



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IV Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IX Encontro de Pesquisadores da Rádio

27 e 28 de Julho de 2023



ECOSSISTEMA DE EDUCAÇÃO DIGITAL E O JOGO PHILOAPP: UMA POSSIBILIDADE PARA A EDUCAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO DE FILOSOFIA

Andréia dos Santos Sousa¹
André Ricardo Magalhães²

Área Temática—Universidade pública: práticas educativas e formação docente na contemporaneidade

Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

Este estudo tem como objetivo desenvolver um ecossistema de educação digital apoiado no jogo PhiloApp, para potencializar a educação científica no ensino de filosofia. Em particular, este trabalho busca identificar possibilidades da educação científica a partir do ensino de filosofia; analisar a potencialidade dos jogos digitais no ensino de filosofia; desenvolver o PhiloApp, junto aos estudantes; e modelar os elementos constituintes de um ecossistema de educação digital que possa potencializar a educação científica a partir do ensino de filosofia. Assim, esta pesquisa pretende responder à seguinte questão: como o Ecossistema de educação digital, com apoio do jogo digital PhiloApp, potencializa a educação científica no ensino de filosofia para estudantes do Ensino Médio? Considerando o caráter prático e colaborativo, foi escolhido a Design-Based Research (DBR) como metodologia desta pesquisa. Estruturamos três campos de referenciais que muito vem contribuindo para a compreensão do processo de aplicação da pesquisa e de construção do conhecimento: ecossistema de educação digital; o ensino de filosofia a partir do desenvolvimento de jogos digitais; e educação científica à luz das tecnologias digitais. No processo de formação do ecossistema de educação digital, o desenvolvimento da pesquisa direcionou para a escolha os seguintes fatores abióticos: Google Classroom, YouTube, Meet, PhiloApp e Whatsapp, que interagem com os fatores bióticos: Professor, Estudantes, Conteúdos. Esta interação está resultando em pesquisas realizadas pelos estudantes, em que o diálogo com os filósofos vem possibilitando uma mudança de percepção sobre o ensino de filosofia, os alunos começam a perceber que podem aplicar teorias e fazerem reflexões críticas sobre temas relacionados às suas vivências e compreender um pouco mais experiências de dentro e fora da escola. Algumas destas pesquisas estudantis vêm sendo publicadas em revistas e anais de congressos. O estudante da escola pública é o protagonista nos processos de implementação deste ecossistema, incluindo a criação do jogo digital. Este estudo ainda está em andamento, sendo iniciado em um contexto pandêmico da COVID-19.

Palavras-chave: Ecossistema de educação digital. Educação científica. Filosofia. Jogos digitais.

¹UNEB. Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação GESTEC-UNEB. andreia.sohis@gmail.com

²UNEB. Doutor em Educação Matemática pela PUCSP, Professor da UNEB. andrerm@gmail.com

Introdução

Neste período pandêmico, as interações escolares por intermédio do digital, foram se tornando ainda mais intensas, sustentadas por estratégias docentes que buscam potencializar o fazer educativo com softwares atrativos, dinâmicos e significativos. Neste contexto buscamos modelar um ecossistema de educação digital apoiado em um jogo digital, visando possibilitar a educação científica no ensino de filosofia. O público alvo é constituído por adolescentes, na faixa etária entre 14 e 18 anos, deve-se considerar que estes estudantes vêm consubstanciando suas experiências cada vez mais pautadas por ações desenvolvidas no ciberespaço, o qual é entendido como "espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores" (LÉVY, 1999, p. 92) sendo uma forma de virtualização informacional em rede, onde são criadas inúmeras possibilidades de conexões e relações possibilitando uma maior sociabilidade e acesso as informações através da virtualidade.

Ao considerar a relação do nosso público alvo com a cibercultura, nos remetemos a Educação digital, e colocamos a Filosofia como um dos centros de interesse, mas para que o ensino de Filosofia ocorresse efetivamente orientado contribuindo no movimento dialético de reflexão sobre o contexto social atual, no sentido de cooperação e colaboração, é preciso pensar em um espaço escolar *onlife*³, onde este espaço “seja compreendido como possibilidade de afirmação de autonomia desses sujeitos” (SILVA, 2017, p 104), assim seria necessário ir além dos 50 minutos semanais através da plataforma do Google *Classroom* para que se aproxime de uma educação digital.

