

MEZZOMO, Ricardo José. KRAEMER, Celso. **Ensino de filosofia e metodologias ativas**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, V.14, nº 4, p. 101-110. TRI IV 2020. ISSN 1980-7031.

ENSINO DE FILOSOFIA E METODOLOGIAS ATIVAS

TEACHING PHILOSOPHY AND ACTIVE METHODOLOGIES

Ricardo José Mezzomo

Mestre em Educação (FURB)

UNISOCIESC - Blumenau (SC)

Aluno especial do Programa de Pós Graduação em Educação - FURB

Telefone: (47) 984157837

E-mail: ricardojmenator@gmail.com

Prof. Dr. Celso Kraemer

Programa pós-graduação em educação

FURB – Universidade Regional de Blumenau

kraemer250@gmail.com

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo discutir, à luz dos princípios das Metodologias ativas, uma estratégia desenvolvida há mais de uma década no ensino de filosofia. A educação passa por crises e transformações, sobretudo no que se refere à pedagogia escolar. A necessidade de inovação parece consenso entre as diferentes teorias. De Dewey a Paulo Freire, de Rancière a Cassiano Zeferino, o princípio epistemológico predominante visa substituir a passividade do aluno pela atividade do estudante. Há anos utilizo uma estratégia chamada de Maratona Filosófica (MF), estratégia conhecida como gamificação, no interior das metodologias ativas. O envolvimento dos estudantes foi determinante para seu êxito que, pelo depoimento de alunos, colegas docentes, coordenadores e gestores escolares, mostrou ser uma estratégia que potencializou a motivação, a participação e a aprendizagem.

Palavras-chave: Epistemologia da Educação; Maratona Filosófica; Metodologias Ativas; Gamificação.

ABSTRACT:

This article aims to discuss, in the light of the principles of active Methodologies, a strategy developed more than a decade ago in the teaching of philosophy. Education goes through crises and transformations, especially with regard to school pedagogy. The need for innovation seems to be a consensus between different theories. From Dewey to Paulo Freire, from Rancière to Cassiano Zeferino, the predominant epistemological principle aims to replace the student's passivity with the student's activity. For years I have been using a strategy called the Philosophical Marathon (MF), a strategy known as gamification, within active methodologies. The involvement of students was decisive for their success, which, through the testimony of students, fellow teachers, coordinators and school managers, proved to be a strategy that enhanced motivation, participation and learning.

Key-words: Epistemology of Education; Philosophical Marathon; Active Methodologies; Gamification.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo visa relacionar uma experiência pedagógica, chamada Maratona Filosófica (MF), com as Metodologias Ativas (MA) no ensino de filosofia. Embora a MF seja realizada tanto nos três níveis (Ensino Fundamental, Médio e Superior), este estudo delimita-se às vivências e resultados no Ensino Fundamental, com informações específicas do Quinto Ano. Os dados para a análise são extraídos da Avaliação Institucional de um Colégio. Os resultados são discutidos à luz de Paulo Freire, frente aos novos desafios da educação.

A educação passa por crises e transformações, sobretudo no que se refere à pedagogia escolar. A necessidade de inovação parece consenso entre as diferentes teorias. Obras como as de Paulo Freire (2003), Rànciere (2002), Novack (1996), Dewey (1971), Carvalho Neto (2018), entre outros, assinalam a urgência de superar a educação *bancária* e enquanto princípio epistemológico, centrar na participação ativa do estudante, pela problematização e pelo diálogo.

Ao iniciar a docência no Ensino Fundamental e no Ensino Médio, há vinte anos, as dificuldades de principiante eram muitas. A inexperiência frente às crianças e adolescentes deixava a sensação de insatisfação com a própria prática pedagógica. Ante isto, com o intuito de envolver os estudantes e dinamizar o processo de estudo escolar da Filosofia, a criatividade, aos poucos, fez surgir uma estratégia pedagógica: a Maratona Filosófica (MF). Tal estratégia é conhecida como gamificação, nos estudos sobre MA.

