

O ENSINO DE FILOSOFIA E O AUDIOVISUAL: UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

THE TEACHING OF PHILOSOPHY AND THE AUDIOVISUAL: A PEDAGOGICAL INTERVENTION

Adja Ferreira de Andrade¹
Ciro Dias²

RESUMO: O presente artigo é um relato de intervenção no ensino de filosofia ocorrida em uma turma do segundo ano do Ensino Médio da escola estadual Senador Dinarte Mariz, no Rio Grande do Norte, com o uso do audiovisual, como ferramenta para que os alunos aprendessem a filosofar, utilizando os recursos tecnológicos digitais, sendo estes oriundos dos smartphones, computadores ou outra mídia digital que possa gravar suas produções. Este estudo se configurou como uma pesquisa de natureza qualitativa com nuances de pesquisa-ação. A fundamentação teórica do presente trabalho está inserida nas temáticas do ensino de filosofia, dos objetos de aprendizagem e da aprendizagem criativa a qual visa os alunos a serem não somente receptores do saber mas produtores dos próprios aprendizados e ativos no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: ensino de filosofia; linguagem audiovisual; aprendizagem criativa.

ABSTRACT: *This article is a report of an intervention in the teaching of philosophy that took place in a second-year high school class at the Senador Dinarte Mariz state School in Rio Grande do Norte, with the use of audiovisual, as a tool for students to learn to philosophize using digital technological resources, which come from smartphones, computers or other digital media that can record your productions. This study is configured as qualitative research with nuances of action research. The theoretical foundation of the present work is inserted in the themes of the teaching of philosophy, learning objects, and creative learning, which aims for students to be not only receivers of knowledge but producers of their learning and active in the teaching-learning process.*

Keywords: teaching philosophy; audiovisual language; creative learning.

¹Titulação Acadêmica: Doutora em Informática da Educação, Mestre em Ciência da Computação, Bacharel em Ciência da Computação, Filiação Institucional: Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: adja@imd.ufrn.br, Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1990-4037>

²Titulação Acadêmica: Mestre em Inovações em Tecnologias Educacionais, Especialista em Ensino de Filosofia no Ensino Médio, Licenciado em Filosofia. Filiação Institucional: Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: cirodias418@gmail.com, Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2454278264399616>, Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1905-0179>

1 INTRODUÇÃO

As aulas de filosofia no ensino médio são na sua maioria expositivas e não atraem tanto os alunos, assim o conhecimento filosófico fica a revelia devido a falta do interesse.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica afirma que:

A BNCC da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas – integrada por Filosofia, Geografia, História e Sociologia – propõe a ampliação e o aprofundamento das aprendizagens essenciais desenvolvidas no Ensino Fundamental, sempre orientada para uma formação ética. Tal compromisso educativo tem como base as ideias de justiça, solidariedade, autonomia, liberdade de pensamento e de escolha [...] (Base [...], 2018, p. 561).

O ensino de filosofia pretende dar liberdade de pensamento e de escolha quando os alunos aprendem de maneira significativa as questões filosóficas no decorrer da história da humanidade além da autonomia que essa maneira de pensar proporciona ao alunado.

A utilização da tecnologia digital na sala de aula tanto pode possibilitar a inovação na prática de ensino-aprendizagem quanto viabilizar a circulação de informações de maneira atrativa. Nesse aspecto, o uso das mídias digitais pode propiciar o despertar da criatividade dos alunos. Sobre essa questão, Valente nos revela que:

A criação de ambientes de aprendizagem interativos por meio das tecnologias digitais impulsiona novas formas de ensinar, aprender e interagir com o conhecimento, com o contexto local e global, propicia o desenvolvimento da capacidade de dialogar [...] (Valente, 2012, p. 31).

Nessa perspectiva, a sala de aula é entendida como o espaço onde se desenvolve a cultura digital, a qual favorece novas formas de aprendizagem e propicia a habilidade dos estudantes.

