

Filosofia ilustrada para o Ensino Médio: proposta de metodologia diferenciada utilizando *software* gratuitos⁽¹⁾.

Milena de Mesquita Brandão⁽²⁾; Adriano Perin⁽³⁾; Beatriz Sartor de Souza; Enzo Gonçalves Luciano; Julia Lara de Souza Patrício⁽⁴⁾

Resumo Expandido

⁽¹⁾ Trabalho executado com recursos do Edital APROEX 01/2014, da Pró-Reitoria de Pró-Reitoria de Extensão e Relações Externas.

⁽²⁾ Professora / Coordenadora do Projeto; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC); Criciúma/SC; milena.brandao@ifsc.edu.br; ⁽³⁾ Professor / Colaborador; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC); ⁽⁴⁾ Estudantes / Bolsistas; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC).

RESUMO: O objetivo deste projeto é compartilhar aos estudantes e professores da rede estadual de Criciúma proposta de aprendizagem que visa aliar a especificidade da disciplina de Filosofia – a linearidade das informações dispostas em textos – à apresentação não linear dos conhecimentos construídos/sistematizados a partir de tais informações. Para tal, foi abordado o conteúdo “mitologia grega” e foram utilizados os *software* gratuitos *Piktochart*, *MindMaple* e *Coggle* como ferramentas de estudo e apresentação. A utilização dos *software* despertou interesse nos estudantes de Ensino Médio, proporcionando um meio inovador, divertido e diferenciado de trabalhar os conteúdos escolares. Isso se deve principalmente à interatividade proporcionada pelos aplicativos. Em uma palavra, essa interação do estudante com o conteúdo pode proporcionar opções mais eficazes na aprendizagem. Até a finalização deste resumo, não foram realizadas as atividades com alunos da Rede Estadual e tampouco as oficinas de capacitação com os professores que ministram Filosofia na rede estadual, etapas fundamentais para alcançar o objetivo proposto de compartilhar a experiência adquirida. Espera-se que a experiência de ensino-aprendizagem do IFSC e a realização deste projeto, atividades estas que interacionam profissionais de diferentes campos do saber, possibilitem aos professores e aos estudantes da rede estadual de ensino do município de Criciúma uma alternativa para valorização dos textos de Filosofia e para assimilação dinâmica e efetiva dos seus conteúdos.

Palavra Chave: Filosofia. Ensino-Aprendizagem. Ensino Médio. Formação Docente.

INTRODUÇÃO

Umberto Eco assegura que o processo de ensino e aprendizagem na era da tecnologia compreende três tipos de memória: a orgânica (cérebro humano), a vegetal (livros) e a mineral (computadores). (ECO, 2003, p. 01). Considerando esse contexto, cabe questionar: para que nossa memória orgânica efetivamente aprenda algo, qual das outras duas memórias (vegetal ou mineral) é mais efetiva?

Segundo Bush (1945, p. 06), nossa memória orgânica opera de **modo não linear**, fazendo uma conexão dos elementos a serem conhecidos com os conhecimentos já adquiridos. Esse modo de operar da memória orgânica parece ser bem diferente do modo em que as informações são apresentadas pelos livros impressos: “Num livro tradicional, deve-se ler da esquerda para a direita (ou da direita para a esquerda, segundo culturas diversas) de um

modo linear”. (ECO, 2003, p. 04, grifo nosso). Como também defende Pierre Lévy: “*Tal é o trabalho da leitura: a partir de uma linearidade ou de uma superficialidade inicial, rasgar, ferir, entortar, redobrar o texto, para abrir um meio vivo onde possa desplugar-se o sentido*”. (LÉVY, 2003, p. 01, grifo nosso).

A memória mineral dos computadores, diferentemente da memória vegetal dos livros, parece operar de um modo muito mais próximo ao modo que nossa memória orgânica opera ao aprender ou conhece algo. (ECO, 2003, p. 04).

Considerando o exposto, a conclusão imediata seria a de que a memória mineral dos computadores é a mais apta a nos auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, há de ser dito que, pura e simplesmente, essa “aproximação entre iguais” não consegue abarcar a totalidade do que é específico do nosso modo humano de aprender e conhecer. No aprendizado

de uma disciplina consagrada em textos, como é o caso da Filosofia, considera-se que a não linearidade do modo de operar do computador por si só não garante um roteiro para o modo também não linear de aprendizado do aluno.