A MF é um jogo em equipe, desenvolvida nas aulas de Filosofia, para que os estudantes possam aprender. Os temas e assuntos filosóficos, por meio de diversas atividades, são transformados em desafios competitivos. Ela tem se mostrado assertiva nas aulas de Filosofia, pois centra-se na atividade do estudante, envolvendo-o pelo desafio e descoberta, investigação ou resolução de problemas (BACICH; MORAN, 2018).

No contexto das MA de aprendizagem, a gamificação estimula o aprendizado e a participação dos estudantes. Gamificação, no mundo educacional, não é modificar qualquer atividade em um game. É aprender a partir dos games, diagnosticar elementos que possam tornar a experiência um desafio que envolva o existencial e o emocional. Uma gamificação aplicada à educação não pode se reduzir às recompensas, uma estratégia puramente behaviorista (STUDART, 2015), mas envolver o existencial e o emocional no próprio processo.

2. METODOLOGIA

Quanto à metodologia, trata-se de um estudo qualitativo, com breve relato das características da MF, do contexto e os procedimentos utilizados. Os dados são extraídos da Avaliação Institucional de rotina e não de algum instrumento específico de pesquisa para este estudo. Portanto, trata-se da visão dos estudantes apresentados à instituição sobre a Maratona Filosófica, sem que tenham sido perguntados ou estimulados a refletir sobre esta estratégia pedagógica específica.

Junto aos estudantes, a ideia de um “jogo” instiga a curiosidade, o que é uma das causas do saber filosófico. Quando a MF é apresentada, são destacadas orientações gerais para organizá-la. Um dos elementos centrais é a formação das equipes por meio de sorteio. A técnica se justifica pela importância de trabalhar com qualquer colega da sala, com o necessário respeito às diferenças, cuja meta é a educação em cada momento.

Neste momento inicial, de motivação para a Maratona, eles são estimulados a sugerirem regras que consideram essenciais em um jogo. Embora na mediação dos diálogos haja uma condução, eles sentem que tem a voz ativa para o que irão jogar. Em linhas gerais, após a formulação/discussão das regras, são criadas em torno de 15 orientações para a MF, desde o número de integrantes até a pontuação nos desafios.

As equipes, sorteadas com o máximo de 5 estudantes, em atividades diversificadas, dependem da criatividade, empenho, organização, motivação, atenção e determinação de todos. Portanto, mais do que agir/pensar focados no primeiro lugar, importa reconhecerem o necessário trabalho em equipe, mesmo se o sorteio não propiciou uma equipe com os colegas que mais se identifica.

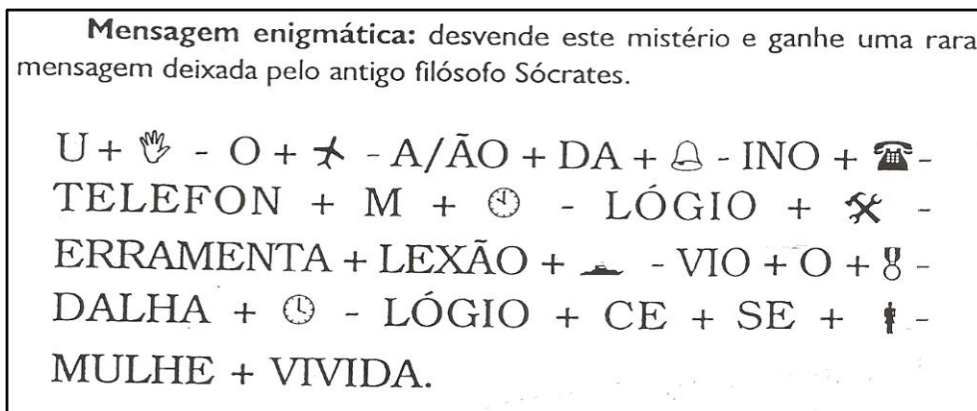
Após o sorteio, com a formação definida, recebem uma Tabela de Pontos, a preencher com informações dos integrantes e criam o nome da equipe, relacionado à Filosofia. A pontuação de cada atividade varia entre 50 e 500 pontos, que é marcada na Tabela em todas as aulas. Os desafios/atividades valendo pontos são: pesquisas, enigmas filosóficos, mapa mental/conceitual, caça-palavras, palavras cruzadas, apresentação de trabalhos, entre outros. Além de ganhar, também existe a possibilidade de perder pontos, por exemplo, quando um estudante desrespeita uma regra, que foram criadas com os demais estudantes.

