



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE  
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

## SENSIBILIZAÇÃO E INTERAÇÃO: EXPERIÊNCIAS ANALÓGICAS E DIGITAIS NO ENSINO DE FILOSOFIA

Eixo: Tecnologias e Produção de Material Didático para a Educação

Subprojeto: Filosofia

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

**Juan Erle Cunha de Oliveira** ([juan.erlle@gmail.com](mailto:juan.erlle@gmail.com)); **Irlan Cruz Alves** ([irlan.filosofia@gmail.com](mailto:irlan.filosofia@gmail.com)); **Kauê Gomes da Silva** ([kauedalzy@outlook.com](mailto:kauedalzy@outlook.com))

**Palavras-chave:** Metodologias Ativas; Tecnologias Educacionais; Ensino de Filosofia

### 1 INTRODUÇÃO

A escolha por relatar esta experiência decorre da busca por estratégias inovadoras no ensino de Filosofia que aproximem os estudantes do conteúdo e favoreçam a participação ativa em sala de aula. A experiência no PIBID nos tem possibilitado testar metodologias diferenciadas que se acoplam à exposição tradicional enquanto sensibilizadores. Do ponto de vista científico, a experiência se insere nas discussões sobre metodologias ativas e o uso de tecnologias educacionais, oferecendo um exemplo prático de articulação entre recursos analógicos e digitais. Socialmente, o relato ganha relevância por demonstrar como práticas criativas podem contribuir para que o ensino de Filosofia cumpra seu papel de formação crítica, dialogando com os interesses e linguagens contemporâneas dos estudantes do ensino médio. O objetivo geral do trabalho é apresentar duas intervenções didáticas realizadas no âmbito do PIBID que buscam sensibilizar os estudantes para o estudo da Teoria do Conhecimento Moderna. De forma específica, pretende-se relatar o uso de ilusões de ótica como recurso analógico de sensibilização para a leitura e discussão dos dois primeiros capítulos das *Meditações Sobre Filosofia Primeira* (2004) de Descartes, bem como descrever a utilização da gamificação, por meio da plataforma *Kahoot*, como recurso digital para revisar os conteúdos de racionalismo e empirismo e introduzir a unidade seguinte, com base em *Os Problemas da Filosofia* (2008) de Bertrand Russell. A experiência se apoia em duas vertentes

complementares. De um lado, Gallo (2012) ressalta que o ensino de Filosofia deve privilegiar a criação de situações que estimulem a problematização, a reflexão crítica e a autonomia intelectual dos estudantes, superando o modelo puramente conteudista. De outro, Moran (2012) argumenta que as novas tecnologias, quando integradas de forma criativa, ampliam o potencial de engajamento e possibilitam formas mais interativas de aprendizagem. Assim, a intervenção analógica, com o uso de ilusões de ótica, buscou desenvolver a percepção sensível como via de problematização filosófica, enquanto a intervenção digital, baseada na gamificação, visou integrar ludicidade e reflexão, aproximando os alunos dos conteúdos filosóficos por meio de elementos que suscitam a curiosidade.

## 2 METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), em cinco turmas da 2ª série do Ensino Médio no Colégio de Tempo Integral Edith Machado Boaventura, ao longo de toda a II unidade e início da III unidade. As intervenções ocorreram durante os encontros regulares da disciplina de Filosofia e tiveram como objetivo articular práticas analógicas e digitais no ensino dos conteúdos programáticos. A primeira atividade foi realizada ao longo de duas semanas da II unidade em aulas que duravam 50 minutos e consistiu em um laboratório de ilusões de ótica, no qual os estudantes foram convidados a observar imagens que produziam efeitos perceptivos distintos da realidade objetiva. A proposta tinha como finalidade sensibilizar os alunos para o estudo das duas primeiras Meditações de Descartes, explorando a relação entre sentidos, engano e dúvida metódica. Durante a atividade, os pibidianos apresentaram diferentes exemplos de ilusões visuais, provocando a reflexão de que os sentidos podem levar ao erro, abrindo caminho assim, para a discussão sobre a trilha do conhecimento em Descartes.