A necessidade de se promover atividades que desenvolvam e aperfeiçoem o entendimento do estudo filosófico se torna ainda mais urgente aos alunos do ensino médio e por razões diversas que vão desde a numerosa quantidade de alunos por turma, a pouca quantidade de aulas (apenas uma por semana), até a carga horária que é de apenas 50 minutos atrapalham o fazer filosófico.

Assim sendo, a motivação para essa pesquisa partiu das minhas observações e inquietações acerca do processo de aquisição da aprendizagem significativa em filosofia por parte dos alunos, durante o meu exercício na qualidade de professor do Ensino Médio Público.

O presente trabalho sobre o título: o ensino de filosofia e os recursos educacionais digitais: uma intervenção pedagógica no ensino médio da escola estadual Senador Dinarte Mariz, teve por objetivo contribuir na aprendizagem dos alunos do ensino médio no saber filosófico.

Desse modo, a importância deste trabalho está em promover, no âmbito educacional, uma atividade coletiva e colaborativa entre educandos, docentes e comunidade escolar. Em outras palavras, este estudo contribui para o ensino de Filosofia com ferramentas educativas digitais, que pode possibilitar a professores e

alunos do Ensino Médio uma maior dinâmica no processo de ensino-aprendizagem, valorizando os conhecimentos prévios dos alunos.

Nessa direção, a meu ver, promover o uso das tecnologias digitais, nas aulas, como atividade motivacional para a aquisição de uma melhor aprendizagem em filosofia fortalece a noção de que os discentes são agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem, bem como portadores de um conhecimento próprio, notadamente no mundo contemporâneo no qual estão inseridos em uma cultura digital.

Portanto, desenvolver um trabalho nessa perspectiva pode fazer com que as aulas de filosofia sejam mais dinâmicas e atrativas para o alunado, fazendo-os refletir e aprender por meio de suas produções.

1.1 QUESTÃO DE PESQUISA

No contexto da sociedade atual vive-se às transformações causadas pelo avanço tecnológico e essa transformação estimula uma reflexão no meu exercício na profissão de professor de Filosofia da rede pública estadual do Rio Grande do Norte, deparo-me diante de diversos desafios, entre eles: a falta de entendimento dos alunos na compreensão dos conhecimentos propedêuticos da Filosofia, o desinteresse ocasionado por essa falta de compreensão e a prática pedagógica adotada em sala de aula por mim, o método tradicional, tornando-a desmotivante, isso despertou uma inquietação no que concerne ao desenvolvimento da aprendizagem dos alunos do ensino médio.

A problemática central desta pesquisa se caracterizou na seguinte pergunta: Como promover uma prática pedagógica inovadora e significativa por meio do uso dos recursos educacionais digitais no ensino da Filosofia para os alunos do ensino médio?

Como preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino de Filosofia pretende dar liberdade de pensamento e de escolha quando os alunos aprendem de maneira significativa as questões filosóficas no decorrer da história, além da autonomia que essa maneira de pensar proporciona ao alunado.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento de caráter normativo, o qual define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica afirma que:

A BNCC da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas – integrada por Filosofia, Geografia, História e Sociologia – propõe a ampliação e o aprofundamento das aprendizagens essenciais desenvolvidas no Ensino Fundamental, sempre orientada para uma formação ética. Tal compromisso educativo tem como base as ideias de justiça, solidariedade, autonomia, liberdade de pensamento e de escolha [...] (Base [...], 2018, p. 561).

A utilização da tecnologia digital em sala de aula tanto possibilita a inovação na prática de ensino e da aprendizagem quando viabiliza a circulação de informações de maneira atrativa. Nesse aspecto, o uso das mídias digitais pôde proporcionar o despertar da criatividade dos alunos.

Segundo Valente (2012) “a criação de ambientes de aprendizagem interativos por meio das tecnologias digitais impulsiona novas formas de ensinar, aprender e interagir com o conhecimento, com o contexto local e global”.