Em diferentes momentos e de formas variadas durante aulas as equipes são desafiadas com atividades relacionadas ao componente curricular para a gincana. Os desafios consistem em resolver problemas, definirem conceitos, decidirem sobre escolhas, argumentarem sobre posicionamentos,

sempre com os colegas da equipe. Antes da atividade são informados da pontuação. A equipe escolhe um Líder para representá-la. Com ele fica a Tabela durante o trimestre, onde marca os pontos obtidos/perdidos, validados com assinatura do professor.

A equipe ganha pontos, na MF, por atividade realizada, dentro de um tempo estipulado. Por exemplo, ao iniciar as reflexões sobre um determinado Filósofo, é lançado um ‘Enigma filosófico’. Cada equipe, deve desvendá-lo em um tempo determinado pelo Professor. Ao concluírem, o Líder mostra o resultado ao Professor. Se correto e dentro do tempo combinado, marca os pontos na Tabela. Em seguida podem receber outra atividade: “*Relacionar a frase traduzida do Enigma com a vida de Sócrates, conforme contexto presente na página 20 do livro didático.*” Mais um tempo é cronometrado e uma nova pontuação pode ser gerada. O enigma em sequência, contém a seguinte tradução: “Uma vida sem reflexão não merece ser vivida.”

FIGURA 1: ENIGMA



Fonte: TOMELIN; TOMELIN. (2001, p. 63)

A Tabela de Pontos, para que seja feita a somatória oficial no final do trimestre (bimestre ou semestre), é entregue pelo Líder ao Professor. Geralmente, atingem uma pontuação que passa dos 3 mil pontos. Além do destaque à equipe campeã, há uma “premiação simbólica” aos estudantes considerados exemplares na postura, dedicação, persistência. Na premiação repete-se: ganhar/perder faz parte do jogo e o mais importante é a experiência de aprendizagem. Há uma grande expectativa antes da divulgação dos campeões.

Na Tabela, conforme a Figura 2, estão presentes alguns itens que servem para acompanhar o rendimento em cada atividade. Nela, aparecem quantos pontos valem determinados desafios, bem como o espaço para que o Professor possa assinar/validar a pontuação obtida pela equipe em cada aula.

FIGURA 2: TABELA DE PONTOS

COMPONENTE CURRICULAR: FILOSOFIA
PROFESSOR: _____

MARATONA FILOSÓFICA

ATIVIDADES	PONTUAÇÃO	PONTUAÇÃO OBTIDA	DATA	ASSINATURA DO PROFESSOR
Enigma Socrático!	100
Bingo Filosófico!	200
Caça-palavras!	50			
Palavras Cruzadas!	50			
Tesouro Filosófico!	100			
Interpretação!	100			
Pesquisa!	300			
Apresentação!	300			
V e F!	200			
Paródia!	250			
...				
...				
...				

• **Nome da equipe:** _____

• **Líder da equipe:** _____

• **Nome e número dos estudantes da equipe:**

Fonte: da pesquisa. (2020)

O percentual dos pontos obtidos, conforme o cumprimento individual das regras/desafios e o combinado entre Professor/Estudantes, poderá gerar uma nota individual no processo avaliativo. Os critérios envolvem: envolvimento, atenção, trabalho na equipe, pontualidade nas atividades, respeito com as outras equipes/colegas/professor às regras, domínio do conteúdo etc.

