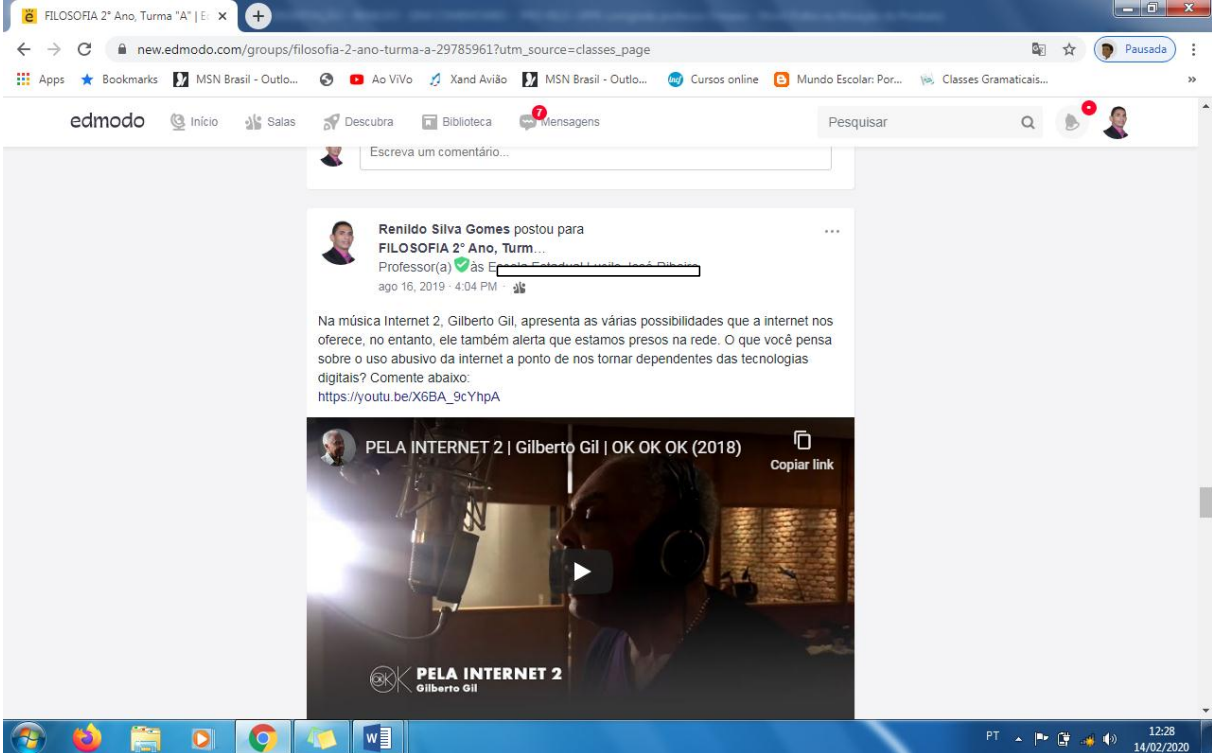
O texto "O que é tecnologia", apresenta dois tipos de usuários das tecnologias: Tecnófobos e Tecnófilos. Comente abaixo respondendo as seguintes questões:

- a) O que são tecnófobos?
- b) O que são tecnófilos?
- c) Você se considera um tecnófobo, um tecnófilo ou um usuário comum das tecnologias? Justifique sua resposta.

8 Curtidas 18 Comentários Compartilhar

www.edmodo.com

ANEXO N. 07 – ATIVIDADE 3



The screenshot shows a web browser window displaying an Edmodo page. The browser's address bar shows the URL: new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page. The page title is "FILOSOFIA 2º Ano, Turma 'A' | E...". The Edmodo interface includes a search bar, navigation links (Início, Satas, Descubra, Biblioteca, Mensagens), and a post by Renildo Silva Gomes. The post text discusses the music "Internet 2" by Gilberto Gil and asks for student comments on digital technology dependence. A video player is embedded in the post, showing a man in a recording studio with the title "PELA INTERNET 2 | Gilberto Gil | OK OK OK (2018)". The Windows taskbar at the bottom shows the time as 12:28 on 14/02/2020.

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A" | E... x

new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page

Apps Bookmarks MSN Brasil - Outlo... Ao Vivo Xand Avião MSN Brasil - Outlo... Cursos online Mundo Escolar: Por... Classes Gramaticais...

edmodo Início Satas Descubra Biblioteca Mensagens Pesquisar

Escreva um comentário...

