

AVALIAÇÃO DE APLICATIVO QUE TRABALHA CONTEÚDOS DE FILOSOFIA E SUAS RELAÇÕES COM O ENSINO

EVALUATION OF AN APP THAT THEMATIZES PHILOSOPHY CONTENTS AND ITS RELATIONSHIPS WITH TEACHING

EVALUACIÓN DE UN APLICACIÓN QUE TRABAJA CONTENIDOS DE FILOSOFÍA Y SUS RELACIONES CON LA ENSEÑANZA

Marcelo José Hanauer^I

<https://orcid.org/0000-0002-5591-8615>

Claudia Fumaco^{II}

<https://orcid.org/0000-0002-3887-5131>

Ilse Abegg^{III}

<https://orcid.org/0000-0001-8621-6985>

^I Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul – Brasil. E-mail: marcelojosehanaueread@gmail.com.

^{II} Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul – Brasil. E-mail: claudia.fumaco@gmail.com.

^{III} Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul – Brasil. E-mail: ilse.abegg@ufsm.br.

Resumo

O objetivo deste trabalho consiste em avaliar as condições técnicas e as potencialidades didático-metodológicas do aplicativo *Quiz Filosófico*, o qual foi desenvolvido para *smartphone* e tematiza conteúdos da história da filosofia, para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de filosofia no âmbito do Ensino Médio. Através de uma revisão da literatura, busca-se descrever as características e potencialidades deste aplicativo e a percepção de sua possível aplicabilidade, ou não, na perspectiva da escolarização de nível médio. Como conclusão, destacamos que este recurso digital apresenta limitações de conteúdo filosófico e talvez não seja um recurso essencial para apoiar o desenvolvimento da experiência primordial do filosofar com estudantes do Ensino Médio em sala de aula, embora possa servir para atividades extraclasse.

Palavras-chave: Aprendizagem móvel. Smartphone. Ensino de Filosofia.



Abstract

The aim of this paper is to evaluate the technical conditions and the didactic-methodological potentialities of the app “Quiz Filosófico”, which was developed for smartphones and thematizes history of philosophy contents to strengthen the teaching-learning process in the discipline of philosophy in the scope of High School. A literature review was conducted to describe the characteristics and potential of this app and the perception of its possible applicability or not in the high school perspective. As conclusion, this digital resource presents philosophical content limitations and may not be an essential resource to support the development of primary philosophical experience with high school students in the classroom, although it can be used for extra-class activities.

Keywords: *Mobile learning. Smartphone. Teaching of Philosophy.*

Resumen

El objetivo de este trabajo consiste en evaluar las condiciones técnicas y las potencialidades didáctico-metodológicas de la aplicación Quiz Filosófico, desarrollado para teléfonos inteligentes, que tematiza contenidos de la historia de la filosofías para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la disciplina de filosofía en el ámbito de la Enseñanza Media. A través de una revisión de la literatura, se pretende describir las características y potencialidades de esta aplicación y la percepción de su posible aplicabilidad, o no, en la perspectiva de la escolarización de nivel medio. Como conclusión, destacamos que este recurso digital presenta limitaciones de contenido filosófico y tal vez no sea un recurso esencial para apoyar el desarrollo de la experiencia primordial de filosofar con estudiantes de la Enseñanza Media en el aula, aunque pueda servir para actividades extraclase.

Palabras clave: *Aprendizaje móvil. Teléfono inteligente. Enseñanza de Filosofía.*

1 Introdução

Os conceitos ligados as tecnologias digitais ou a evolução tecnológica já não soam mais como uma grande novidade. E isso, devido especialmente a dois fatores: a) a existência cada vez maior de estudos que tratam destes assuntos; b) a convivência cotidiana mais intensa das pessoas com tais tecnologias e conceitos.

Nos últimos anos presenciamos o surgimento de inúmeros aparelhos portáteis como *notebook, laptop, handheld e Pocket PC*. Esses aparelhos não só nos auxiliam a diminuir a utilização de papel nos processos comerciais, como também podem nos ajudar na comunicação interpessoal, no gerenciamento de compromissos e contatos (SIQUEIRA, 2005), além de permearem os espaços escolares auxiliando na realização das atividades das diversas disciplinas.

Esses aparelhos portáteis foram inseridos no ambiente escolar, na busca por uma reformulação do trabalho educativo e também, usufruindo das suas potencialidades, criando outro modelo de trabalho pedagógico na sala de aula. Conforme documento da UNESCO (2014), as tecnologias móveis podem ampliar e enriquecer oportunidades educacionais para estudantes em diversos ambientes. Além disso, propiciam às pessoas, de modo geral, e em especial ao estudante e ao professor, o acesso a informações e contribui com a aprendizagem nos mais variados ambientes.

Assim, a utilização das tecnologias através de dispositivos móveis, associadas ao processo de ensino, pode contribuir com a aprendizagem. Segundo Lemos, (2004) as tecnologias móveis e sem fio estão mudando o relacionamento das pessoas, os espaços públicos de convivência, as redes de conversação e, especialmente, os processos educacionais.

