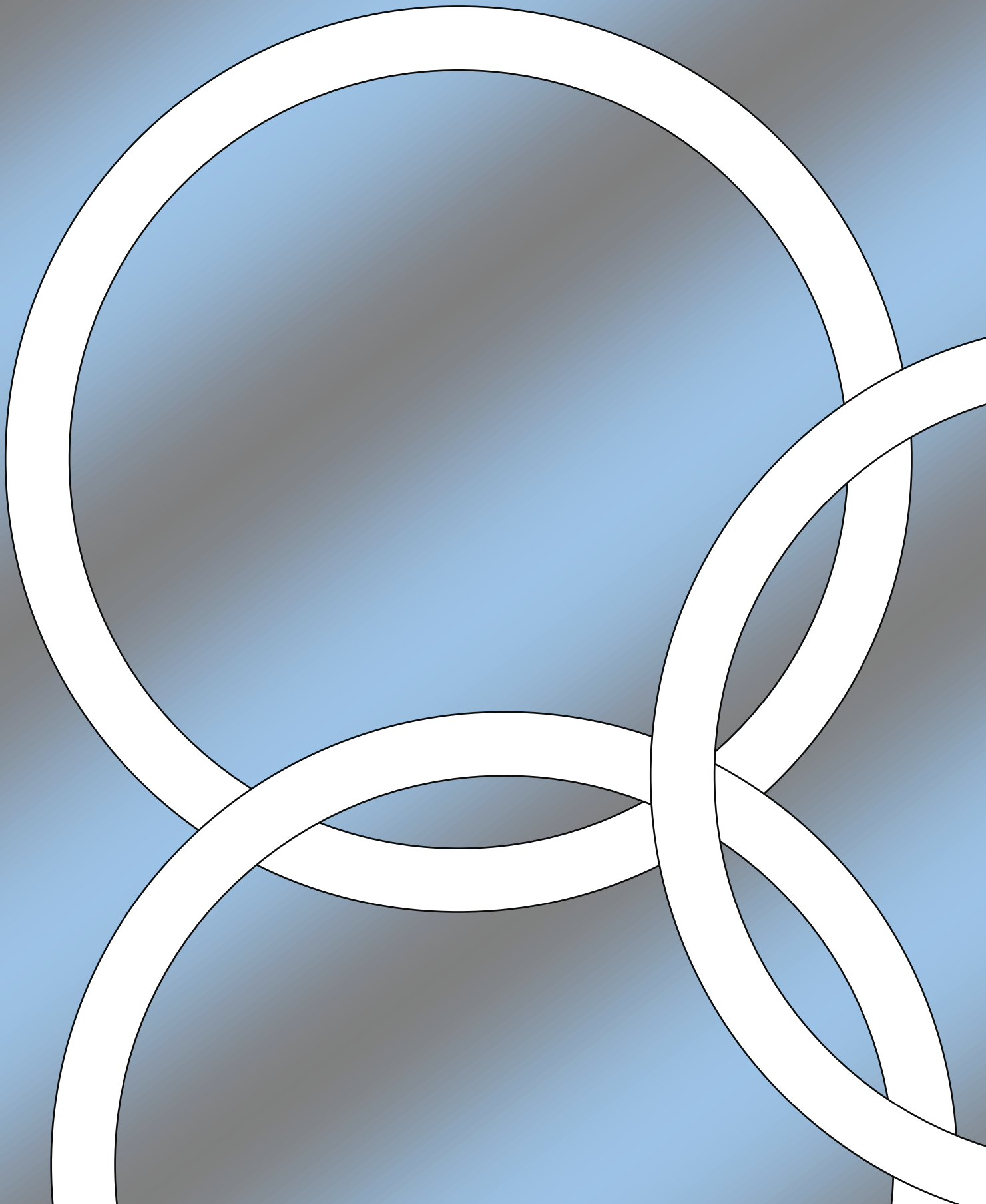


“Senso Comum”

Uma proposta para o ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt



Adriano Aparecido Apolonio
Eli Vagner Francisco Rodrigues



ELABORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Adriano Aparecido Apolonio