Na sequência, em um segundo momento, realizado no início da III unidade, foi utilizada a gamificação como estratégia de revisão e transição para o conteúdo seguinte. Essa atividade ocorreu também ao longo das aulas regulares de 50 minutos, na qual se empregou a plataforma digital *Kahoot*, permitindo que os estudantes, divididos em grupos, respondessem a questões de múltipla escolha sobre os principais conceitos trabalhados nas aulas anteriores. O caráter lúdico e competitivo da dinâmica favoreceu o engajamento e possibilitou ao professor e aos bolsistas identificar o nível de compreensão dos conteúdos já estudados. Além disso, o jogo foi planejado de modo a introduzir, de forma problematizadora, os temas a serem explorados na terceira unidade, fundamentada na obra *Os Problemas da Filosofia* (2008), de Bertrand Russell. Dessa forma, a metodologia combinou uma atividade de sensibilização perceptiva com uma experiência de aprendizagem digital.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com as intervenções foram bastante positivos no que se refere ao envolvimento e à participação dos estudantes. Na primeira atividade, o laboratório de ilusões de ótica despertou curiosidade e gerou um ambiente de interação, em que os alunos compartilhavam impressões e reflexões divergentes, divertidas e por vezes contraditórias entre si. Esse movimento contribuiu para a compreensão inicial da dúvida metódica cartesiana, uma vez que os próprios estudantes perceberam, de maneira concreta, como os sentidos podem ser enganadores. A atividade permitiu que conceitos abstratos fossem introduzidos a partir de uma experiência sensível, tornando o estudo da Filosofia Cartesiana mais acessível e significativo.

Na segunda intervenção, com o uso do *Kahoot*, observou-se um engajamento elevado, marcado pelo entusiasmo competitivo e pela atenção às perguntas propostas. Os resultados do jogo evidenciaram tanto a assimilação de conteúdos sobre racionalismo e empirismo quanto as dificuldades pontuais dos estudantes, permitindo uma retomada de conceitos ainda não consolidados. Além disso, após o fim do *quis*, os estudantes estavam sensibilizados e abertos à introdução ao assunto da III unidade baseado em Bertrand Russell.

Do ponto de vista da formação docente, as experiências confirmaram a importância de integrar diferentes linguagens pedagógicas no ensino de Filosofia. Gallo (2012) ressalta que a didática filosófica deve partir da problematização dos conceitos, mas que a sensibilização pode servir como propedêutica para a problematização, gerando assim um clima de abertura favorável ao trato dos conceitos. Nesse sentido, a prática com ilusões de ótica demonstrou ser um recurso eficiente para concretizar a sensibilização e a problematização inicial. Por outro lado, Moran (2012) defende que o uso de tecnologias amplia as possibilidades de interação e engajamento no processo de ensino-aprendizagem, o que foi muito bem observado na utilização do *Kahoot*. A articulação entre essas perspectivas teóricas e as práticas realizadas evidencia como a produção de materiais didáticos, tanto analógicos quanto digitais, pode enriquecer o ensino e tornar os conteúdos filosóficos mais significativos.

Os registros feitos durante as atividades, anotações e discussões dos pibidianos, observações sobre a participação e comentários espontâneos dos alunos, reforçam essa análise, mostrando que a combinação entre sensibilização perceptiva e gamificação resultou em maior interesse pelo conteúdo. Assim, a experiência contribuiu para o debate sobre o ensino de Filosofia no Ensino Médio, ao demonstrar que a integração equilibrada entre práticas

tradicionais e tecnológicas pode potencializar a aprendizagem e tornar a disciplina mais significativa para os estudantes.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências realizadas permitiram alcançar os objetivos propostos, ao integrar práticas analógicas e digitais no ensino de Filosofia de forma criativa e significativa. A atividade com ilusões de ótica mostrou-se eficaz para introduzir a dúvida metódica cartesiana, oferecendo aos estudantes uma vivência sensível que favoreceu a compreensão das duas primeiras Meditações. Já o uso da gamificação por meio do Kahoot possibilitou revisar e consolidar conteúdos de Teoria do Conhecimento moderna, ao mesmo tempo em que criou uma transição dinâmica para a unidade seguinte.

A análise dos resultados indica que a articulação entre recursos perceptivos e tecnológicos contribui não apenas para o engajamento dos alunos, mas também para a construção de uma aprendizagem mais reflexiva, dada a curiosidade dos estudantes. Essa experiência evidencia a relevância de diversificar as metodologias no ensino de Filosofia, tornando-o mais próximo da realidade dos estudantes e potencializando sua capacidade de pensar sobre o que está sendo ensinado.

No âmbito da formação docente, a experiência reforça a importância do PIBID como espaço de experimentação pedagógica, em que o futuro professor pode vivenciar práticas inovadoras e avaliar seus impactos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, conclui-se que a integração equilibrada entre metodologias ativas, materiais didáticos criativos e tecnologias digitais representa um caminho promissor para o fortalecimento da prática profissional e para o desenvolvimento de uma educação filosófica mais significativa.

#### REFERÊNCIAS

DESCARTES, René. **Meditações sobre filosofia primeira**. Campinas: Editora Unicamp, 2004. 232 páginas.

GALLO, Sílvio. **Metodologia do ensino de Filosofia: uma didática para o ensino médio**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012. 174 páginas.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2013. 176 páginas.

RUSSELL, Bertrand. **Os Problemas da Filosofia**. Lisboa: Edições 70, 2008. 232 páginas.