As mídias móveis permeiam o nosso cotidiano há algum tempo, mas foi o *smartphone* que tomou proporções significativas dentro desta transformação tecnológica, deixando de ser uma ferramenta de uso restrito. O *smartphone* é uma tecnologia generalizada, pois “deixou de ser a tecnologia de um número privilegiado para uma tecnologia essencialmente convencional” (CASTELLS *et al.*, 2007, p. 7). Neste contexto, o uso do *smartphone* aumentou de forma significativa nos últimos anos e abrange todas as faixas etárias da sociedade. Seria quase impossível imaginar, atualmente, nossas vidas sem esses dispositivos, já que fazem parte do nosso cotidiano. Não raro, nem percebemos o uso constante que fazemos deles. Segundo dados preliminares da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações), o Brasil terminou abril de 2016 com 43 milhões de linhas ativas na telefonia móvel.

Segundo os dados da pesquisa anual sobre o uso da internet no Brasil, realizada pelo Cetic.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil), edição de 2014, oito em cada dez crianças e jovens brasileiros entre 9 e 17 anos costumam acessar a internet diariamente pelo celular. Pela primeira vez o dispositivo móvel ultrapassou o computador de mesa como o principal equipamento utilizado para acessar a internet. Em 2014, os celulares respondiam a 82% dos acessos.

Enquanto pesquisadores da área da educação, percebemos, contudo que um dos grandes desafios que se apresenta dentro da nossa atuação consiste em adaptar essas inovações para a utilização educacional. Existem muitas ferramentas/recursos digitais que são criadas para este fim, porém, diversas outras não possuem este foco principal. Por isso,

pesquisas que avaliam e testam seu potencial didático-pedagógico são essenciais como forma de auxiliar os professores na hora de escolher entre as diversas opções disponíveis.

Para a elaboração deste artigo, utilizamos a mídia móvel *smartphone* como ferramenta de pesquisa a ser testada. Nosso objetivo é realizar uma avaliação do aplicativo *Quiz Filosófico*, de suas características e possíveis potencialidades para servir como suporte para o ensino de filosofia em sala de aula. Trata-se de um aplicativo de perguntas e respostas criadas para estudantes ou qualquer pessoa que “curta a ciência e a arte da filosofia”¹. Nosso interesse neste tema deu-se em virtude de estudarmos sobre aplicativos, mídias móveis e tecnologias criativas para mediação das práticas escolares em pesquisas.

Por outro lado, importa salientar que nos últimos anos a escola vem sendo objeto de diferentes incursões de pesquisa com intuito de investigar a integração das mais diversas tecnologias. Tais pesquisas sustentam múltiplas intenções, de modo que cada enfoque, através do qual se busca estudá-la, torna-se responsável por imprimir uma marca nesta instituição. Evidentemente quando tratamos sobre a relação da escola com as mídias móveis, inevitavelmente, também acabamos por imprimir algumas marcas nela. Não queremos que sejam marcas que a prejudique e sim que a fortaleça. Por isso, neste contexto, de antemão, deixamos claro que neste trabalho não pretendemos exaltar as mídias móveis, enquanto, no contraponto, acusamos a escola pela sua profunda incompatibilidade com a realidade tecnológica contemporânea.

É essencial esclarecermos que, embora também aprendamos fora da escola, é na escola que temos “tempo livre²” para nos desenvolvermos e nos construirmos enquanto pessoas (MASSCHELEIN; SIMONS, 2015). Entendemos que a escola, por conta de sua identidade, seus propósitos e da forma como se constitui, não pode ser resumida a um ambiente de aprendizagem aos moldes dos ambientes virtuais de ensino aprendizagem contemporâneos (embora estes possam servir aos interesses da escola).

A escola, para além de ser um ambiente de aprendizagem, consiste em ser um ambiente de encontros, entre outras coisas, onde se torna possível a construção do novo característico da nova geração através do tempo viabilizado para o estudo e a prática com os conteúdos escolares distribuídos nas diferentes disciplinas curriculares. Por conseguinte, quando tratamos da integração de tecnologias, mídias móveis em práticas escolares,

¹ Expressão utilizada pelo autor que desenvolveu o aplicativo.

² Desenvolveremos melhor esta noção na próxima seção do artigo.

compreendemo-las como ferramentas didáticas para apoiar as ações que já acontecem no âmbito escolar. A marca que precisamos deixar na escola não envolve sua passagem para segundo plano no processo educacional, ao contrário, envolve sua afirmação e desenvolvimento.

Neste sentido, as mídias móveis apresentam-se como recursos didático-pedagógicos para dinamizar as relações que professores e estudantes estabelecem com o conhecimento escolar. Como existe o quadro, o giz, o caderno, o lápis e a caneta que configuram recursos para propiciar a reflexão e a construção do conhecimento dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, as mídias móveis também podem participar neste processo fortalecendo-o através das suas características que podem potencializar a interação, a comunicação, a colaboração e a criatividade.