Eli Vagner Francisco Rodrigues

REDAÇÃO

Adriano Aparecido Apolonio

ILUSTRAÇÃO

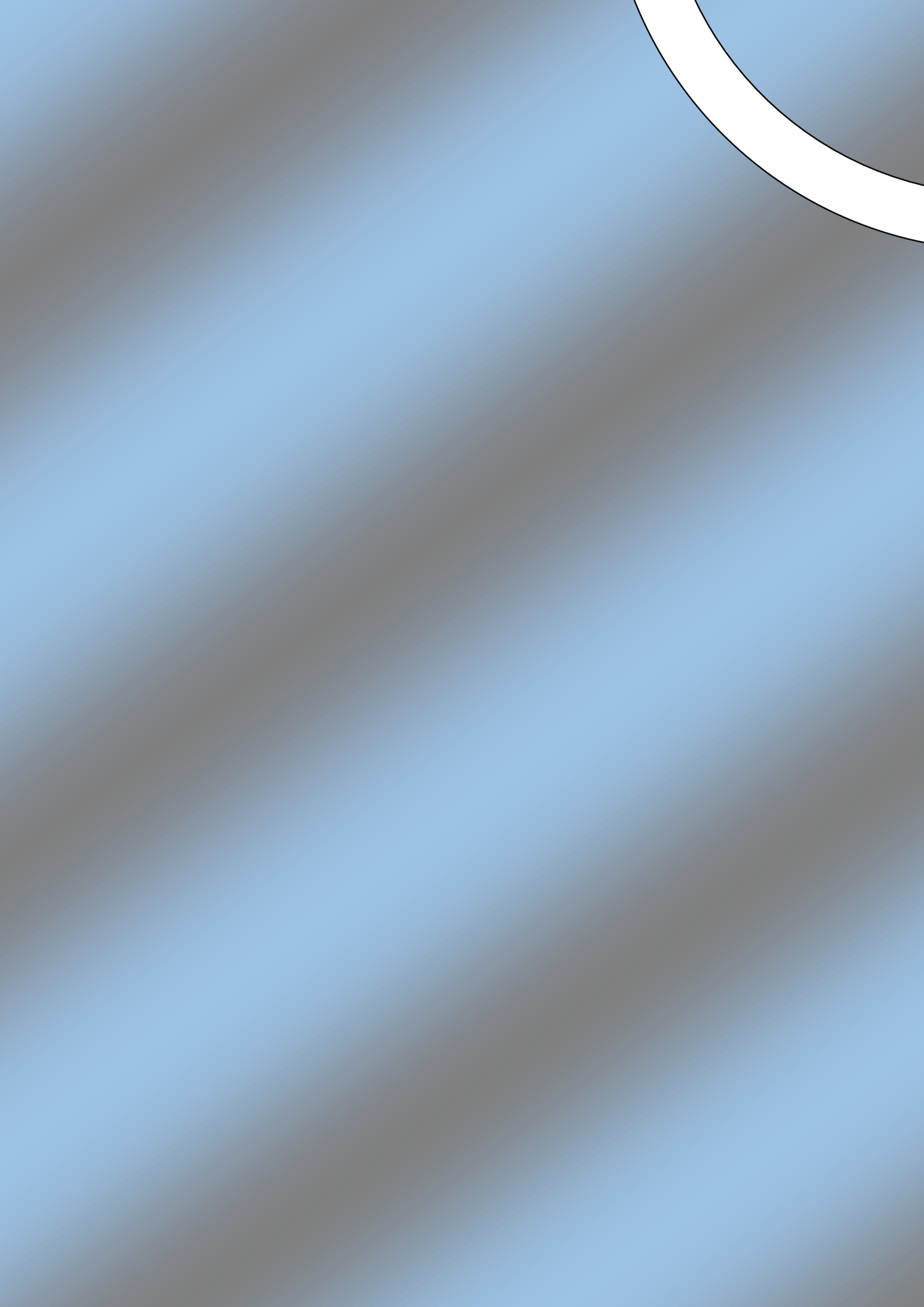
Adriano Aparecido Apolonio

Ficha catalográfica

A644s Apolonio, Adriano Aparecido
Senso Comum / Adriano Aparecido Apolonio. -- Bauru, 2023
32 p. : il., fotos

Dissertação (Mestrado profissional - Docência para a Educação Básica) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru
Orientador: Eli Vagner Francisco Rodrigues

1. Ensino de Filosofia. 2. Hannah Arendt. 3. Ensino Médio. I. Título.



“Senso Comum”

Uma proposta para o ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt

ENTENDENDO A PROPOSTA

A proposta, aqui apresentada, é uma sequência didática para aplicação do produto educacional, denominado “Senso Comum”. Este produto educacional é um recurso pedagógico, voltado para o ensino de filosofia. Contém um tabuleiro, feito com papelão adesivado, oito peças para movimentação no tabuleiro, um dado para apontar a movimentação das peças, setenta e três perguntas, organizadas em três categorias: economia, política e cultura. Esta sequência didática está dividida em três partes: apresentação da base teórica; entendendo o jogo; sugestão de metodologia.

PÚBLICO-ALVO

Embora a aplicação do jogo seja livre, recomenda-se a aplicação a estudantes do Ensino Médio.

OBJETIVOS

Orientar o processo de ensino-aprendizagem, com ênfase ao ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt, para estudantes do Ensino Médio desenvolverem o senso crítico e de pertencimento à sociedade.

Para isso, instigar o estudante a pensar sobre os elementos que constituem uma situação problema, além de levá-lo a refletir sobre as tomadas de decisões no espaço público para, com isso, pensar na responsabilidade pelo mundo, nas ações dos adultos.

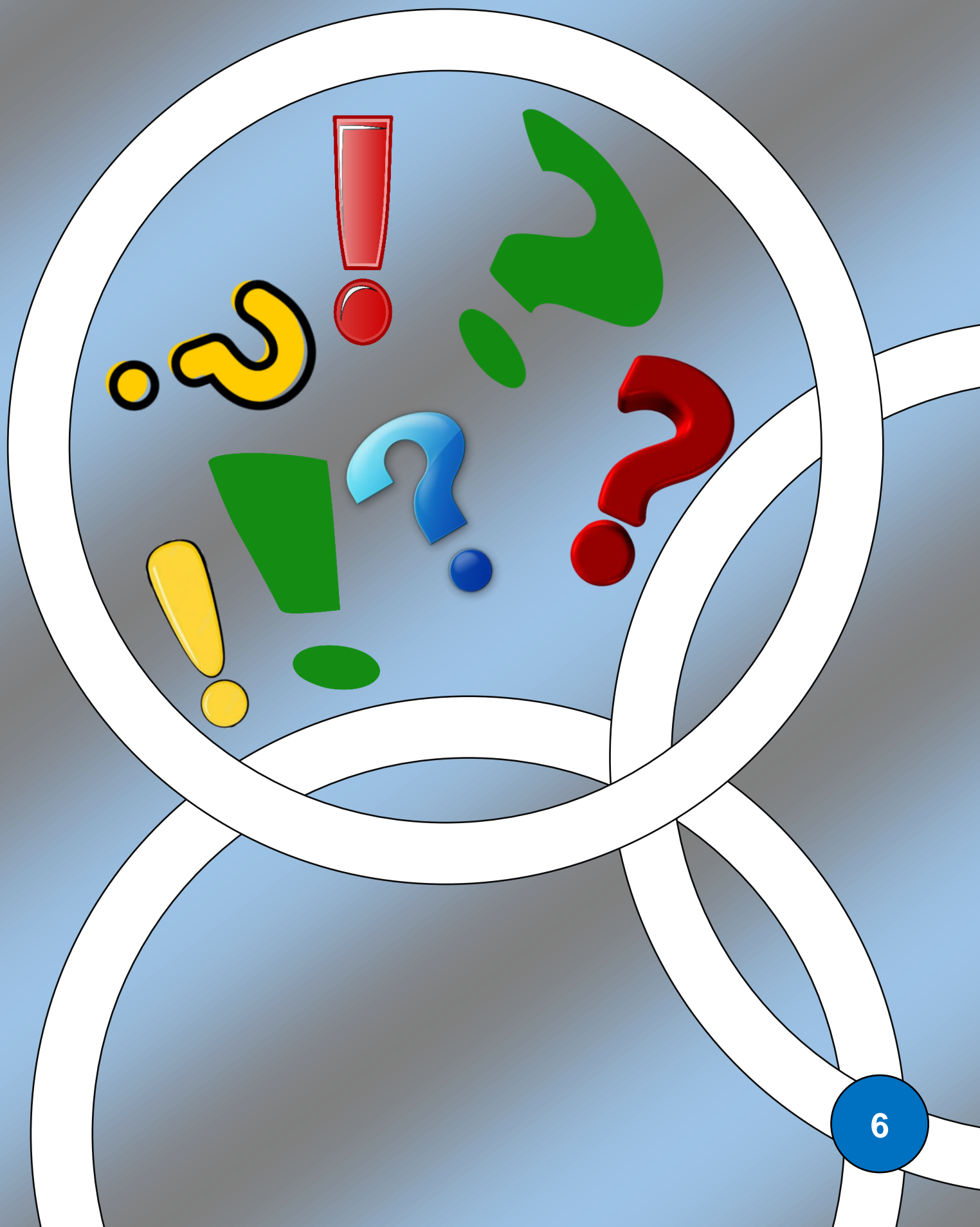
“Senso Comum”