Para minimizar os elementos subjetivos da avaliação é recomendável observar/rever os critérios avaliativos, vigiar a própria prática. Segundo Bourdieu e Saint-Martin (1998) o julgamento professoral funda-se também em critérios difusos, além dos exercícios escolares, também a pessoa física de seu autor, sua aparência física (cor, forma de rosto...), os adereços, cosmética, as maneiras, a conduta etc. O corpo socialmente tratado “é percebido através das taxinomias socialmente

MEZZOMO, Ricardo José. KRAEMER, Celso. **Ensino de filosofia e metodologias ativas**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, V.14, nº 4, p. 101-110. TRI IV 2020. ISSN 1980-7031.

constituídas, portanto lido como sinal da qualidade e do valor da pessoa” (BOURDIEU e SAINT-MARTIN, 1998, p. 193).

3. METODOLOGIAS ATIVAS

No que tange às Metodologias ativas, elas abarcam uma soma de técnicas, processos e procedimentos, no intuito de ajudar na aprendizagem. Ativas refere-se às práticas pedagógicas, envolvem os estudantes como protagonistas nas atividades.

(...) as metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolver a capacidade crítica, refletir sobre as práticas realizadas, fornecer e receber feedback, aprender a interagir com colegas e professor, além de explorar atitudes e valores pessoais. (VALENTE, 2018, p.28).

Uma metodologia de aprendizagem ativa fundamenta-se na premissa de que o aluno, e não o professor, encontra-se no centro do processo, atuante na construção de seu próprio conhecimento. A MF aparenta cumprir tal quesito, visto que os estudantes desenvolvem habilidades como autonomia, trabalho em equipe, capacidade de inovar/refletir, diante de situações problemáticas. Afinal, é ele que joga o jogo.

Em geral a gamificação caracteriza-se pela “[...] utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.” (KAPP, *apud* ALVES, 2015, p.26). Adaptando esta definição a nosso contexto explicita-se a MF como uma atividade gamificada, pois baseia-se em jogos (gincana) no desenvolvimento de um sistema no qual aprendizes (estudantes) se engajem em um desafio, definido por regras claras, interagindo e recebendo feedback (correção dos desafios). O espírito da gamificação é criar algo que faça com que as pessoas queiram usar o tempo, compartilhar conhecimento e contribuir para alcançar um resultado positivo. Mecânica no sentido de pontos, placares. O pensamento de jogos consiste em converter um componente curricular em atividade que envolva os elementos do jogo (competição, cooperação, exploração, premiação, narrativa cativante).

A meta explícita dos sistemas gamificados em sala de aula é o engajamento dos estudantes. Motivar a ação é um dos desafios do Professor. Como o propósito é promover a aprendizagem, a gamificação acrescenta uma camada de interesse ao que é feito, com o acréscimo da diversão. A diversão vivenciada em momentos da aula faz com que o estudante tenha interesse, prazer em jogar, aplicando-se à resolução de problemas, o que se intensifica por sua natureza cooperativa e competitiva. (ALVES. 2015).

A MF, no seu começo não tinha noção de Metodologias ativas. Foi criada mais intuitivamente, no intento de superar as práticas *bancárias*. Mas estudando os novos desafios em educação, fica evidente que se baseou em mecanismos presentes em games. Ao longo do tempo aumentou o engajamento dos estudantes, com a inclusão de novas estratégias. As atividades com tempo cronometrado, ranking e premiação simbólica consolidaram-se.

4. DISCUSSÃO INICIAL E ALGUNS RESULTADOS

Os dados deste estudo foram obtidos na Pesquisa Institucional (Avaliação Institucional), que é realizada durante um dia de aula “normal”. Por iniciativa da gestão da escola, 50% dos alunos de uma turma são encaminhados ao Laboratório de Informática onde, via notebook, avaliam os Professores, Coordenador Disciplinar, Gestor, Assessor e Infraestrutura do Colégio. Em média, são 10 perguntas objetivas por categoria. Além disso, há um espaço para comentários espontâneos do estudante. “Eles são alertados que os professores não saberão o que escreverão, para que façam sem receio e fiquem tranquilos. O que de fato é verdadeiro.” (ROSA, 2020)

A última Avaliação Institucional no Colégio foi realizada em 2019. Na sequência, segue a manifestação espontânea de oito estudantes do Quinto Ano (E.F.) sobre a MF, transcritas literalmente sua redação. Durante as aulas de Filosofia, os estudantes também se referem à MF como: “Grupo”; “Gincana”, “Dinâmica”.