2 O papel da Escola e a integração das tecnologias móveis nas práticas escolares

Vivemos em contexto social e histórico único possibilitado pelo modo informacional de desenvolvimento (CASTELS, 1999a). Nesse contexto, o trânsito de informações mediadas por tecnologias digitais e em rede configura a nova base da sociedade, de suas instituições, das relações de trabalho, bem como dos processos cotidianos de comunicação entre as pessoas. Por conseguinte, nunca foi tão relevante quanto atualmente integrar tecnologias digitais em rede nos processos escolares.

A grande questão que se apresenta, contudo, é como fazer esta integração de modo que o ensino-aprendizagem escolar não seja depreciado e sim fortalecido. Pois é possível perceber, em diferentes pesquisas educacionais, uma preocupação demasiada com relação à necessidade urgente de implementação de tecnologias digitais no ensino, ao passo que há certo descuido acerca do que é específico do ensino escolar.

Nesse sentido, gostaríamos de ressaltar algumas especificidades da escola, e do ensino que lhe é característico, que não podem ser descuidadas contemporaneamente, ainda mais em uma realidade como a brasileira de intensas reformas educacionais. Faremos isso tomando por referência a noção de “tempo livre” desenvolvida por Jan Masschelein e Maarten Simons (MASSCHELEIN; SIMONS, 2015) em seu livro *Em defesa da escola: uma questão pública*.

Nessa perspectiva, cabe considerar inicialmente que a escola é especificamente a instituição que foi criada e legitimada pelos nossos antepassados *com o propósito de tornar possível o tempo para que os alunos*³ – independentemente de quaisquer condições sociais, talentos naturais, raça, gênero, cultura ou orientação religiosa –, se desenvolvam e se construam *enquanto pessoas*. Em conformidade com a abordagem de Masschelein e Simons (2015), a responsabilidade da instituição escola consiste especificamente em *apresentar o mundo à geração mais nova*. Assim, sua ocupação fundamental consiste na formação, preparação dos jovens.

Esta preparação, no entanto, não apresenta um propósito determinado além dela mesma. Não é uma preparação para responder às exigências e demandas do mercado, da lógica da empregabilidade, da sociedade ou da família. É uma preparação em si mesma, ou seja, é “a preparação em prol da preparação. Esta preparação escolar significa que os jovens ‘adquirem sua forma’, e isso significa que eles são habilmente competentes e bem-educados” (MASSCHELEIN; SIMONS, 2015, p. 89).

No contexto da escolarização tanto a apresentação do mundo aos jovens (alunos) quanto sua preparação acontecem por meio do estudo e das práticas com matérias escolares, ou disciplinas curriculares, que são conhecimentos que foram libertados da esfera produtiva/utilitária da sociedade e transformados em conteúdos escolares. Assim, os conteúdos escolares consistem em conhecimentos separados de seus propósitos e abertos para oportunizar novas conexões e experiências. Por conseguinte, todas as matérias escolares disponibilizadas para estudo e prática são relevantes no processo formativo. Masschelein e Simons (2015) defendem a formação geral dos jovens, pois é esta que torna possível o acesso deles à “vastidão de mundo” e, desta maneira, a ampliação de suas experiências.

A formação dos jovens torna-se possível pelo fato de a escola ser um espaço que realiza uma espécie de “suspensão” da realidade social. Para a escola não importa tanto os antecedentes dos alunos ou seu futuro. O importante é o presente da sala de aula, as experiências que podem ser possibilitadas pelo estudo e pelas práticas dos conteúdos escolares, os quais se estendem para além das práticas da vida cotidiana dos estudantes e exigem deles esforço e dedicação. São estas experiências escolares e com os conteúdos escolares que preparam, disciplinam os estudantes para o conhecimento, para realizarem

³ Utilizamos a palavra aluno em vez de estudante porque os autores utilizam esta palavra em seu texto.

escolhas, bem como para influenciarem e modelarem a si mesmos e agirem com autonomia, responsabilidade e independência em suas vidas.

Neste sentido, a escola não é a extensão da sociedade e nem da família. Ela é um espaço concreto essencialmente público, democrático, e que cria a igualdade como ponto de partida para todos os alunos terem a oportunidade de “ser capaz de” algo. E este algo não é algo com resultado predeterminado, nem mesmo restrito, por exemplo, a perspectiva da aprendizagem, pois

a escola não é (muito) o lugar onde se aprende o que não pode ser aprendido diretamente no próprio mundo da vida, mas sim o lugar onde a sociedade se renova, libertando e oferecendo seu conhecimento e experiência como um bem comum, a fim de tornar possível a formação. (MASSCHELEIN; SIMONS, 2015, p. 161).