Uma proposta para o ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt

SUMÁRIO

Apresentação da base teórica	06
Entendendo o jogo	09
Peças e regras do jogo	18
Sugestão de aplicação	22
Registros de aplicação	28
Para aprofundar os estudos	30

Apresentação da base teórica



1. Hannah Arendt e o Senso Comum

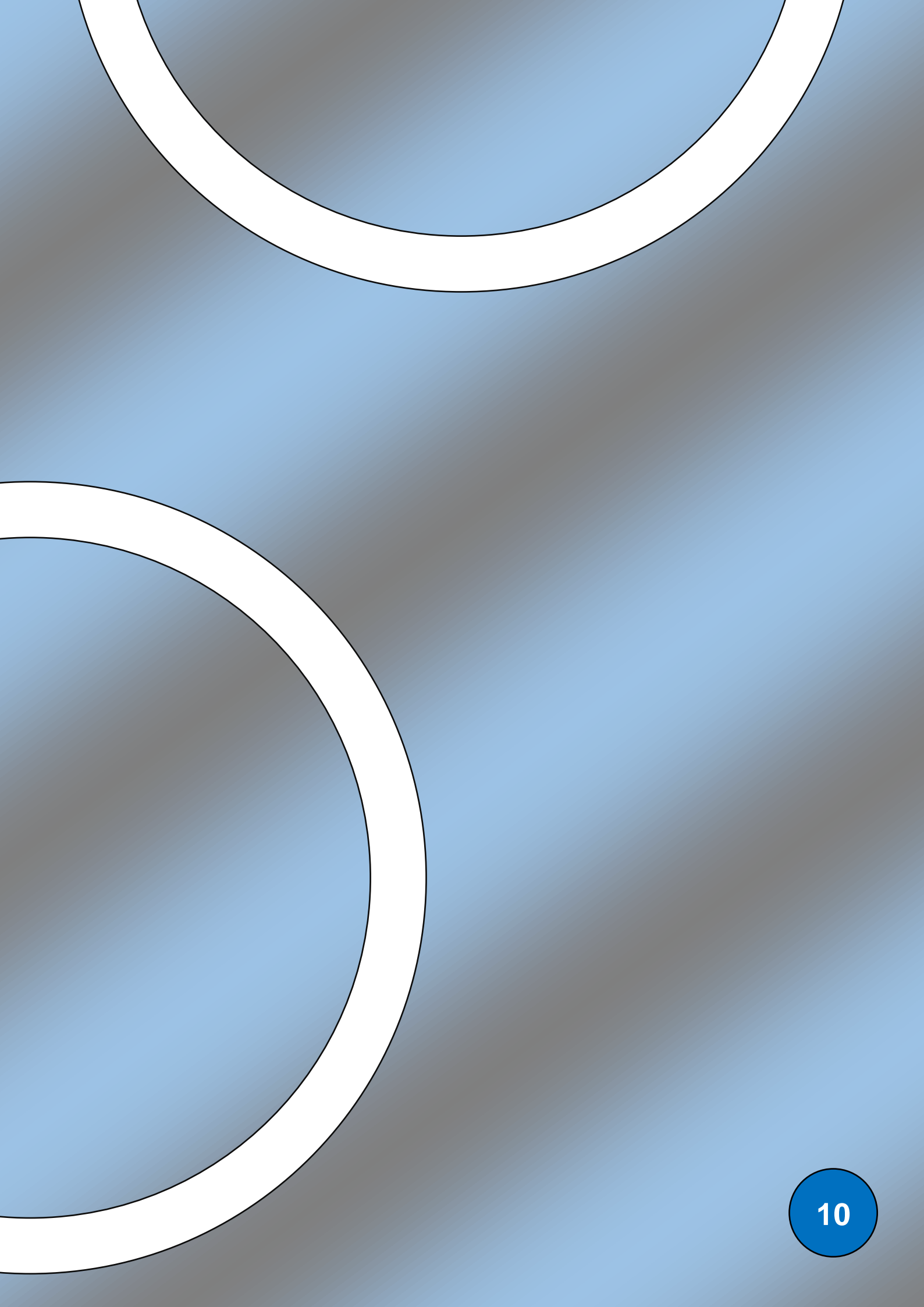
Hannah Arendt foi uma pensadora judia que viveu na Alemanha do século XX. Conheceu as atrocidades daqueles que estavam dentro do Nazismo e buscou entender o que estava acontecendo em seu tempo. Apresentou um vasto repertório teórico e sugeriu, não apenas a releitura de alguns conceitos, mas a aplicação destes, em todo esforço para se pensar o que estamos fazendo. Um destes conceitos é o “senso comum”. Após entender que os homens estavam afastados de suas responsabilidades no mundo, sugere um reajuste de todos à comunidade, chamada de mundo. O senso comum, para Hannah Arendt, seria o ajuste de todos nós, adultos, “à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos”.

2. Espaço escolar e espaço público

Um dos pontos mais polêmicos, em Hannah Arendt, foram suas considerações a respeito da educação. Para Arendt, o espaço escolar está entre várias dimensões: passado e futuro, público e privado. Essa condição torna o espaço escolar, um espaço de crise. Crise esta não no sentido de idealizar uma revolução, mas como uma oportunidade de entender o que está acontecendo. O mundo é apresentado aos estudantes, por meio dos adultos. E os estudantes, por sua vez, devem se preparar para, a partir da cidadania, serem responsáveis pelo mundo.