QUADRO 1: Frases dos estudantes.

“[...] gosto do método de <i>avaliação processual</i> dele, a maratona filosófica.”
“[...] explica a matéria com <i>brincadeiras divertidas</i> em grupo como a maratona filosófica.”
“Melhor aula de todas, a maratona filosófica é <i>muito legal</i> e sempre deixa eu querendo mais aulas.”
“Gosto da dinâmica e como tudo é explicado gosto das <i>competições</i> , elas fazem nós <i>interagirmos e pensar com o grupo</i> .”
“Suas aulas são ótimas, faz uma <i>dinâmica muito legal</i> , explica com clareza.”
“O professor de filosofia ele faz muitas <i>atividades legais</i> como a maratona filosófica.”
“[...] ele é bem divertido, sempre deixa nós fazermos <i>atividades em grupo</i> .”
“O professor desperta o interesse nas <i>aulas com brincadeiras</i> e um dia vi em uma reportagem que <i>emoções</i> ajudam a lembrar das coisas, então a matéria dele fica mais fácil.”

MEZZOMO, Ricardo José. KRAEMER, Celso. **Ensino de filosofia e metodologias ativas**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, V.14, nº 4, p. 101-110. TRI IV 2020. ISSN 1980-7031.

Fonte: Relatório da Avaliação Institucional 2019.

Os comentários dos estudantes explicitam o modo como veem a MF. A Avaliação Institucional não pode ser um instrumento exclusivo de dados da análise, mas serve como indicador. Seus dados corroboram com o que se vê nas aulas, onde os estudantes, ante o formato do jogo, têm envolvimento intenso.

Para Freire (2003), a educação é um processo que acontece por meio de palavras, ações e reflexões na interação entre sujeitos históricos, sem ter alguém como detentor máximo do saber em sala. O estudante, no método ativo, exerce a centralidade das ações educativas e a aprendizagem é edificada de forma colaborativa.

As crianças precisam crescer no exercício desta capacidade de pensar, de indagar-se e de indagar, de duvidar, de experimentar hipóteses de ação, de programar e de não apenas seguir os programas a elas, mais do que propostos, impostos. As crianças precisam ter assegurado o direito de aprender a decidir, o que se faz decidindo. (FREIRE, 2000, p. 25).

Um formato de aula no qual se permite, por meio do jogo, a busca de soluções, perguntas e diálogo constante nas equipes contrapõe-se, na prática pedagógica, às aulas meramente memorizadoras: “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou construção” (FREIRE, 2003, p. 47). A MF, ao partir do que o aluno sabe e dos critérios exigidos pelo currículo, desafia o estudante a formular novos saberes e, ao professor, a obrigatoriedade de manter-se atualizado com atividades diversificadas.

O intuito com a MF, além de incrementar/modificar a lógica da aula, é provocar descobertas, desafiar, construir perguntas/respostas, pautadas na autonomia dos estudantes. O método ativo de educação alerta para o fato de que:

O educador deve ser um inventor e um reinventor constante dos meios e dos caminhos com os quais facilite mais e mais a problematização do objeto a ser desvelado e finalmente apreendido pelos educandos. Sua tarefa não é a de servir-se desses meios e desses caminhos para desnudar, ele mesmo, o objeto e, depois, entregá-lo, paternalisticamente, aos educandos, a quem negasse o esforço da busca, indispensável, ao ato de conhecer. (FREIRE, 1980, p. 17).

Além dos comentários espontâneos dos estudantes sobre a MF, também a fala do Assessor Pedagógico, profissional que acompanha o trabalho e que conversa diariamente com os alunos, contribui para os resultados positivos da Maratona.

MEZZOMO, Ricardo José. KRAEMER, Celso. **Ensino de filosofia e metodologias ativas**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, V.14, nº 4, p. 101-110. TRI IV 2020. ISSN 1980-7031.