Um questionamento direciona nosso problema de pesquisa: Como o Ecossistema de educação digital, com apoio do jogo digital PhiloApp, potencializa a educação científica no ensino de filosofia para estudantes do Ensino Médio? A partir do diálogo com os estudantes delineamos ações que consubstanciaram esta pesquisa em um processo de busca para continuidade de elementos que fizessem de nossos encontros semanais, mais do que momentos de fala do professor, mas também de questionamentos e desenvolvimentos de pesquisas científicas.

Esta pesquisa foi pautada pelo seguinte objetivo geral: Desenvolver um ecossistema de educação digital apoiado no jogo PhiloApp, para potencializar a educação científica no ensino

³*Onlife*: este termo teve origem no documento The Onlife Manifesto (FLORIDI, 2015) gerado a partir do projeto Iniciativa *Onlife*, lançado pela Comissão Européia, onde busca superar esta dicotomia entre o online e off-line, preocupando-se na compreensão do que significa ser humano numa realidade hiperconectada.

de filosofia, dos estudantes da 1ª série do Ensino Médio do Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros. E pelos objetivos específicos: Identificar as possibilidades da educação científica a partir do ensino de filosofia; analisar a potencialidade dos jogos digitais no ensino de filosofia; desenvolver o PhiloApp, junto aos estudantes do 1º ano do Ensino Médio, no Colégio da Polícia Militar- Dendezeiros; e modelar os elementos constituintes de um ecossistema de educação digital que possa potencializar a educação científica a partir do ensino de filosofia.

Metodologia

A partir da validação tanto pela comunidade engajada na práxis em questão, no nosso caso o CPM, como pelo investigador, buscou-se uma proposta de solução ao seguinte questionamento *Como o Ecossistema de educação digital, com apoio do jogo PhiloApp, potencializa a educação científica no ensino de filosofia para estudantes do Ensino Médio?*

Com a identificação da nossa questão de pesquisa e a identificação de um problema que precisa de intervenção e de um resultado de desenvolvimento prático, constatamos que para responder tal questionamento necessitaríamos de uma investigação científica de natureza aplicada, tal constatação possibilitou a escolha da metodologia Design-Based-Research (DBR).

Ao não direcionar a abordagem da pesquisa, em especificamente, quantitativa ou qualitativa, nos apoiamos na DBR para superarmos esta dicotomia entre qualitativa e quantitativa, fazendo uma combinação dos métodos, contribuindo para as potencialidades de cada abordagem, adotando uma postura investigativa mais flexível ao considerar a integração entre a quantitativa e qualitativa. Os objetivos são descritivos, pois buscam a descrição do desenvolvimento de um Ecossistema de educação digital e como este vem a potencializar a educação científica no ensino de filosofia. Para tanto, utiliza-se como procedimento a pesquisa de campo.

Resultados e discussões

Com a definição dos fatores abióticos (Google *Classroom*, YouTube, Meet, jogo digital e Whatsapp), foi adotado um modelo de interação com os fatores bióticos (Professor, Estudantes e Conteúdos) em que as abordagens comunicacionais utilizadas dentro do ecossistema foi dividida em síncronas e assíncronas. O princípio básico para funcionamento deste ecossistema foi que o professor atuasse na condição de moderador e que os alunos fossem protagonistas, tanto na modelagem do ecossistema, desenvolvimento do jogo quanto na produção das pesquisas. O desenvolvimento das pesquisas realizadas pelos estudantes com o

diálogo com os filósofos vem possibilitando uma mudança de percepção sobre o ensino de filosofia, os alunos começam a perceber que podem aplicar teorias e fazerem reflexões críticas sobre temas relacionados às suas vivências,