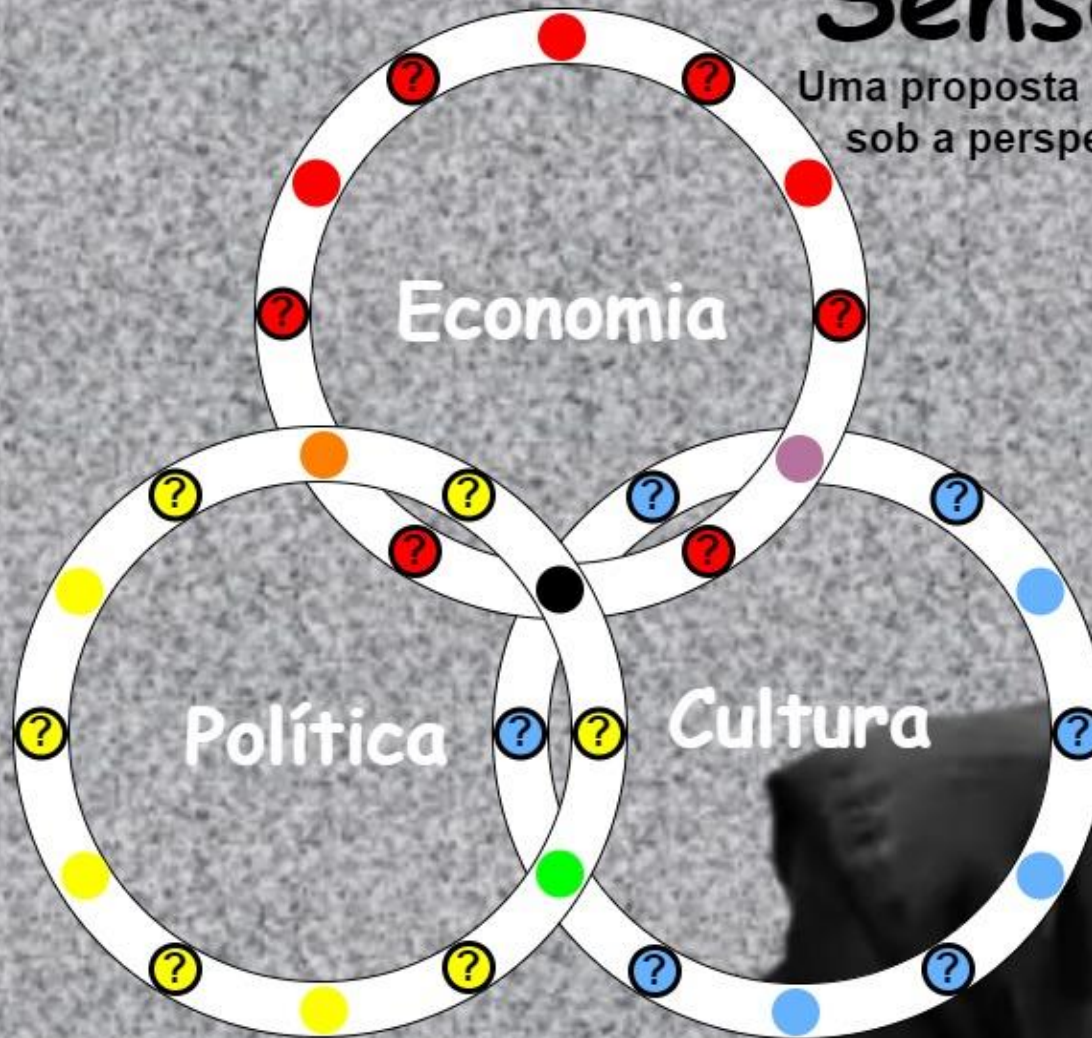
Entendendo o jogo





"Senso Comum"

Uma proposta para o ensino de filosofia,
sob a perspectiva de Hannah Arendt



O que você
faria?

O que você
faria?

O que você
faria?

Senso Comum "nos ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."

Hannah Arendt

O que você faria?

O que você faria?

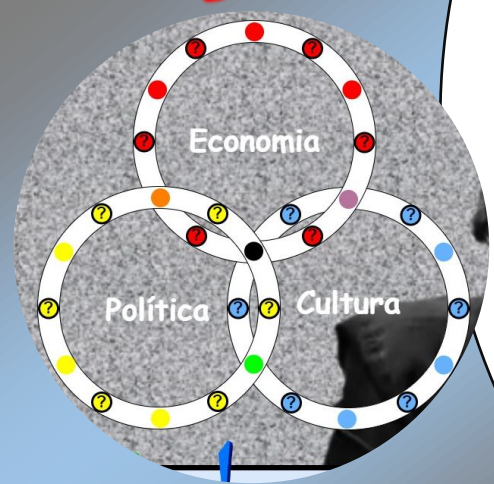
O que você faria?

Economia

Política

Cultura

Senso Comum "nos ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt



O que temos aqui?

Três círculos com intersecções. Nestes círculos, os jogadores irão se movimentar, a partir do número indicado pelo lançamento do dado.

O que você faria?

O que você faria?

O que você faria?

! ? ! ? ! ? ! ?

Senso Comum "nos ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt

O que você faria?

O que você faria?

O que você faria?

O que temos aqui?

Três círculos, cada um com uma cor, que correspondem a um dos círculos do centro.

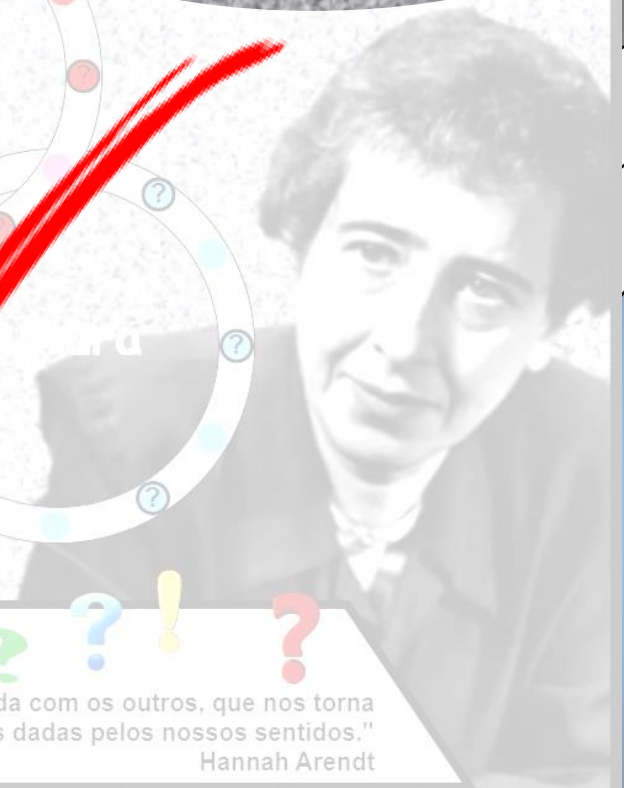
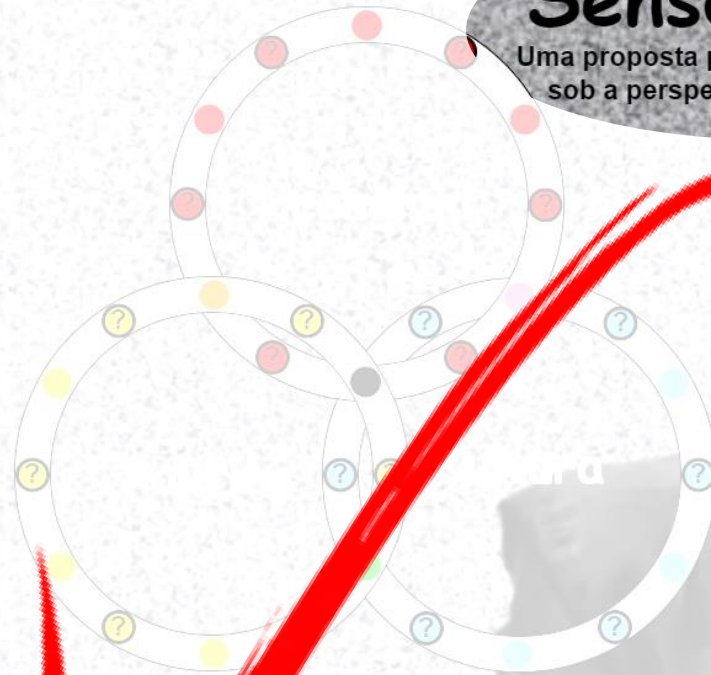
"Senso Comum"