Ao longo de 5 anos na assessoria pedagógica, acompanho de perto o trabalho do Professor Ricardo. Sempre observamos que a Maratona Filosófica funciona muito bem como estratégia pedagógica. Ela ajuda os alunos a se envolverem com os conteúdos da filosofia, dinamiza a aula, diverte os alunos, ajuda na manutenção da disciplina, no interesse e envolvimento deles com a aula. (...). (ROSA, 2020)

O Professor que assume as turmas no Oitavo Ano, após os estudantes acompanharem três anos de vivência com a MF, por solicitação, manifestou, em e-mail, a sua percepção:

(...) Uma pergunta que recebo de todas as novas turmas é se irei continuar com a ‘Maratona Filosófica’ que eles desenvolviam. As perguntas sempre vieram acompanhadas da expectativa de que eu continuasse com a atividade desenvolvida. Ficou claro o envolvimento e a motivação que a ‘Maratona Filosófica’ causa. Motivado por isso, ao observar o relato dos estudantes (...) percebi que era uma estratégia didática que estava produzindo engajamento e compreensão na relação dos estudantes com a Filosofia (...). (BATISTA, 2020)

Os dados mostram que a gamificação, via MF inova nas práticas pedagógicas, supera a simples memorização, pois nela o estudante não funciona como um paciente de transferência do conhecimento. As vivências desenvolvem o senso crítico, epistemologicamente curioso, e o estudante, junto com o educador, participa da construção do conhecimento (FREIRE, 2003).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo que o contexto educacional ainda seja marcado pela pedagogia da transmissão/memorização, a experiência com MF e gamificação mostrou que as práticas pedagógicas tradicionais são insuficientes para motivar o estudante a atender novos desafios e as exigências da contemporaneidade. Nos desafios e problematizações inerentes à MF, pode-se incrementar o uso de dispositivos digitais, inteligência artificial, comunicação remota, entre outros recursos de nosso tempo.

A MF enseja envolvimento pessoal dos estudantes nas aulas, o que é determinante para o êxito da Maratona que, pelo depoimento de alunos, colega docente e Assessor Pedagógico, mostra ser uma estratégia que potencializou a motivação, a participação e a aprendizagem.

Este estudo visa, também, partilhar com os demais professores essa experiência. Ela pode ser útil aos professores de Filosofia, de distintas realidades, enfrentando dificuldades para envolver os estudantes nas aulas, quanto profissionais de outras disciplinas e etapas da escolarização. A Maratona Filosófica, entre várias outras modalidades de gamificação, pode ser feita com ou sem o uso de celulares, computadores e conexão com a Internet.

MEZZOMO, Ricardo José. KRAEMER, Celso. **Ensino de filosofia e metodologias ativas**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, V.14, nº 4, p. 101-110. TRI IV 2020. ISSN 1980-7031.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática**. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BATISTA, Rafael. **Maratona**. [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ricardo.mezzomo@bomjesus.br> em 06/06/2020.

BOURDIEU, Pierre; SAINT-MARTIN, Monique. As categorias do juízo professoral. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio Mendes (Orgs.). **Escritos de educação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

CARVALHO NETO, C. Z. **Educação 4.0: princípios e práticas de inovação em gestão e docência**. São Paulo: Laborciencia editora, 2018.

DEWEY, J. **Vida e educação**. 7.ed. São Paulo: Melhoramentos, 1971.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

_____. **Cartas à Guiné-Bissau**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

_____. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2000.

RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ROSA, Valdecir. **Avaliação Institucional**. [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ricardo.mezzomo@bomjesus.br> em 05/06/2020.

STUDART, N. **Simulação, games e gamificação no ensino de Física**. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA, 21, 2015, Uberlândia. Anais...São Paulo: SBF, 2015, p. 1-17.

TOMELIN, J. F.; TOMELIN, K. N. **Do Mito a Razão. Uma dialética do saber**. Blumenau: Nova Letra, 2001.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. BACICH, Lilian; MORAN, José. (Orgs). Porto Alegre: Penso, 2018.