Na disseminação das pesquisas e preparação dos textos destinados ao envio para publicação e congressos científicos, também buscamos o desenvolvimento de habilidades da BNCC para o Ensino Médio, as quais contemplam a produção textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos, considerando o contexto de produção e a respectiva utilização de conhecimentos sobre os gêneros de divulgação científica, de forma a engajar-se em processos significativos de socialização e divulgação do conhecimento. Na medida em que utilizam diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais durante a produção coletiva, colaborativa e projetos autorais. A participação em congressos, a publicação em revistas científicas e a publicação do jogo digital demonstram a importância da modelagem de um ecossistema que considere o contexto dos estudantes que ele será aplicado. Ressalta-se que quando o desenvolvimento de parte dos fatores abióticos, ou dos conteúdos, é realizado pelos estudantes, ocorre um maior engajamento durante todo o processo, assim como contribui na criação de uma identidade com o grupo.

Foi realizada uma validação através de amostragem com o grupo de estudantes, supracitados no item de mídias sociais. Assim, questionamos ao estudante participante, como foi a experiência em utilizar um jogo voltado ao ensino de Filosofia, em que ele contribuiu no desenvolvimento? As respostas mais encontradas foram: Muito bom, achei diferente (56%); ajudou, pois eu li e aprendi coisas que eu não sabia, tentei anotar tudo (61%); foi muito interessante, o jogo me motivou a pesquisar mais sobre o filósofo (52%). Ao questionar aos sujeitos sobre sua opinião acerca da classificação que compunha o ensino de Filosofia através do jogo digital, a maioria dos estudantes, 65,4% afirmaram ser interessante, enquanto que 30,8% afirmam ser muito interessante. 3,1% responderam ser pouco interessante e 0,8%, afirma ser nada interessante.

Diante disso, ao inserir um jogo digital no ensino de filosofia, obtivemos uma ferramenta de promoção do conhecimento que contribui na aprendizagem de forma lúdica e se configura em um elemento motivador para as participações nas aulas remotas, assim conseguimos utilizar o jogo como uma estratégia de engajamento e aprendizado, diante disto optamos pela validação no ecossistema de Educação digital. O desenvolvimento deste ecossistema, assim como a sua utilização nas aulas de Filosofia dos estudantes do 1º ano do

Ensino Médio do CPM, vem demonstrando a importância do lúdico e do diálogo com o universo digital tão presente entre os adolescentes.

Considerações finais

A modelagem de um Ecossistema de educação digital, contendo o desenvolvimento de um jogo digital, assim como a sua utilização nas aulas de Filosofia com a finalidade de potencializar a Educação Científica na educação básica, vem demonstrando a importância do lúdico e de dialogar com o universo digital tão presente entre os adolescentes e, na sociedade como todo.

Destaca-se: é motivador para os estudantes que o professor utilize jogos digitais como estratégia de aprendizagem visando a promoção do interesse pela pesquisa.

Ao que reflete para além dos objetivos traçados neste estudo, o ensino de Filosofia com o jogo digital PhiloApp é uma estratégia potencializadora na dimensão do desenvolvimento da educação científica.

Pensar e desenvolver novas formas de educar tem sido um grande desafio nesta pesquisa, que vem envolta em um contexto pandêmico, onde a tecnologia foi essencial para manutenção da presencialidade escolar. O cuidado aqui presente foi para não permitir que as TICDs, apesar de tão importantes dentro deste contexto, com um público-alvo passeando com maestria no ciberespaço, não encubra o mais importante: a atenção para a promoção da educação científica na educação básica.

REFERÊNCIAS

FLORIDI, L. (ed.), **The Onlife Manifesto: BeingHuman in a Hyperconnected Era**. Springer Cham Heidelberg New York Dordrecht London, 2015. 255 p. Disponível em: <<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-04093-6.pdf>>. Acesso em: 15 outubro de 2021

LÉVY, P. L668c. **Cibercultura** / Pierre Lévy; tradução de Carlos. Irineu da Costa.—São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p.

SILVA, L.da. **Ensino e aprendizagem em filosofia: uma proposta emancipatória**. *Problemata: R. Intern. Fil.* v. 8. n. 2 (2017), p. 104-116 ISSN 2236-8612
<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/problemata/article/view/35927>.