Em outras palavras, e tentando sintetizar, através do tempo livre para o estudo, a prática, o pensamento, para o despertar do interesse dos alunos por alguma coisa, para o desenvolvimento e construção significativa de si, a escola torna viável a renovação da sociedade pela nova geração. O que, em última instância, configura sua tarefa essencial.

Neste contexto, entendemos que as tecnologias móveis podem exercer um papel fundamental na vida dos estudantes, inclusive no tempo em que estão na escola. Por ser uma tecnologia bastante presente na vida social dos estudantes, eles as utilizam em quase todo o “tempo livre” que têm fora da escola, tanto para se comunicarem, quanto para o lazer. Por isso, inseri-las nas práticas escolares, pode ser uma possibilidade a mais para que a escola consiga cumprir com seu papel de formar cidadãos.

3 M-learning como possibilidade

Ao direcionarmos atenção e ações às mídias móveis, as quais estão em processo constante de evolução e encontram-se plenamente firmadas e legitimadas pelos seus usos na realidade contemporânea, através da perspectiva da adaptação destas tecnologias para o contexto e ambiente escolar, nos deparamos com as possibilidades abertas pela m-learning (ou aprendizagem móvel). Mas, do que estamos falando quando tratamos de m-learning? O que tem a ver com escola?

Em conformidade com o documento elaborado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) “Diretrizes políticas para a aprendizagem móvel”,

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel também abrange esforços em apoio a metas educacionais amplas, como a administração eficaz de sistemas escolares e a melhor comunicação entre escolas e famílias. (UNESCO, 2014, p. 8).

Assim sendo, falar de aprendizagem móvel remete a descobrir novos usos e combinações para as tecnologias. Ao criar condições de possibilidade para a ampliação da aprendizagem, inclusive nas diversas etapas da escolarização, não basta defender a mudança de método, tendo o estudante e a valorização da aquisição da aprendizagem como centro do processo. Também é relevante pensar sobre a transformação na produção da informação e na construção do saber significativo.

Atualmente, quando o termo aprendizagem móvel é utilizado dentro do contexto da escola, percebemos que o eixo da ruptura está na prática, na operacionalização, ou seja, na exploração dos dispositivos e das tecnologias. Essa exploração pode ser uma grande potencialidade didática, até então desconhecida por esta comunidade.

Por outro lado, trata-se de algo relevante assumir que não se trata da criação de um “novo modelo de ensinar e aprender”, mas sim de uma progressão nos processos de desenvolvimento desta práxis. Destacamos que é neste sentido que entendemos as possibilidades da aprendizagem móvel e suas contribuições para o contexto escolar. Visualizamos as tecnologias móveis, quando integradas ao ensino-aprendizagem, como recursos didático-pedagógicos que podem potencializar as ações desenvolvidas tanto na sala de aula quanto fora dela, uma vez que

A chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. As próprias palavras “tecnologias móveis” mostram a contradição de utilizá-las em um espaço fixo como a sala: elas são feitas para movimentar-se, para levá-las para qualquer lugar, utilizá-las a qualquer hora e de muitas formas. (MORAN, 2014, p. 2).

Diante destas questões de mobilidade, de utilização não somente dentro da sala de aula, o dispositivo que mais se destaca é o celular. Ele evoluiu muito nos últimos anos, deixou de ser um simples aparelho que servia apenas para fazer ligações telefônicas para tornar-se um aparelho com múltiplas possibilidades de conexão e comunicação. Hoje, os *smartphones* desempenham quase que as mesmas funções de um computador, já vem com recursos para acessar a internet, gravador de voz, câmera digital de fotografia e vídeo (muitas vezes melhores que uma câmera digital comum) e, inclusive, com acesso à loja Google Play, no caso dos celulares com sistema Android, onde é possível baixar diversos aplicativos para os mais variados fins, desde simples lazer até educacionais.

Com isso, as novas interações sociais advindas deste uso, especialmente do smartphone, abrem portas para a inserção das tecnologias móveis em ambientes de ensino-aprendizagem, uma vez que a noção de tempo e espaço, na concepção das novas gerações, apresenta alterações. Essa geração, que é constituída por crianças, adolescentes e jovens que já nascem conectados, em rede, denominados nativos digitais (PRENSKY, 2001), parecem entender tempo e espaço como um *continuum*, sem limites e fronteiras bem definidas. Casa, sociedade e escola parecem ser uma única e mesma realidade. O que, em certo sentido, pode ser problemático quando consideramos as especificidades do processo de escolarização.

Por outro lado, segundo as Diretrizes de políticas públicas da UNESCO para a aprendizagem móvel (UNESCO, 2014, p. 12),

Hoje, as tecnologias móveis são comuns, mesmo em áreas onde escolas, livros e computadores são escassos. À medida que o preço dos telefones celulares vai diminuindo, provavelmente, cada vez mais pessoas, adquirem aparelhos móveis e aprendem a usá-los, inclusive aquelas que vivem em áreas mais vulneráveis.