Uma proposta para o ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt

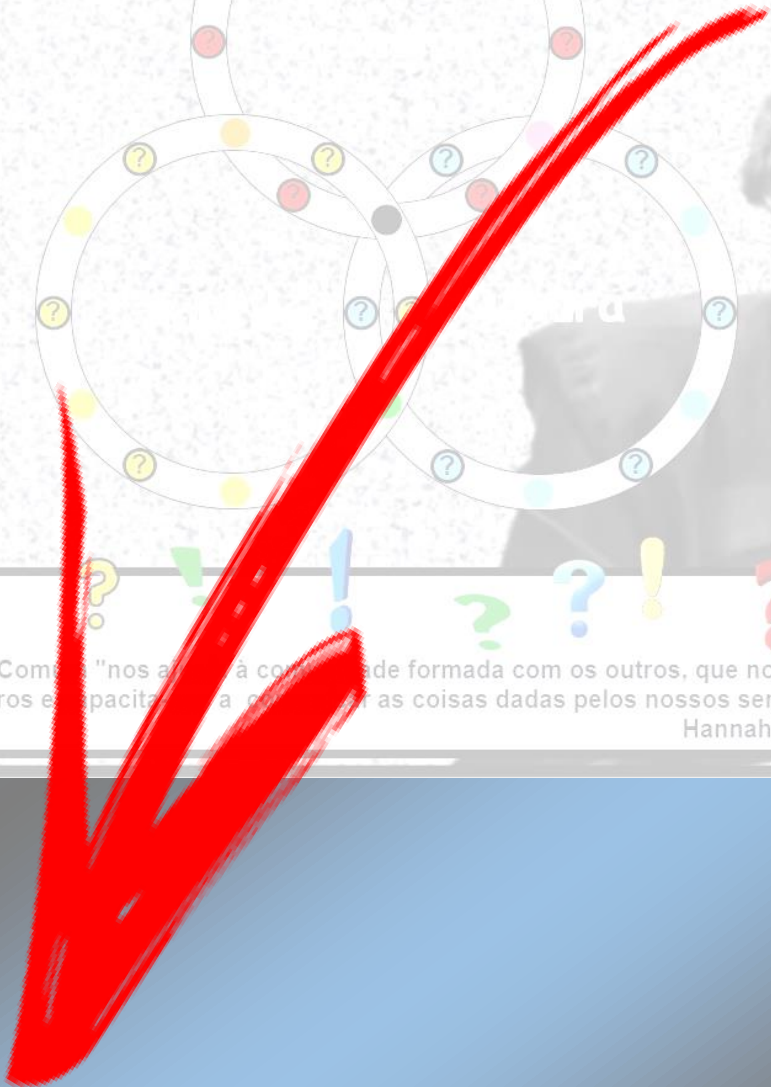
O que você faria?

O que você faria?

O que você faria?



Senso Comum "nos ajuda a compreender a realidade formada com os outros, que nos torna membros e capacitados para compreender as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt



"Senso Comum"

Uma proposta para o ensino de filosofia, sob a perspectiva de Hannah Arendt

O que temos aqui?

O nome do jogo. Senso Comum está entre aspas, para frisar que se refere a um conceito do pensamento de Hannah Arendt.

O que você faria?

O que você faria?

O que você faria?

Senso Comum "nos ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt

O que temos aqui?

A definição dada por Hannah Arendt ao conceito de "senso comum". A frase está sobreposta em um espaço, com pontos de interrogação e exclamação, para representar o espaço público, em suas pluralidades.

Senso Comum "nos ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e capacita-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt

O que você faria?

O que você faria?

O que você faria?