Assim também, o mero uso da memória vegetal, nas suas múltiplas teorizações, tem se mostrado ineficiente para garantir a efetividade do processo de ensino e aprendizagem, principalmente com estudantes do ensino médio. Isso pelo motivo de que, neste caso, estamos tentando determinar linearmente um modo não linear de aprender e conhecer.

Partindo dessas duas impossibilidades, quais sejam, educar meramente por meio do modo linear do texto escrito ou meramente por meio do modo não linear valendo-se de tecnologias advindas com o computador, se vislumbra que “[o] *essencial [...] reside em um novo estilo de pedagogia que favorece, ao mesmo tempo, os aprendizados personalizados e o aprendizado cooperativo em rede*”. Para tal, “[...] o professor é incentivado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos, em vez de um dispensador direto de conhecimentos”. (LÉVY, 1999, p. 158).

O objetivo deste projeto é, então, o de compartilhar aos estudantes e professores da rede estadual do município de Criciúma uma proposta de aprendizagem que visa aliar a especificidade da disciplina de Filosofia – a saber, a linearidade das informações dispostas em textos – à apresentação não linear dos conhecimentos construídos/sistematizados a partir de tais informações. Para tal, foi abordado o conteúdo “mitologia grega” e foram utilizados os *software* gratuitos *Piktochart*, *MindMaple* e *Coggle* como ferramentas de estudo e apresentação.

METODOLOGIA

O projeto de extensão foi/será desenvolvido nas seguintes etapas:

- Promoção de encontros semanais para estudo e discussão de temas pertinentes;
- Realização de pesquisas bibliográfica, gráfica e de elementos artístico-culturais e multimídias referentes ao tema;
- Utilização de *software* para estudo e apresentação dos conteúdos;
- Realização das atividades utilizando os materiais produzidos no projeto com alunos da Rede Estadual e do IFSC;
- Realização de Oficinas de Capacitação com os professores que ministram Filosofia na Rede Estadual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto partiu da necessidade da compreensão das informações referentes à mitologia grega apresentadas em textos. A leitura foi, assim, o primeiro passo dado. Para tal, foram selecionadas as seguintes fontes: BRANDÃO (2009), CHAUI (2009) e GRAF (1996). As duas primeiras fontes, apresentadas no idioma português, foram lidas conjuntamente por professores e estudantes. A terceira fonte, apresentada no idioma inglês, foi lida pelos professores e as informações coletadas/selecionadas foram repassadas aos estudantes.

Em um segundo momento, a partir da leitura das referidas fontes, foi realizada a transcrição não linear das informações coletadas em EVA e cartolina. Esse segundo passo teve por finalidade principal garantir a compreensão dos estudantes e professores das informações disponibilizadas de modo linear nos textos. Para tal, foram utilizadas duas modalidades de sistematização de informações: esquemas (Figura 1) e mapas conceituais (Figura 2).

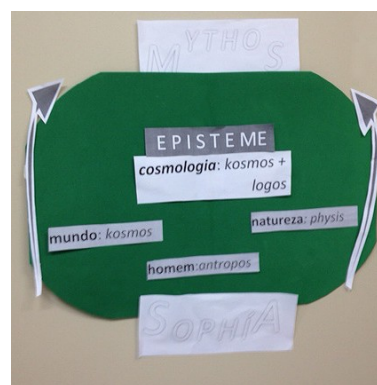


Figura 1 – Esquema gráfico *mythos x sophia* em EVA

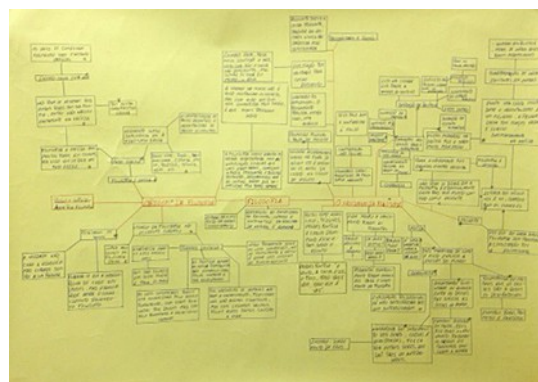


Figura 2 – Mapa conceitual texto Chauí produzido em cartolina. Fonte: autores.