Esse documento menciona ainda a facilidade de acesso desses jovens/estudantes ao conhecimento disponível nestas mídias móveis. E, por conta dessa facilidade, parece sugerir que quanto maior a viabilidade de aparelhos móveis, maior a potencialidade para aprendizagem de conteúdos escolares, através destes dos dispositivos móveis. O que ainda não sabemos se é realmente verdade.

Se considerarmos que o ensino da filosofia pode ser um conteúdo relevante para a formação e preparação dos jovens, integrar os dispositivos móveis, sendo este uma tecnologia

amplamente utilizada e desejada por eles, torna-se uma ação relevante e, até mesmo, inteligente por parte do professor. Principalmente, porque nem sempre o conteúdo de filosofia é considerado, pelos jovens estudantes, relevante para sua formação e preparação como cidadãos.

Por outro lado, se acessarmos a central de programas dos *smartphones* e fizermos uma busca nos aplicativos gratuitos que tratam de temas da filosofia (pura ou relacionadas com outras áreas), verificamos que há uma enorme quantidade e variedade destes. Portanto, é neste contexto que visualizamos a *m-learnig* como uma possibilidade real e concreta de integrar os dispositivos móveis nas práticas pedagógicas de filosofia na escola.

4 Procedimentos metodológicos do trabalho

Adotamos e assumimos a pesquisa-ação escolar como perspectiva metodológica para o desenvolvimento desta proposta de pesquisa. De acordo com Elliott (1978), Kemmis e McTaggart (1987), Carr e Kemmis (1988) e Coutinho (2009) a pesquisa-ação escolar é utilizada na educação com a finalidade de investigar os processos educativos (ensinar e aprender) a fim de promover melhorias com relação: à prática que tem sido desenvolvida; a compreensão desta prática; e as situações em que estas acontecem. Este processo, tem por objetivo gerar resultados de pesquisa com produção de conhecimentos teóricos, a fim de guiar as novas práticas que poderão ser implementadas como solução de problemas ou melhorias destas.

Nesta perspectiva, autores como Feldman e Capobianco (2000) também afirmam que a pesquisa-ação, conduzida pelo docente, torna-se um processo de formação e desenvolvimento profissional, além de possibilitar o desenvolvimento e implementação curricular. Assim sendo, tendo em vista o ensino de filosofia como componente curricular no Ensino Médio, bem como a relevância da *m-learning* nas práticas sociais da atualidade, utilizamos, como estratégia para o desenvolvimento deste estudo um aplicativo próprio para *smartphone*, avaliando se este poderia servir de apoio para o trabalho de conteúdos desta disciplina com estudantes. Movidos por esta intenção, antes de outras ações, realizamos o que Elliot (1978) e Abegg e De Bastos, (2009) chamam de diagnóstico inicial da realidade escolar. Ou seja, propõem sempre que se faça uma investigação-ação inicial, como primeira etapa da pesquisa.

Assim, fizemos uma busca na loja de aplicativos *online Google Play Store* para tentarmos encontrar um aplicativo que atendesse nossos interesses e objetivos.

Nesse sentido, dentre os mais de dez aplicativos visualizados - e destes ao menos cinco foram instalados e testados em nossos *smartphones* -, selecionamos um aplicativo gratuito que funciona no sistema operacional Android para realizar a avaliação de suas potencialidades, na busca por um apoio no ensino de conteúdos de filosofia no Ensino Médio. Destacamos que instalamos o aplicativo *Quiz Filosófico* em nossos smartphones pessoais e o utilizamos em conformidade com sua proposta de ações.

Realizamos uma avaliação das potencialidades didáticas do aplicativo para o ensino de conteúdos específicos da disciplina de filosofia. Assim sendo, a próxima etapa será o planejamento e a implementação de ações de ensino utilizando o referido aplicativo nas aulas de filosofia.

Para a avaliação do aplicativo escolhido utilizamos um modelo de *Checklist* para análise de *softwares*, avaliando os requisitos tecnológicos e pedagógicos relevantes para o contexto escolar. Este *Checklist* de avaliação de objetos de aprendizagem foi adaptado de Abegg, Colusso e Freitas (2013), o qual é detalhado no item 4.2 deste texto.

4.1 Apresentação do aplicativo Quiz Filosófico: organização e funcionamento

O aplicativo em questão demonstra, inicialmente, ser interessante como apoio ao ensino-aprendizagem de filosofia, pois apresenta a possibilidade de os estudantes trabalharem conteúdos específicos da história da filosofia, tanto em atividades em sala de aula, como em atividades extra-sala de aula. Ele é nomeado como *Quiz Filosófico* (Figura 1), um aplicativo de perguntas e respostas, criadas para estudantes ou qualquer pessoa que desejar ter acesso a conhecimentos característicos de filosofia.