Nessa perspectiva, a sala de aula é entendida como o espaço onde se desenvolve a cultura digital, a qual favorece novas formas de aprendizagem e propicia a habilidade dos estudantes.

O objetivo do trabalho foi desenvolver uma metodologia para o ensino de Filosofia, com base nos recursos educacionais digitais, para alunos do Ensino Médio.

Tendo como objetivos específicos: 1) Identificar dificuldades e interesses dos alunos do Ensino Médio pela inovação das práticas adotadas em sala de aula pelos docentes de Filosofia; 2) Elaborar uma sequência didática baseada nos usos dos recursos educacionais digitais e 3) Incentivar os professores da Filosofia quanto ao uso dos recursos educacionais digitais como ferramentas motivadoras para o ensino da Filosofia.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ENSINO DA FILOSOFIA

Para situar o lugar da disciplina filosofia no ensino médio no contexto atual da educação brasileira cumpre resgatar, antes de tudo, um pouco da histórica problemática da disciplina no ensino secundário no Brasil.

No período colonial, a filosofia tem uma presença por meio da educação jesuítica quando, em seus colégios, a filosofia era disciplina garantida (ainda que com uma visão cristianizada), no Brasil os cursos organizados pelos jesuítas funcionavam em colégios e seminários onde se estruturam, de forma geral, em quatro graus de ensino sucessivos e propedêuticos: o curso elementar, o curso de humanidades, o curso de artes e o curso de teologia. Aqueles que pretendiam seguir profissões liberais seguiam para a Europa estudar nas universidades.

A filosofia permaneceu nas escolas brasileiras até meados do século XIX e foi retirada pela primeira vez quando o regime republicano foi implantado e, com ele, a ideia de que em seu lugar deviam estar disciplinas e conteúdo de formação científica. Ela foi incluída em 1901, permanecendo por um curto período até ser retirada em 1911. Em 1915 retornou como disciplina optativa e em 1925, em caráter obrigatório. Em 1971, sob a ditadura militar, ela foi novamente retirada para ceder lugar a disciplinas de cunho patriótico e doutrinário. Foi somente com a redemocratização do Brasil que voltou às discussões sobre o retorno da disciplina nas escolas, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.304 de 1996), são feitas alusões aos conhecimentos filosóficos. O texto indica que os estudantes de Ensino Médio devem “dominar os conhecimentos de filosofia e de sociologia necessários ao exercício da cidadania”.

Como disciplina específica dos currículos do Ensino Médio no Brasil foi aprovada recentemente. Trata-se da Lei 11.684, assinada pela presidência da república em junho de 2008. A partir dessa data o ensino médio passou a contar com as disciplinas de Filosofia e Sociologia em sua grade curricular, levando, assim, a muitos casos os estados a promoverem concurso público para proverem as vagas até então criadas pela exigência da lei, mas o que na prática vem ocorrendo no país é a ocupação dessas disciplinas por pessoas não capacitadas para tal ofício, deixando, assim, muito aquém a qualidade da educação.

A filosofia no Brasil desde o seu início foi conturbada, pois esse saber ora foi inserido nos bancos escolares ora foi retirado. Hoje, a importância de tal disciplina foi em partes reconhecida pelos governantes e aos poucos vai conquistando seu lugar no espaço. As competências propostas pelas orientações curriculares são

norteadoras para o fazer pedagógico na escola e o professor deve proceder didaticamente para que essas competências sejam atingidas como ler os clássicos para os alunos, ler e refletir textos filosóficos ou não, debater temas da atualidade fazendo que todos participem com suas reflexões e elaborar por escrito o que foi apropriado de modo reflexivo.