Quanto aos esquemas, procurou-se garantir – com CHAUÍ (2009) – uma visão inicial da totalidade da problemática da relação da mitologia grega (*mythos*) para o surgimento do pensamento racional (*logos*) presente no pensamento filosófico-epistemológico.

Os mapas conceituais, por sua vez, serviram para priorizar, equacionar, diferenciar, subordinar e hierarquizar informações referentes a cada momento da mencionada relação. Então – a partir de BRANDÃO (2009), CHAUÍ (2009) e GRAF (1993) – foi sistematizada uma teia de conhecimentos que serviu de base para a posterior confecção da cartilha de apresentação da temática.

O terceiro momento consistiu na transposição dos conhecimentos sistematizados para uma “cartilha online” no software *Piktochart*. Partiu-se de uma apresentação do contexto dos termos *mythos*, *sophia* e episteme para o surgimento da *philosophia*. Garantiu-se, outrossim, que o termo *philosophia* foi cunhado pelo filósofo grego Pitágoras de Samos a partir do contexto dos jogos olímpicos. Em tal contexto, Pitágoras evidencia a presença de quatro tipos de indivíduos: comerciantes (pautados pela aquisição), artistas (pautados pelo reconhecimento), atletas (pautados pela competição) e contempladores (pautados pela avaliação e pelo julgamento dos que se apresentavam e competiam). O filósofo é equiparado ao contemplador. (CHAUÍ, 2009, P.19).

Como seguimento, apresentou-se a investigação cosmológica dos primeiros filósofos enquanto pautada pela busca de um princípio fundamental (*arkhé*), a partir do qual são explicadas racionalmente a origem e a constituição do *kosmos* (mundo), da *physis* (natureza) e do próprio *antropos* (homem). Garantiu-se, na sequência, que essa investigação é fruto de um processo contínuo e paulatino de relação e separação entre o discurso mitológico (*mythos*) e o discurso racional (*logos*).

Considerou-se, além disso, que o caráter crítico da Filosofia, que levaria Aristóteles a conceber o homem como *zoon logon ekhon* (um animal que apresenta discurso racionalmente articulado – Figura 3), ao mesmo tempo que difere do *mythos* – caracterizado como o que é tomado por verdadeiro – também surgiu como uma resposta aos questionamentos presentes neste último (Figura 4).

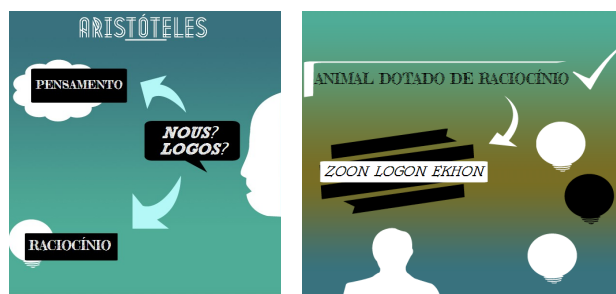


Figura 3 – Esquema gráfico desenvolvido no *Piktochart* sobre Aristóteles. Fonte: autores, 2014.



Figura 4 – Esquema gráfico desenvolvido no *Piktochart* sobre o mito. Fonte: autores, 2014.

Nesse sentido, compreendeu-se que a mitologia grega foi de fundamental importância para o surgimento do pensamento filosófico ocidental e acompanhou tal pensamento na sua estruturação inicial, quer nos primeiros filósofos quer em Platão e Aristóteles. Um modelo desse acompanhamento pode ser evidenciado no uso que Platão faz do *mythos* para falar do que não é passível de ser abordado pelo discurso racional (*logos*). Considera-se, assim, que Platão concebe a narrativa mitológica como algo que tem sua origem removida do espaço e no tempo, de modo que esta se torne inacessível/inatingível. (GRAF, 1993, p. 03).

O quarto momento do trabalho consistiu na utilização dos software *Piktochart*, *MindMaple* e *Coggle* como forma de apresentação de alguns dos mitos gregos. Com isso, objetivou-se mostrar que essas três ferramentas são importantes diante das tarefas da compreensão de informações linearmente apresentadas em textos e da sua transposição/sistematização em conhecimentos estruturados de modo não linear.