Neste aplicativo de perguntas com respostas objetivas de múltipla escolha para *smatphone* e *tablets*, o usuário desafia o seu conhecimento ao mesmo tempo em que aprende respondendo questões relacionadas aos grandes filósofos e pensadores da humanidade, não apenas os gregos como também franceses, alemães, italianos, chineses, entre outros.

Figura 1 - Layout inicial do aplicativo *Quiz Filosófico*



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.filosofico.quiz&hl=pt_BR

O aplicativo abrange vários temas relacionados à filosofia (Figura 2) e contém questões sobre o pensamento, a obra e a vida de Sócrates, Platão, Aristóteles, Marco Aurélio, Sêneca, Hipatia de Alexandria, Ptolomeu, Confúcio, Zenão de Cítio, Santo Agostinho, Pitágoras, Immanuel Kant, Sidarta Gautama, Lao-Tsé, Plotino, Nicolau Maquiavel, Michel Montaigne, Leonardo da Vinci, e Tomás de Aquino, entre outros. Ou seja, todas as questões apresentadas nele são especificamente relacionadas com a história geral da Filosofia.

Figura 2 – Apresenta a primeira questão do Nível 1 do aplicativo



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.filosofico.quiz&hl=pt_BR

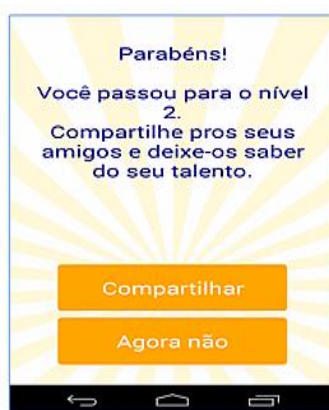
O *Quiz Filosófico* configura-se como um aplicativo de média interatividade. Ele está dividido em 12 níveis de dificuldade, e cada nível conta com 5 perguntas. À medida que responde corretamente à pergunta, o usuário avança para a próxima, mas se errar a resposta da questão o jogo termina (Figura 3). No entanto, é pertinente destacar a peculiaridade de que, ao reiniciá-lo, o usuário pode recomeçar do ponto onde parou. A cada nível vencido, o usuário pode compartilhar o resultado da sua pontuação e, inclusive, desafiar os seus amigos nas redes sociais, se desejar, configurando-se assim como um aplicativo “em rede”. Depois de vencer todas as etapas (Figura 4) e responder todas as questões, o usuário tem a opção de zerar suas respostas e pontuações e começar outra vez.

Figura 3 – Tela que surge quando o usuário erra a resposta da questão



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.filosofico.quiz&hl=pt_BR

Figura 4 - Tela de conclusão de cada nível



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.filosofico.quiz&hl=pt_BR

Diante destas informações preliminares sobre a organização e funcionamento do aplicativo, passamos a direcionar a avaliação dele para outros aspectos, observando agora alguns requisitos tecnológicos e pedagógicos relevantes quando se considera as especificidades do ensino escolar. Para isso utilizaremos um *Checklist* de avaliação de objetos de aprendizagem.

4.2 Avaliação do aplicativo Quiz Filosófico

O *Checklist* que utilizamos para realizar a avaliação do aplicativo (objeto de aprendizagem) *Quiz Filosófico*, foi sistematizado por Abegg, Colusso e Freitas (2013) e está dividido em duas categorias: a) itens técnicos e b) análise pedagógica. Assim, consideramo-lo completo e suficiente, principalmente porque aborda questões contemporâneas da educação como a interdisciplinaridade, pesquisa, aprendizagem cooperativa e/ou colaborativa, assim como as questões sobre preconceitos. A seguir, apresentamos o *Checklist* com a análise do Aplicativo *Quiz Filosófico*:

Quadro 1 – Checklist utilizado para avaliação do aplicativo *Quiz Filosófico*

Checklist para Avaliação de Objetos de aprendizagem – Itens técnicos	
Visibilidade do status do sistema: a) utilização de técnica de feedback em tempo hábil; b) mensagens de feedback claras e objetivas; c) possui tempo de resposta aceitável (menos de dez segundos)	Não apresenta estes itens técnicos.
Equivalência entre sistema e mundo real: a) terminologias familiares; b) clareza de instruções;	Apresenta estes itens técnicos.
Controle de usuário e liberdade: a) escolhas perante situações inesperadas; b) possibilidades avançadas de interação; c) customização de configuração;	Não apresenta estes itens técnicos.
Consistência e padrões: a) discurso padronizado; b) consistência de navegação; c) previsibilidade do sistema; d) coerência de interface; e) prevenção de erros;	Apresenta estes itens técnicos.
Reconhecimento ao invés de memorização: a) visibilidade de objetos; b) visibilidade de ações; c) visibilidade de opções;	Apresenta estes itens técnicos.
Flexibilidade e eficiência de uso: a) teclas de atalho; b) teclado virtual; c) comandos escritos; d) comandos por voz; e) instruções em LiBraS; f) comandos a partir de	Não apresenta estes itens técnicos.