ura

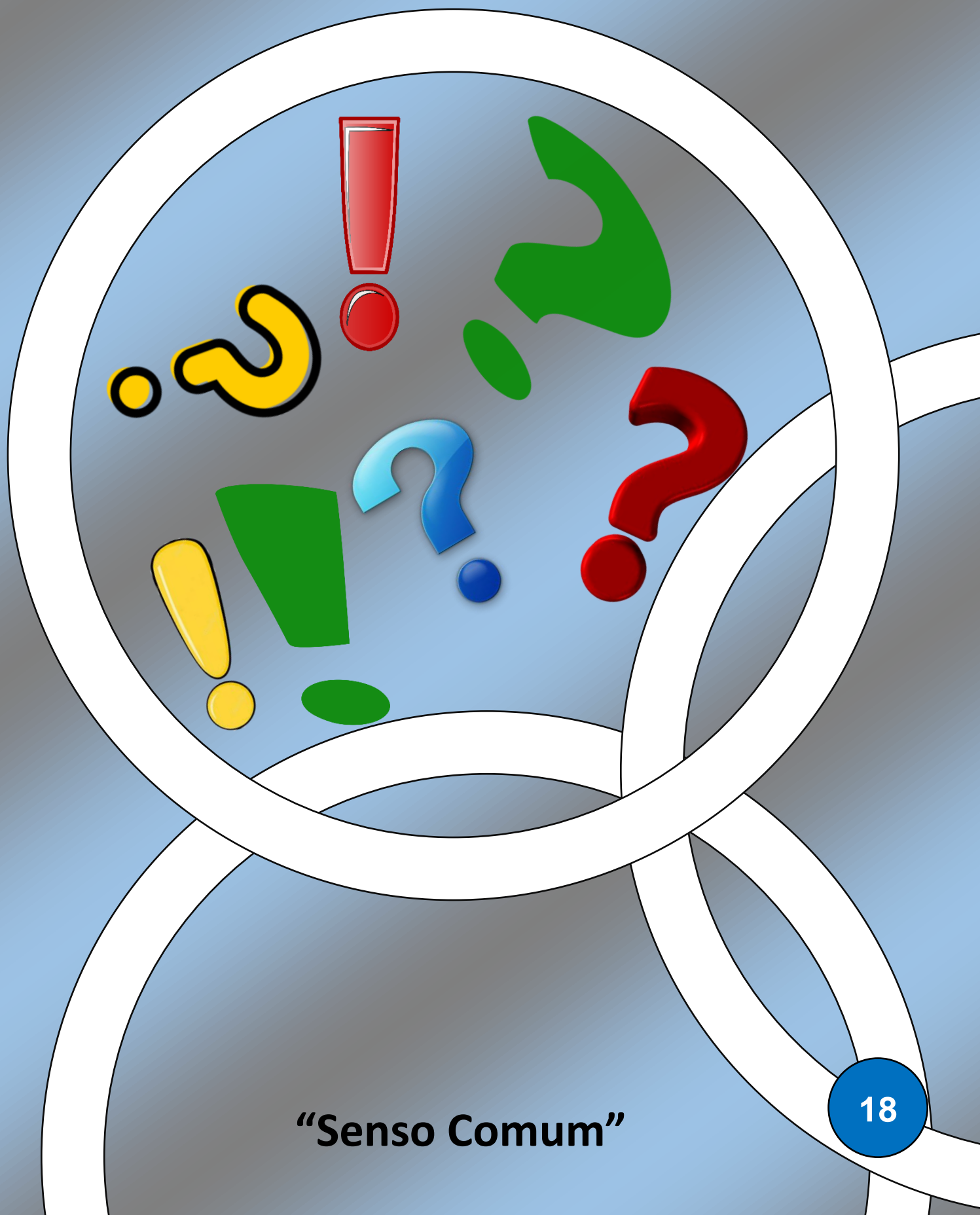
Sense Comum... ajusta à comunidade formada com os outros, que nos torna membros e obriga-nos a comunicar as coisas dadas pelos nossos sentidos."
Hannah Arendt



O que temos aqui?

A fotografia de Hannah Arendt que, pelo seu pensamento, contribuiu para a elaboração deste jogo.

Peças e regras do jogo



“Senso Comum”

Dado para jogar

Este jogo contém um dado, compartilhado entre os jogadores, para jogar.



Peças para se movimentar

Este jogo contém oito peças, individuais, para que cada jogador se identifique ao longo da partida.



Interrogações para pensar

Este jogo contém setenta e três cartas circulares. No verso de cada carta contém uma interrogação, para que cada jogador pense e responda o que faria diante da situação apresentada.



1. Uma carteira é encontrada com documentação e dinheiro. Você está com uma dívida alta que compromete o bem-estar de sua família e o dinheiro da carteira é o suficiente para pagar a sua dívida...



1. Você é vereador e uma de suas funções é fiscalizar o chefe do executivo, isto é, o prefeito. Levantam-se especulações de que há atos de corrupção na gestão dele. Entretanto, o prefeito é amigo seu e de sua família de longas datas...

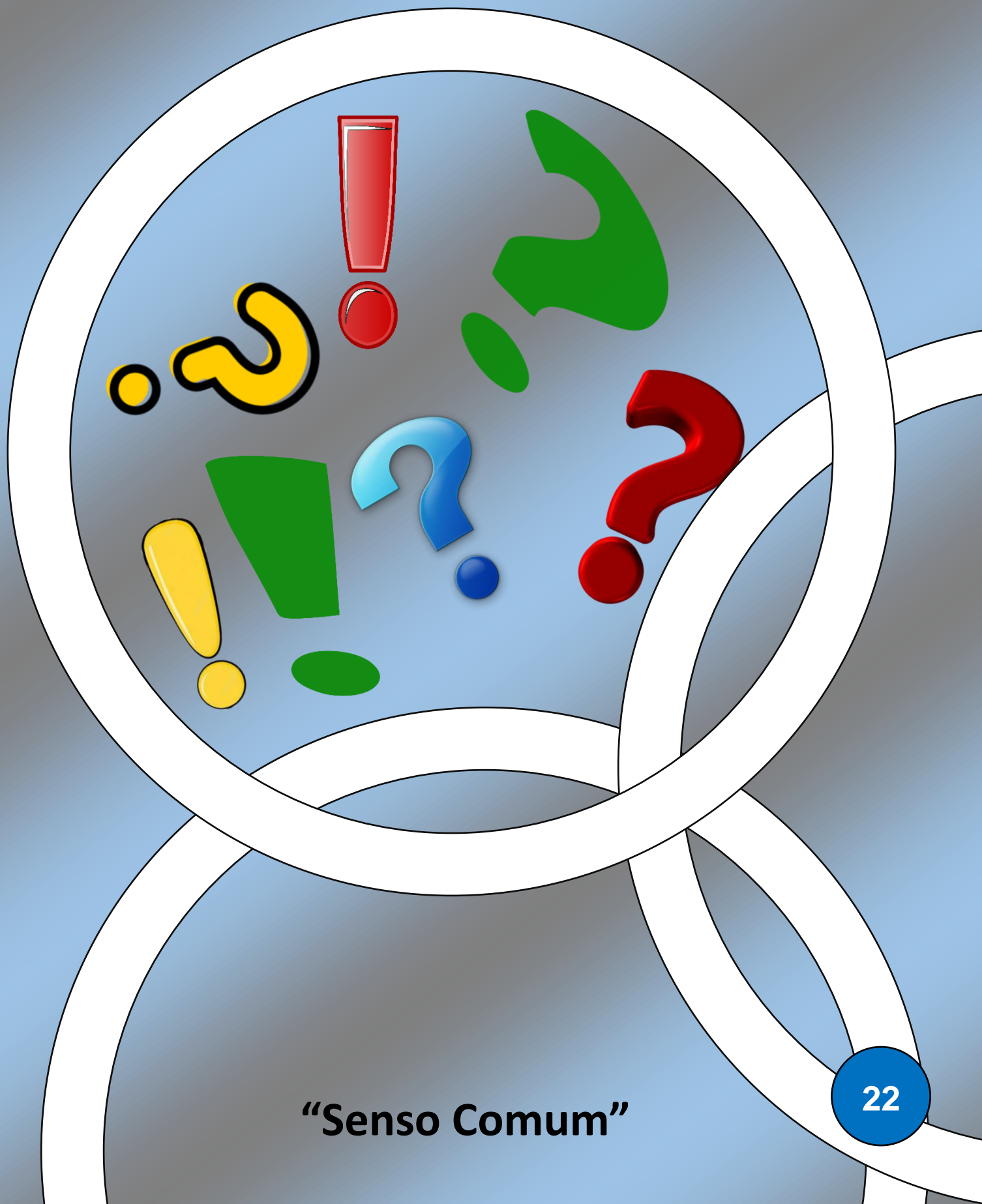


1. Após muito tempo de funcionamento, sua empresa entrou em crise. Você tem em caixa apenas o valor necessário para pagar os fornecedores ou para pagar os funcionários...