Para compreensão e sistematização das informações apresentadas nos mitos de Prometeu e As aventuras de Hércules foi utilizado software *Coggle*, das informações apresentadas nos mitos de Narciso e Teseu e o minotauro, o software

MindMaple (Figuras 5 e 6) e das informações dos mitos de Faetonte e o carro do sol e O retorno de Odisseu o *software Piktochart*.

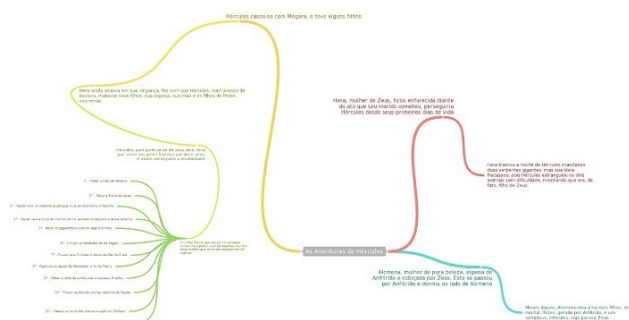


Figura 5 – Mapa conceitual sobre mito de Hércules desenvolvido no Coggle. Fonte: autores, 2014.

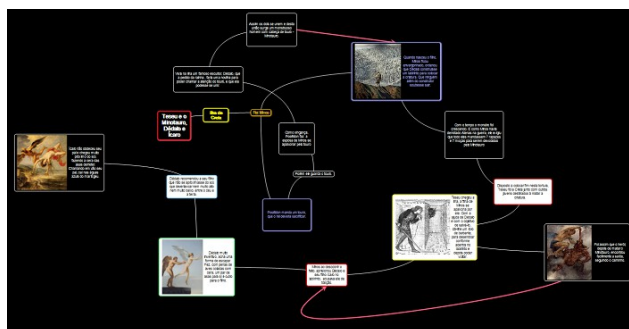


Figura 6 – Mapa conceitual sobre mito de Teseu e o Minotauro, desenvolvido no MindMaple. Fonte: autores, 2014.

Em depoimento, os bolsistas relataram que a tecnologia desperta, com facilidade, seu interesse. A utilização dos aplicativos - como *Coggle*, *MindMaple* e *Piktochart* - proporcionou um meio inovador, divertido e diferenciado de trabalhar os conteúdos escolares. Isso se deve principalmente à interatividade proporcionada pelos aplicativos. Em uma palavra, essa interação do estudante com o conteúdo pode proporcionar opções mais eficazes na aprendizagem.

Até a finalização da redação deste resumo, não foram realizadas as atividades com alunos e tampouco as oficinas de capacitação com os professores que ministram Filosofia na Rede Estadual. Estas etapas de finalização do projeto serão fundamentais para alcançar o objetivo proposto de compartilhar a experiência adquirida.

CONCLUSÕES

O presente trabalho, não obstante ainda em desenvolvimento, garante aos docentes e bolsistas envolvidos a percepção da necessidade de se manter, no processo de ensino-aprendizagem, a especificidade de cada disciplina (para a Filosofia, a linearidade das informações dispostas em textos), mas também de se dispor um modo não linear e dinâmico para assimilação/sistematização de tais informações pelos estudantes. Quanto à aplicação do projeto nas escolas da Rede Estadual de Criciúma, espera-se possibilitar: i. aos professores, um modo dinâmico de ministrarem suas aulas; ii. aos estudantes, a assimilação personalizada e efetiva dos conteúdos apresentados nos textos; iii. à relação professor/estudante, a concepção de que a Filosofia – consagrada pela disposição linear de informações – pode ter um aprendizado não linear e caracterizado por quem aprende.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Vol. I. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BUSH, Vannevar. **As we may think**, 1945. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>. Acesso em: 30 jul. 2014.
- CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 13. ed. São Paulo: Ática, 2009.
- ECO, Umberto. **Vegetal and mineral memory: the future of books**, 2003. Disponível em: <<http://weekly.ahram.org.eg/2003/665/bo3.htm>>. Acesso em: 26 jun. 2014.
- GRAF, Fritz. **Greek mythology: an introduction**. Trad. Thomas Marier. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.
- LÉVY, Pierre. **Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: nós somos o texto**, 2003. Disponível em: <<http://www.caosmose.net/pierrelevy/nossomos.html>>. Acesso em: 26 jun. 2014.
- _____. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.