movimentos faciais (olhos, boca, cabeça, etc); g) comunicação sonora com o usuário; h) adaptação de tela para deficientes visuais (zoom) (Delamare, 2006); i) impressor/formatador para Braille (Delamare, 2006) + pontos em acessibilidade;	
Estética e design minimalista: a) relevância dos elementos visuais; b) hierarquização de informações; c) agrupamento visual lógico;	Apresenta estes itens técnicos.
Ajuda para reconhecer, diagnosticar e recuperar ações erradas: a) mensagens de erro claras; b) sugestão de resolução de problemas; c) help e documentação; d) facilidade de acesso; e) facilidade de busca; f) clareza no conteúdo de ajuda.	Não apresenta os itens técnicos expressos em b, c e f.
Checklist para análise pedagógica	
O software possibilita uma educação voltada para a construção do conhecimento de forma interativa?	Não plenamente.
Instiga a curiosidade, atenção e busca independente de informações?	Instiga a curiosidade e a atenção, mas não a busca independente de informações.
Favorece a interdisciplinaridade?	Não favorece.
Leva a busca de informações em diferentes fontes de pesquisa?	Não.
É desafiador no levantamento de hipóteses, reflexão e troca?	É desafiador no levantamento de hipóteses, mas não de reflexão e troca.
Está livre de preconceitos?	Sim.
Incentiva o trabalho cooperativo e/ou colaborativo?	Não incentiva. Pelo contrário, incentiva a competição ao possibilitar o compartilhamento apenas dos resultados obtidos.
Apresenta diferentes níveis de dificuldades?	Sim, apresenta.
Proporciona o feedback imediato, que auxilia a compreensão do erro?	Não proporciona.

Fonte: adaptado de Abegg, Colusso e Freitas (2013)

Tendo por referência os diferentes itens explicitados nesse *Checklist*, os quais foram desenvolvidos especificamente para avaliar as propriedades e/ou os requisitos tecnológicos e pedagógicos elementares de objetos de aprendizagem digitais, a fim de serem aplicados no ensino, podemos verificar que o aplicativo *Quiz Filosófico* não corresponde a muitas das exigências básicas aí manifestas. Por isso, sustentamos que é, no mínimo, indispensável a adoção, pela pessoa que leciona o componente curricular filosofia no Ensino Médio, de uma atitude de cautela na forma como procederá com a utilização dele no ensino.

Em relação aos conteúdos da história da filosofia dispostos através das questões no aplicativo, entendemos que eles fomentam uma lógica científica tipicamente cartesiana - justamente por serem apresentados como um repertório de perguntas com respostas diretas e estritamente objetivas que pouco estimulam a experiência dinâmica da reflexão histórica e literária, a qual, em virtude de sua identidade e propósitos orientadores, restringe a experiência do filosofar a um viés de pensamento demasiadamente funcional. O que, de certa forma, configura manipulação errônea da identidade e intenção primordial do saber filosófico em geral e, inclusive, dificulta o desenvolvimento integral das competências e habilidades em filosofia, dispostas nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, que se pretende que os estudantes desta etapa da educação básica desenvolvam, a saber,

Representação e comunicação

- Ler textos filosóficos de modo significativo.
- Ler, de modo filosófico, textos de diferentes estruturas e registros.
- Elaborar por escrito o que foi apropriado de modo reflexivo.
- Debater, tomando uma posição, defendendo-a argumentativamente e mudando de posição em face de argumentos mais consistentes.

Investigação e compreensão

- Articular conhecimentos filosóficos e diferentes conteúdos e modos discursivos nas Ciências Naturais e Humanas, nas Artes e em outras produções culturais.

Contextualização sócio-cultural

- Contextualizar conhecimentos filosóficos, tanto no plano de sua origem específica, quanto em outros planos: o pessoal-biográfico; o entorno sócio-político, histórico e cultural; o horizonte da sociedade científico-tecnológica. (BRASIL, 2000, p. 64).

Em síntese, tendo em vista as diferentes ações e conceitos de filosofia que são mobilizados e viabilizados pelo aplicativo através da experiência prática de sua utilização em dispositivo móvel, que realizamos, entendemos que este recurso digital apresenta sérias limitações de conteúdo filosófico e, talvez não seja um recurso essencial para apoiar o desenvolvimento da experiência primordial do filosofar com estudantes do Ensino Médio, em sala de aula. Especialmente quando consideramos condições particulares da disciplina de filosofia como a carga horária reduzida, geralmente restrita a um período semanal de 50 minutos. Por outro lado, ressaltamos que talvez sua proposta possa ser útil e produtiva como ferramenta para complementar as atividades de ensino desenvolvidas em aula, mas em espaços fora da sala de aula. Evidentemente quem decidirá se isto é viável e aplicável, ou não, é o professor ou professora que leciona a disciplina de filosofia no Ensino Médio.