Renildo Silva Gomes postou para
FILOSOFIA 2º Ano, Turm...
Professor(a) às 4:04 PM
ago 16, 2019 · 4:04 PM

Na música Internet 2, Gilberto Gil, apresenta as várias possibilidades que a internet nos oferece, no entanto, ele também alerta que estamos presos na rede. O que você pensa sobre o uso abusivo da internet a ponto de nos tornar dependentes das tecnologias digitais? Comente abaixo:
https://youtu.be/X6BA_9cYhpA

PELA INTERNET 2 | Gilberto Gil | OK OK OK (2018) Copiar link

PELA INTERNET 2
Gilberto Gil

12:28
14/02/2020

www.edmodo.com

ANEXO N. 08 – ATIVIDADE 4

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A" | E: X

new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page

Apps Bookmarks MSN Brasil - Outlo... Ao Vivo Xand Avião MSN Brasil - Outlo... Cursos online Mundo Escolar: Por... Classes Gramaticais...

edmodo Início Salas Descubra Biblioteca Mensagens Pesquisar

Renildo Silva Gomes postou para FILOSOFIA 2º Ano, Turm... Professor(a) às 8:52 PM

ago 16, 2019 · 8:52 PM

TEMA: Cyberbullying

assistir ao filme Cyberbullying (link abaixo), comente-respondendo como as seguintes aplicações: • As recomendações da mãe de Taylor estavam corretas? • Por que mesmo sendo reconhecido online, Taylor não deletou seu perfil? • Você se sente vulnerável ao postar mensagens e / ou fotos online? Caso você fosse vítima de cyberbullying, como você reagiria? • Será que todas as vítimas de cyberbullying se sentem incomodadas com comentários mas não foram deletadas no perfil de um site de relacionamento? • Seria carência? Necessidade de fazer parte de um grupo? • Reações extremas como suicídio ao longo do tempo de cyberbullying ou não? • Que cuidados devem ser tomados para não se tornar vítima de cyberbullying? • Quais são as suas cópias do filme?

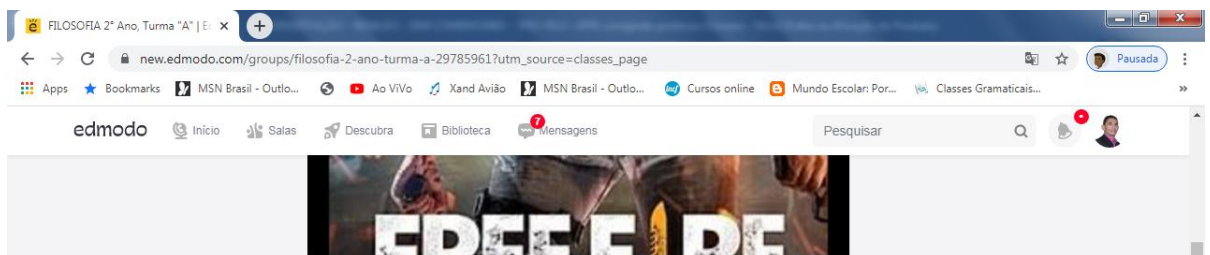
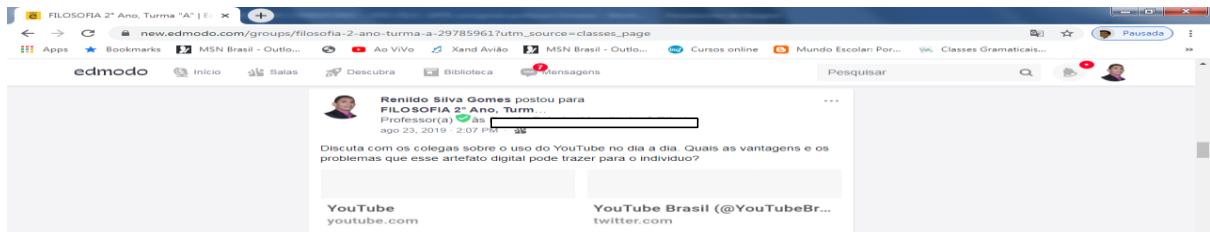
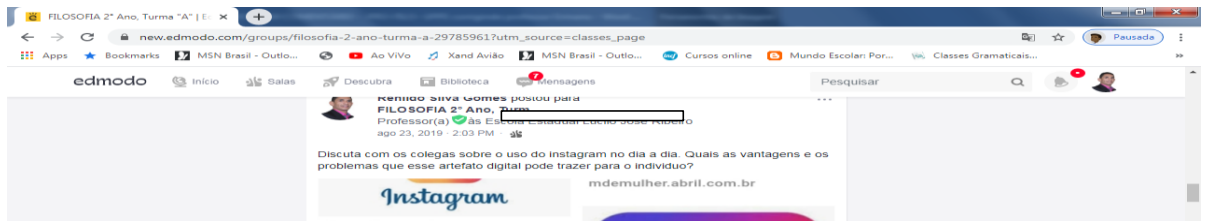
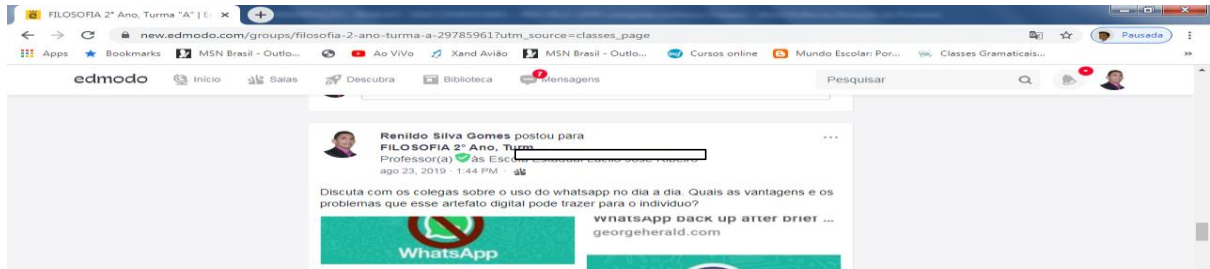
A seguir, apresentamos um sinopse do filme:

Taylor Hillridge (Emily Osment) é uma estudante do ensino médio, bonita, de 17 anos de idade, mas é um pouco desapropriada, e completamente ciente disso. Quando a mãe é uma mulher de aniversário, Taylor fica animada com uma perspectiva de liberdade e independência de ficar online sem a mãe estar olhando por cima do ombro. No entanto, Taylor logo é vítima de traição e assédio moral, enquanto visita um site social, e com medo de acompanhar os seus colegas na escola, incluindo a sua melhor amiga Samantha (Kay Panabaker), ela é empurrada para um ponto de extrema extrema. A vida de Taylor é uma questão de saber o que é Taylor, a família de uma série de professores, a presença de outros adolescentes, a presença de uma classe de professores, as experiências de muitos grupos.

Sinopse disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cyberbully>

PT 12:35 14/02/2020

ANEXO N. 09 – ATIVIDADE 5



ANEXO N. 10 – ATIVIDADE 6

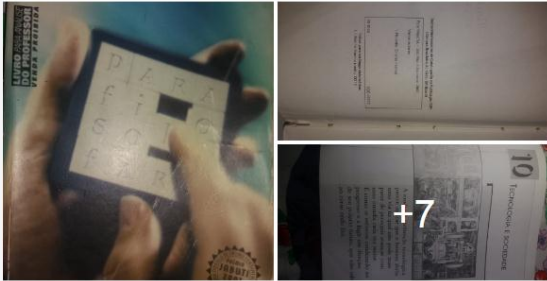
FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A" | E

new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page

edmodo Início Salas Descubra Biblioteca Mensagens Pesquisar

Renildo Silva Gomes postou para
FILOSOFIA 2º Ano, Turm...
 Professor(a) às [redacted]
 out 24, 2019 · 11:24 PM ·

Leia o texto abaixo, dialogue com os colegas e professor e responda as questões propostas na atividade seguinte:



Curir Comentário Compartilhar

FILOSOFIA 2º Ano, Turma "A" | E

new.edmodo.com/groups/filosofia-2-ano-turma-a-29785961?utm_source=classes_page

edmodo Início Salas Descubra Biblioteca Mensagens Pesquisar

Filtrar postagens por - pendente no momento.

Ver todos os trabalhos de aula

Convidar pessoas

Gerenciar meus aplicativos

Idiomas · Suporte · Sobre · Carreira · Privacidade ·
 Termos de Serviço · Entre em contato · Blog · Twitter ·
 Facebook · Edmodo Labs
 Edmodo © 2020

Renildo Silva Gomes postou para
FILOSOFIA 2º Ano, Turm...
 Professor(a) às [redacted]
 out 25, 2019 · 7:57 AM ·

De acordo com a leitura do texto abaixo, responda as seguintes questões:

1. Que lições podem ser extraídas do mito de Ícaro?
2. Como se dá, ao longo da história, a junção entre ciência e técnica?
3. Pode-se afirmar que a moderna tecnologia obedece a uma razão instrumental da sociedade industrial? Por quê?
4. A moderna tecnologia se restringe aos processos produtivos ou atinge outras dimensões do cotidiano? Busque exemplos.
5. Comente os aspectos positivos e negativos da técnica em sua vida.
6. Comente: informação e comunicação são duas peças-chave da civilização tecnológica moderna.
7. Enumere as principais inovações tecnológicas incorporadas hoje pelas sociedades.
8. Por que a televisão e o computador são dois equipamentos que representam a civilização tecnológica atual?
9. Você concorda que a técnica empregada para resolver problemas cria outros tantos? No seu entendimento, sempre será assim?

Curir 6 Comentários Compartilhar