O debate precisa ser comum e desenvolvido nas aulas a fim de formar cidadãos preparados para atuar em comunidade e não somente para passar nos exames vestibulares ou ter o certificado de ensino médio. É necessário mostrar a razão de ser do conteúdo a ser aprendido, pois isso alimenta o interesse de aprender tal matéria e pôr em prática seu aprendizado. Muito conhecimento ensinado nas escolas perde a razão de ser quando não é mostrado o motivo de sua existência e isso muitas vezes é de simples resolução quando o docente transmite o contexto histórico do fato que está para ser ensinado, por exemplo, o professor irá contextualizar historicamente o conceito de política na humanidade começando pela definição de Aristóteles, intertextualizando o tema com a geografia, história, artes e filosofia pode-se despertar o interesse de aprendizado.

Mas como aprender filosofia? Eis uma indagação já filosófica por natureza. De acordo com Silvio Gallo, a tarefa da filosofia é a de “produzir conceitos”, é quando ela exerce o seu papel na educação escolar.

Se a filosofia consiste na atividade de criar conceitos, que é isso então que ela cria? Podemos dizer que o conceito é uma forma eminentemente racional de equacionar um problema ou conjunto de problemas, exprimindo com isso uma visão coerente do vivido. Assim sendo, o conceito não é abstrato nem transcendente, mas imanente, uma vez que parte necessariamente de problemas experimentados, isto é, na medida em que não se cria conceito vazio (Gallo, 2003, p. 3).

Conforme Gallo (2013) é possível ensinar filosoficamente a filosofia. Ele acrescenta que o que está em discussão é como ensinar, sendo este “como”, a nosso ver, a não dicotomia no ato de ensinar a filosofia filosofando. Ele busca os fundamentos de Savater, que propõe discutir os grandes temas como problemas filosóficos. O que necessita que a escola deve ultrapassar a dicotomia “filosofia ou filosofar”, não conseguir superar, ficando numa ou noutro aspecto, promove o risco de transformar o que se ensina numa “peça de museu”.

Segundo Apis (2004) “O ensino de filosofia para jovens na escola justifica-se se esse for o ensino de criação de conceitos que deem conta de seus problemas. Não há cisão entre filosofia e filosofar. O ensino de filosofia deve ser produção de filosofia como o fazem os filósofos, portanto o professor de filosofia deve ser filósofo. O ensino da disciplina filosófica no pensamento leva à criação de parâmetros filosóficos para o jovem criar a si e ao mundo de forma original e autônoma”.

Por fim, acredito que conhecendo as orientações e pondo em prática didaticamente, o professor poderá progredir com o que pretende ensinar aos seus diversos alunos do ensino médio, levando sempre em consideração os desafios enfrentados no dia a dia da profissão que não é meramente salarial, vem daí um contexto maior social e político a ser enfrentado e vencido.

2.2 LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A linguagem audiovisual é o resultado comunicativo entre sonoro e o visual, distanciando-se da linearidade e da rotina dos estudos teóricos. O educador e filósofo Moran (1995) defende que o vídeo é dinâmico e representa uma possibilidade pedagógica:

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial cinestésica com a audiovisual, intuitiva, para atingir posteriormente o racional. (Moran, 1995, p. 2).

O audiovisual pode ser um instrumento didático para o Ensino de Filosofia, pois abarca a possibilidade do uso da reflexão por meio da linguagem. Segundo Santaella (2001) existem três tipos de linguagem – verbal, visual e sonora –, estes constituem as grandes matrizes lógicas da linguagem e do pensamento humano. O audiovisual, por sua vez, é aquele que abarca essas três matrizes. Ela ainda postula uma tese da linguagem híbrida utilizada no audiovisual quando afirma que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas.

Assim, o audiovisual pode criar mecanismos de expansão das ideias no processo de ensino-aprendizagem. Pode-se ter uma força transformadora da filosofia, quando aliada a um produto tecnológico que é tão próximo dos alunos (nativos digitais).

2.3 APRENDIZAGEM CRIATIVA

A criatividade não é um conceito recente, sempre foi alvo de inspiração da humanidade ao longo dos séculos. Os gregos, por exemplo, concebiam a criatividade como um estado místico de receptividade a algum tipo de mensagem proveniente de entidades divinas e invocavam as musas em busca de inspiração.