Regras para jogar

- Para a primeira jogada, todos devem começar pelo círculo preto. Um de cada vez;
- Cada jogador deverá jogar apenas uma vez o dado, independente do momento do jogo;
- O jogador pode escolher se movimentar para qualquer lado;
- Quando a peça cair em uma “casa” com cor primária, sem interrogação, não terá ação no jogo;
- Quando a peça cair em uma “casa” com cor primária, com interrogação, pegará a primeira carta do monte, com a cor correspondente à sua “casa”;
- Quando a peça cair em uma “casa” com cor secundária, poderá escolher mudar de círculo, mantendo a liberdade de direção;
- Quando pegar uma carta circular, o jogador deverá ler em voz alta a interrogação, pensar e responder o que faria, diante da situação apresentada;
- A resposta à interrogação não é explicativa, mas, apenas, pontual;
- Os demais envolvidos devem se atentar à interrogação, mas também, à resposta que o jogador da vez apresentar;
- Após a posição do jogador da vez, os demais jogadores irão se posicionar, se concordam ou não com a posição do jogador da vez;
- Pela mediação do adulto, poderá ser aberto espaço de tempo para os demais jogadores justificarem a concordância ou não concordância;
- O jogador poderá continuar se todos os jogadores, ou todos menos um, concordarem com a posição apresentada pelo jogador da vez;
- Sem o número suficiente de concordância, o jogador passa a vez;
- Não há limite de tempo e, muito menos, ganhadores. Sugere-se que o adulto mediador estipule o tempo pertinente.

Sugestão de aplicação



“Senso Comum”

Sugestão de aplicação

A sugestão de aplicação se baseia em uma abordagem de metodologia ativa (BONWELL; EISON, 1991). Nesta abordagem, o estudante deve ter uma ação ativa durante a aula para que o aprendizado tenha maior eficiência.

A estratégia, por sua vez, é pensada por agrupamento produtivo, baseada na organização do fishbowl™, mais conhecida como metodologia do “aquário” (ARAÚJO et al, 2016).

Referências

ARAÚJO, Ulisses F. et al. **Adoção da estratégia de mentoria fishbowl em projetos integradores em curso de graduação**. São Paulo: Univesp, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.pgsskroton.com//handle/123456789/34598>>. Acesso em 19 set. 2021.

BONWELL, Charles C.; EISON, James A. **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. ERIC Digest. Sep. 1991. ASHE-ERIC Higher Education Reports. George Washington University. Washington DC Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=ED336049>>. Acesso em 12 de set. 2021.

1ª aula

1º momento

Faça uma sensibilização com os estudantes, a partir das seguintes questões:

- Como você acha que está o mundo?
- Quem são os responsáveis por apresentar e executar propostas para preservar o mundo?

Sugere-se que o professor oriente os estudantes para que possam explorar suas respostas, com descrição e argumentação. Sugere-se que este momento seja individual.

2º momento

Agrupe os estudantes para que compartilhem suas respostas e encontrem um consenso entre os colegas.

Após finalizar o tempo proposto pelo professor, peça para que elejam um representante para expor aos demais colegas da sala, o que foi discutido pelo grupo.

Cabe ao professor valorizar os argumentos elaborados e o processo de reflexão empenhado pelos estudantes.

Sugere-se que os grupos não sejam maiores que cinco estudantes.

3º momento

Após encerrar o último momento, sugira aos estudantes que tragam para a próxima aula, pesquisas referentes à Hannah Arendt.

Sugere-se que o professor aponte algumas questões para que os resultados da pesquisa, apresentados pelos estudantes, sejam mais próximos ao objetivo da sequência de aula.

2ª aula

1º momento

Retome com os estudantes, por meio dos representantes de cada grupo, o que foi apresentado na aula anterior.

Caso o estudante que representou o grupo falte, assegure-se que o professor instigue outro do grupo a falar ou escolha alguém, dependendo o perfil da sala.

2º momento

Faça uma sondagem com os estudantes da sala para que apresentem os resultados das pesquisas.

Sugere-se que não sejam os mesmos estudantes representantes dos agrupamentos da aula anterior.

3º momento

Após o levantamento dos resultados das pesquisas, proponha alguns apontamentos para discussão. Principalmente, os conceitos de “crise” e de “senso comum”, propostos pelo pensamento de Hannah Arendt.

Sugere-se que o professor avalie o recurso mais adequado ao perfil da sala (ex.: lousa, slides, folhas impressas etc.). Independente do recurso, procure valorizar os eventuais posicionamentos ou interrogações, por parte dos estudantes.

3ª e 4ª aula

1º momento

Apresente as especificidades de cada peça e explique as regras do jogo.

Sugere-se ao professor se certificar de que todos entenderam.

2º momento

Organize as carteiras em um círculo, ao centro da sala de aula, com cinco ou seis estudantes. Organize outro círculo por fora dos estudantes que estão no centro, com os demais estudantes.

Sugere-se que os estudantes do centro não sejam os mesmos que participaram anteriormente. Após a organização, sugere-se ao professor que retome as regras do jogo.

3º momento

Após a formação dos círculos e organização dos estudantes, explique que cada círculo terá sua função dentro do jogo.

No círculo central, os estudantes deverão participar jogando o “senso comum”.

No círculo externo, os estudantes deverão apresentar um breve relatório de suas impressões sobre as posições de cada jogador.

Sugere-se que o professor oriente os estudantes do círculo externo a não emitirem comentários durante o jogo. Mas, que todas as suas impressões deverão ser registradas para posterior socialização e avaliação.

3ª e 4ª aula

4º momento

Inicie o jogo, assegurando que cada grupo participe em suas atribuições.

Sugere-se ao professor intervir somente se for necessário. Lembrando que o grupo observador também será avaliado pelo professor.