5 Considerações finais

Diante das considerações acerca da análise do aplicativo *Quiz Filosófico*, cabe iniciar estas considerações finais resgatando que, dentre os mais de 10 aplicativos visualizados dos quais ao menos cinco foram instalados e testados, este ainda pode ser considerado um aplicativo útil para auxiliar na integração dos dispositivos móveis nas práticas escolares, incentivando, assim, a *m-learning* no ensino de Filosofia.

Por outro lado, as diretrizes para o desenvolvimento de aplicativos móveis, não apenas para o ensino de filosofia, mas para todas as disciplinas, também precisam estar em consonância com o disposto nas políticas públicas de cada nível escolar, a fim de potencializar o desenvolvimento do ensino-aprendizagem móvel.

Também consideramos ser necessário que os futuros trabalhos tematizados por adaptação e integração de tecnologias móveis no ensino de filosofia no Ensino Médio respondam, ao menos inicialmente, questionamentos como os seguintes: é possível viabilizar “tempo livre” para o desenvolvimento da experiência primordial do filosofar com estudantes do Ensino Médio, com integração didático-pedagógica de aplicativos para *smartphones*? A *m-learning* com *smartphones*, por ser uma tecnologia amplamente utilizada pelos estudantes, pode se constituir em experiência prática exitosa do filosofar, de fato, na disciplina de filosofia na Ensino Médio?

Para responder questões dessa natureza, se faz necessário o desenvolvimento de pesquisas de intervenção nas práticas escolares, como por exemplo a pesquisa-ação, centradas nesta temática. Ou seja, as pesquisas com integração de tecnologias móveis e aplicativos necessitam ser escolhidas e avaliadas pelos professores da área. Assim, vemos que se torna possível alcançar os benefícios da *m-learning* apontados pela UNESCO (2014). Dentre eles destacamos como mais relevantes: expandir o alcance e a equidade da educação; facilitar a aprendizagem individualizada; fornecer retorno e avaliação imediatos; assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula; criar novas comunidades de estudantes; apoiar a aprendizagem fora da sala de aula; criar uma ponte entre a aprendizagem formal e a não formal e, inclusive, auxiliar estudantes com deficiências.

Referências

- ABEGG, I.; COLUSSO, L. F.; FREITAS, L. O. Utilização de checklists para avaliação de objetos de aprendizagem sob a perspectiva do Acesso Universal e Usabilidade. *In: Congresso Nacional De Ambientes Hipermédia Para Aprendizagem*, 6. 2013 João Pessoa. **Anais [...]** João Pessoa, 2013.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio)**. Parte IV – Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação, 2000.
- CARR, W.; KEMMIS, S. **Teoría crítica dela enseñanza: investigación-acción en la formación del profesorado**. España: Matínez Rocca, 1988.
- CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. São Paulo, Paz e Terra, 1999.
- COUTINHO, C. *et al.* Investigação-AÇÃO: metodologia preferencial nas práticas educativas. **Psicologia, Educação e Cultura**, Portugal, 2009, v. 13, n. 2, p. 455-479.
- ELLIOTT, J. What is Action-Research in School?. **Journal of Curriculum Studies**, London, ENG, v. 10, n. 4: 335-3377, 1978.
- FELDMAN, A.; CAPOBIANCO, B. Action Research in Science Education. **ERIC Clearinghouse for Science, Mathematics, and Environmental Education** . October 2000. Disponível em: <http://www.ericse.org/digests/dse0001.html>. Acesso em: 30 set. 2002.
- GOUVEIA, L.; GAIO, S. (org.). **Sociedade da Informação: balanço e oportunidades**. Portugal, Edições Universidade Fernando Pessoa, 2004.
- KEMMIS, S.; MCTAGGART, R. **Como planificar la investigaciónacción**. Barcelona: Editorial Laertes, 1987.
- MASSCHELEIN, J.; SIMONS, M. **Em defesa da escola: uma questão pública**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.
- MORAN, J. M. **Tablets para todos conseguirão mudar a escola?** Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2014/03/tablets.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2017.
- SIQUEIRA, J. R. **Programação do Pocket PC: com eMbedded Visual Basic**. São Paulo: Novatec, 2005.
- SOUSA, P. de T. C. de. Metodologia de análise de redes sociais. *In: MUELLER, S. P. M.* (org.). **Métodos para a pesquisa em Ciência da Informação**. Brasília: Thesaurus, p. 45-60, 2007.
- UNESCO. **Diretrizes de Políticas para a Aprendizagem Móvel**. Open Access. Brasília, 2014.

VIEIRA, S. L. Política(s) e Gestão da Educação Básica: revisitando conceitos simples.
Revista Brasileira de Política e Administração da Educação - periódico científico editado pela ANPAE, v. 23, n. 1, p. 53-69, jan./abr. 2007. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/rbpae/article/view/19013/11044>. Acesso em 25 fev. 2017.

Recebido em: 16/11/2017

Revisado em: 29/04/2019

Aprovado em: 05/09/2019

Publicado em: 30/06/2020