O pensamento criativo seria um termo utilizado para se referir a uma modalidade de pensamento que se caracteriza pela presença e produção de muitas ideias, especialmente de ideias novas e originais, não lembradas anteriormente pela pessoa ou pelo seu grupo (Alencar, 1996).

O termo aprendizagem criativa foi inspirado nas ideias do educador Seymour Papert. No entanto, foi reforçado por Mitchel Resnick que é professor de Pesquisas Educacionais do Laboratório de Mídia do MIT, ligado à Fundação LEGO. Resnick trabalha com o desenvolvimento de novas tecnologias e atividades para envolver crianças nas suas experiências criativas.

Torrance (1995) delineou, também, distintos princípios para o desenvolvimento do pensamento criativo por meio de experiências na escola, que incluem, entre outros valorizar o pensamento criativo; encorajar a manipulação de objetos e ideias; ensinar o aluno a testar cada ideia de forma sistemática; expressar tolerância diante de novas ideias; ensinar o aluno estratégias que o ajudem a suportar as pressões do grupo; propiciar informações sobre o processo criativo e encorajar a aquisição de conhecimentos em uma variedade de áreas. (Criatividade, 2003, p. 136-137).

O uso do pensamento criativo seria primordial para a roteirização e elaboração de vídeos nas aulas de filosofia, visto que é algo a ser pensado de maneira diferente com ideias novas e originais para a apresentação de certo conteúdo filosófico estudado.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para atingir os objetivos delineados, a pesquisa tem uma abordagem qualitativa. Segundo Severino (2007) várias metodologias de pesquisa podem adotar

uma abordagem qualitativa, entre elas a pesquisa-ação, que foi utilizada nesta pesquisa para nortear cada uma de suas etapas.

O tipo de pesquisa é a pesquisa-ação que além de buscar compreender uma situação, intervém, com o objetivo de modificá-la. Ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e sua análise, propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas.

A pesquisa-ação pode ser definida segundo Thiollent (2011),

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (Thiollent, 2011, p. 20).

No que concerne ao campo de execução da pesquisa, foi na Escola Estadual Senador Dinarte Mariz, localizada no bairro de Mãe Luiza - na Zona Leste de Natal/RN. Participaram do estudo em questão, alunos dos 2º anos do turno vespertino, que era composta por 30 alunos. Os conteúdos selecionados e trabalhados foram os do segundo e terceiro bimestre do ano letivo.

Para atingirmos os objetivos propostos utilizamos os seguintes instrumentos: Roda de conversa e questionários. Roda de conversa com os alunos para saber o interesse deles em utilizar os recursos educacionais digitais nas aulas de Filosofia. Aqui descobrimos quais recursos digitais são mais utilizados por eles em seu cotidiano, se dispõe de aparelhos (smartphones) e acesso à internet.

Foram aplicados questionários em dois momentos. No início do experimento, para averiguar o conhecimento dos alunos acerca do uso das tecnologias digitais e qual a possível contribuição que o conhecimento filosófico pode ter para a reflexão sobre o uso das tecnologias digitais e um questionário final para termos uma avaliação da produção dos alunos nas aulas de Filosofia.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados deste estudo indicam que os alunos por meio dos instrumentos iniciais como: roda de conversa e o questionário diagnóstico, observamos que a maioria dos alunos não tinha produzido audiovisuais em aulas de Filosofia e que gostaria de ter essa experiência no aprendizado dos conteúdos trabalhados na disciplina.

Na roda de conversa buscamos identificar os conhecimentos dos alunos acerca do uso de aplicativos de gravação e edição de audiovisuais, redes sociais onde o usuário possa ser consumidor e/ou produtor de vídeos.

Já no segundo momento da aplicação do trabalho foi utilizado o instrumento questionário diagnóstico, que segundo o autor Severino (2007), o questionário é um conjunto de perguntas, previamente definidas com intuito de coletar informações dos participantes acerca do tema a ser abordado.