5º momento

Após o término do tempo estipulado, faça o rodízio com os outros estudantes. Faça o rodízio até que todos tenham passado pelo fishbowl™.

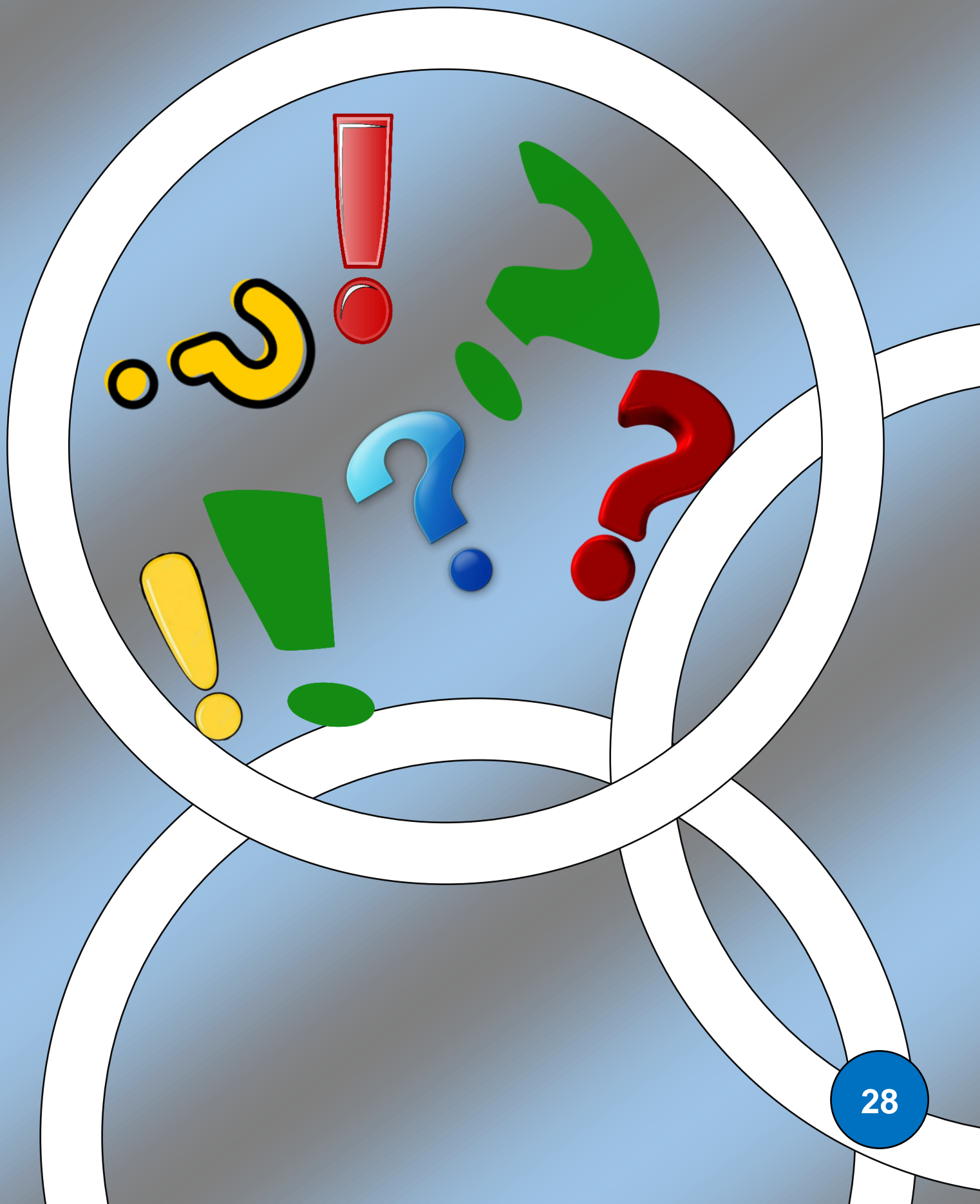
Sugere-se que a aplicação do jogo Senso Comum seja organizada em duas aulas seguidas. Mas, caso não seja possível, o professor pode organizar para que em cada aula, um grupo diferente passe pelo “aquário”.

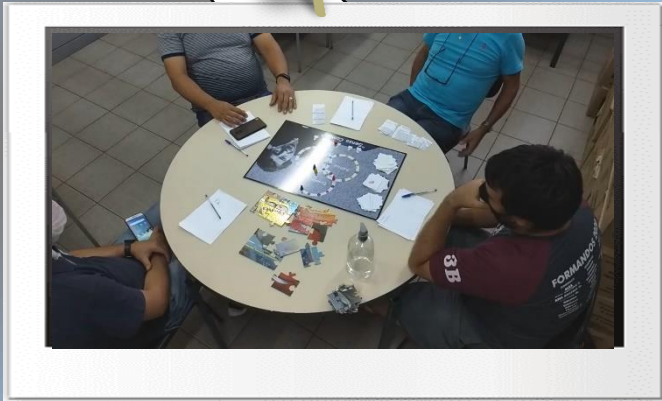
6º momento

Combine com os estudantes a entrega dos relatórios e retome com eles como serão avaliados por estes relatórios.

Sugere-se que após a correção dos relatórios o professor faça a devolutiva das avaliações. Além disso, faça uma sondagem de quais foram as impressões deles sobre o jogo Senso Comum, mas principalmente do que foi proposto como objetivo da aula.

Registros de aplicação





*A reflexão não
pode parar...*

Para profundar os estudos



ARENDDT, Hannah. **A condição humana**. Tradução de Roberto Raposo. 13. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2020.

_____. **Entre o passado e o futuro**. Tradução de Mauro W. Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2016.

_____. **Origens do totalitarismo**. Tradução de Roberto Raposo. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

_____. **Responsabilidade e julgamento**. Tradução de Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

Para entrar em contato com o pesquisador para mais informações:

professoradrianojau@gmail.com
adriano.apolonio@unesp.br

“A educação é o ponto em que decidimos se amamos o mundo o bastante para assumirmos a responsabilidade por ele e, com tal gesto, salvá-lo da ruína que seria inevitável não fosse a renovação e a vinda dos novos e dos jovens.

A educação é, também, onde decidimos se amamos nossas crianças o bastante para não expulsá-las de nosso mundo e abandoná-las a seus próprios recursos, e tampouco arrancar de suas mãos a oportunidade de empreender alguma coisa nova e imprevista para nós, preparando-as em vez disso com antecedência para a tarefa de renovar um mundo comum.”

Hannah Arendt