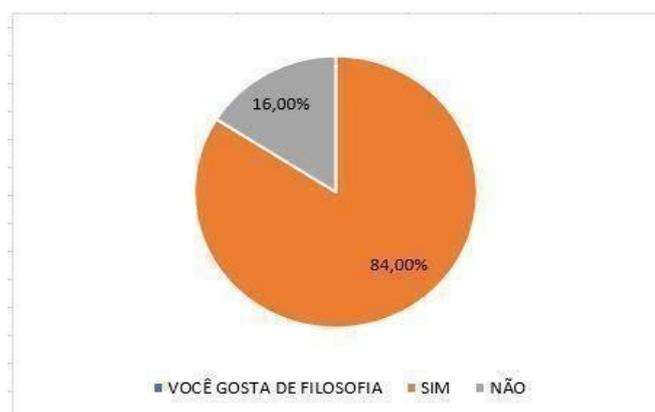
De acordo com o autor, as perguntas podem ser elaboradas de maneira aberta (em que o entrevistado irá responder com ou sem justificativa, a pergunta descrita) ou fechada (com alternativas diretas apresentadas na pergunta, estas sendo sim ou não e/ou alfanuméricas).

O questionário buscou coletar as informações sobre os **conhecimentos prévios e a motivação dos alunos**. Esse questionário teve como objetivos: i) traçar

o perfil dos participantes; ii) compreender sua percepção quanto às aulas de Filosofia; iii) levantar os conhecimentos prévios sobre o uso de tecnologias.

Para compreender a percepção dos alunos quanto às aulas de Filosofia temos que diante da primeira pergunta do questionário: *você gosta de Filosofia?* tem-se que 84% dos pesquisados afirmaram gostar da disciplina e 16% que não gostam, como ilustra o Gráfico 1, a seguir:

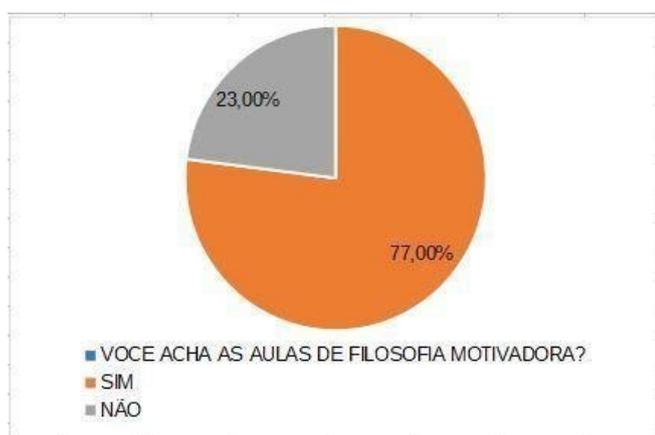
Gráfico 1 – Interesse por Filosofia



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Quanto à segunda pergunta: *você acha as aulas de Filosofia motivadoras?* os alunos que responderam sim foram 77% e 23% responderam que não acham motivador.

Gráfico 2 – Aula de Filosofia motivadora

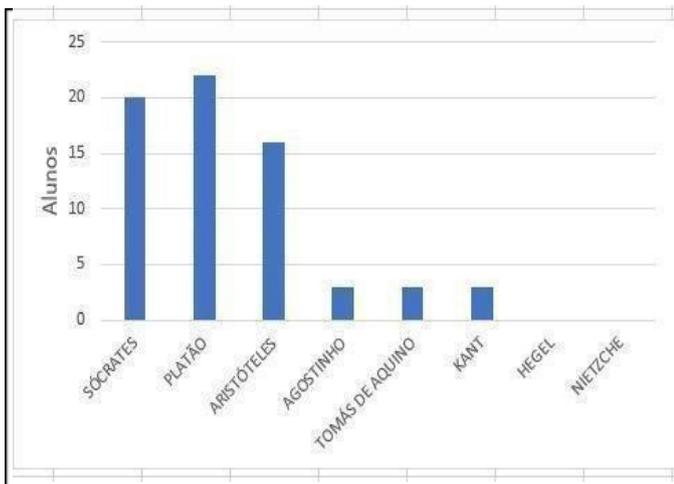


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Nesse sentido, nota-se uma quebra do estereótipo de que a disciplina Filosofia não é importante na formação e na vida dos alunos, estereótipo esse, descrito por Silveira (2014), como uma espécie de preconceito.

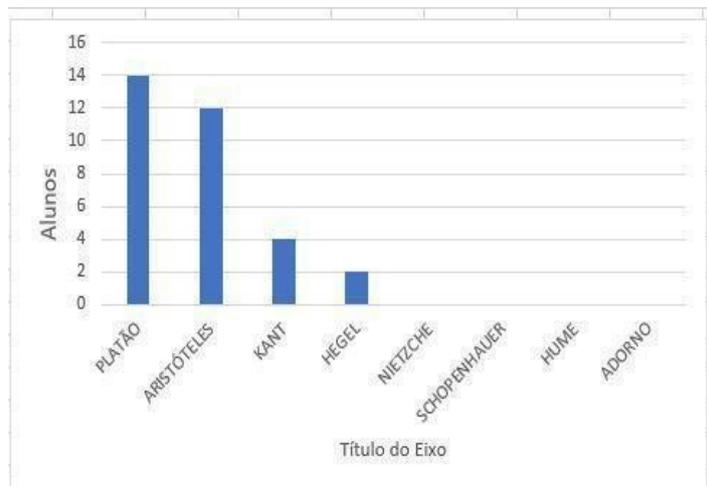
As respostas da terceira questão: Dos temas filosóficos abaixo com seus respectivos filósofos marque com um x aquele(s) que você já conhece.

Gráfico 3 - Tema Ética



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Gráfico 4 - Tema Estética

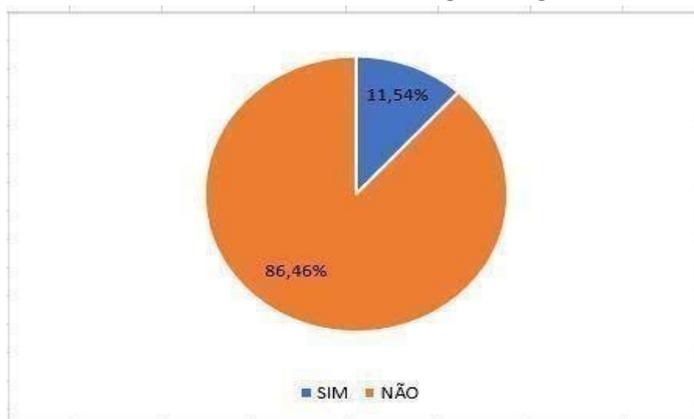


Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Os filósofos mais citados na temática "ética" foram os que eles já conheciam, pois durante o início da pesquisa os alunos já haviam iniciado o estudo sobre a temática em questão, já no quesito estética somente parte dos alunos respondeu por afirmarem ter estudado no ano anterior esse tema.

Para levantar os conhecimentos prévios sobre o uso de tecnologias, temos a pergunta se o aluno já utilizou recursos tecnológicos digitais nas aulas de Filosofia. Dentre todos os participantes, apenas 11,54% dos alunos afirmaram que já utilizaram recursos digitais nas aulas de Filosofia e 88,46% dos que não utilizam desses recursos afirmaram que usavam recursos tecnológicos digitais somente para postagens em redes sociais.

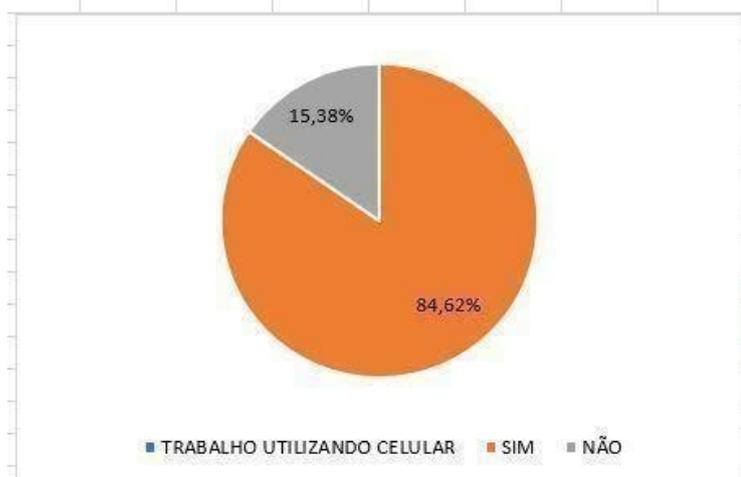
Gráfico 5 – Uso dos recursos tecnológicos digitais nas aulas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Por meio da Roda de Conversa foi identificado que eles utilizavam o *Instagram*, *Tik Tok* e *Facebook*. Ainda no que se refere ao diagnóstico, na sequência do questionário temos o seguinte levantamento: Alguma vez já criou um vídeo utilizando celular ou computador?

Gráfico 6 – Já criou vídeo usando celular ou computador



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Diante do resultado do Gráfico 6 demonstra que a maioria dos alunos já tinha um certo conhecimento em produção audiovisual tanto no celular quanto no computador e que os aplicativos de gravação e edição de vídeos mais citados foram: *Inshot*, *kinemaster* e a rede social *Instagram*, que também permite produzir vídeos. O que confirma o trabalho de Correa (2019), quando afirma que na atualidade há uma utilização maciça dos dispositivos tecnológicos pelos jovens.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou refletir sobre o planejamento de como foi o início da aplicação da proposta de trabalho no que concerne ao ensino de filosofia com o uso das tecnologias digitais educacionais, mais especificamente o audiovisual, gravado e editado nos smartphones dos alunos do segundo ano do ensino médio, de uma escola na rede pública do estado do Rio Grande do Norte, e que foi realizada no decorrer do ano letivo de dois mil e vinte e dois, e que teve como resultado um produto educacional construído no ano de dois mil e vinte e três, em formato de e-book chamado: Guia didático de produção audiovisual em Filosofia podendo ser acessado pelo link e/ou pelo QR code abaixo:

<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/52716>



SCAN ME

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Eunice Soriano de. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.

ALENCAR, Eunice Soriano de. **Criatividade**: múltiplas perspectivas / Eunice Soriano de Alencar; Denise de Souza Fleith. - 3 de Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Almeida. **Tecnologias e currículo**: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.

ASPIS, Renata Pereira Lima. **O professor de filosofia**: o ensino de filosofia no ensino médio como experiência filosófica. Cadernos Cedes, v. 24, n. 64, p. 305-320, 2004. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 10 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2108. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_120518_versaoficial. Acesso em: 1º ago. 2023.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em Educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

CORREA, Irzair Ciro. **Filosofia e Smartphone: possibilidade do uso de aparelhos móveis para o ensino de filosofia no ensino médio**. / Irzair Ciro Correa. - 2019. 111 fls. Orientador: José Carlos Leite. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2019.

DIAS, Ciro. **Proposta metodológica de ensinar a filosofar por meio da produção audiovisual**. Orientador: Adja Ferreira de Andrade. 2023. 104f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrôpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023

GALLO, Silvio. A Função da Filosofia na Escola e seu Caráter Interdisciplinar. In: **Seminário A Filosofia no Ensino Médio: legislação e conteúdo programático** - parte III. Depto de educação. UNESP/Rio Claro. 12 jun. 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2009.

MORAN, José Manoel. **O Vídeo na Sala de Aula**. Texto publicado na Revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna. 1995. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131/388>. Acesso em: 1º ago. 2023.