

Práxis na Web: um modelo de referência para o apoio do ensino-
aprendizagem de Sociologia e Filosofia no Ensino Médio
brasileiro

*Web-Praxis: a supporting reference model for Sociology and
Philosophy learning in Brazilian secondary schools*

Yuri Gomes Cardenas UFSC
yuri@geness.ufsc.br
José Eduardo De Lucca UFSC
delucca@inf.ufsc.br
Wagner Saback Dantas UFSC
wagners@geness.ufsc.br

Resumo

Este artigo descreve um modelo de referência para apoiar o ensino de Sociologia e Filosofia no Ensino Médio brasileiro considerando as dificuldades atuais de uma tradição escolar ainda deficiente em ambas as disciplinas. O modelo busca um enfrentamento ao problema propondo a construção de uma tradição renovada que assimile os preceitos de uma Cultura Digital e se volte à formação de um sujeito crítico e ciente de sua condição social a partir do poder das comunidades digitais de colaboração na Web e do Software Livre.

Palavras-chave: Educação, Ensino-aprendizagem, Filosofia, Sociologia, Software Livre, Cultura Digital.

Abstract

This article describes a supporting reference model for Sociology and Philosophy learning in Brazilian secondary schools concerning the tradition gap verified in the development stage of both disciplines today. The model seeks to approach the issue by proposing a renewing of this learning tradition, being oriented to building a social-aware and thinking subject, and resorting to the concepts and practices of Web communities empowered by the Free Software as well.

Keywords: Education, Learning, Philosophy, Sociology, Free Software, Cyberculture.

1 Introdução

A Lei 11.684, sancionada em 02 de junho de 2008 (PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA, 2008), representa a recondução concreta das disciplinas de Sociologia e Filosofia à categoria de obrigatórias no quadro curricular do Ensino Médio brasileiro. Desde os anos de 1960, ambas as disciplinas vieram perdendo a sua condição de fundamentais para logo se tornarem complementares até acabarem por serem extintas a partir de 1964 durante o governo brasileiro sob regime militar.

Entretanto, em termos práticos, a instauração da referida lei traz consigo uma série de questões que, no mínimo, põem em suspenso a sua viabilidade de implementação. Isto porque, em decorrência de sua sanção, o estabelecimento da lei na realidade passa por uma reconstrução da própria tradição de ensino-aprendizagem nas áreas de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio. Uma tradição que, senão perdida, enfraqueceu significativamente ao longo de um hiato de quase quatro décadas de afastamento das duas disciplinas das salas de aula¹.

Este problema prático de implementação da letra da lei pode ser colocado pela seguinte questão-chave: por qual qualidade de ensino-aprendizagem podemos esperar para as disciplinas de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio brasileiro se, de forma correspondente, se acaba de re-estabelecer uma tradição escolar que ainda está por se reconstruir? Enfrentar esta questão de maneira mais pronta e eficaz possível, portanto, torna-se central. E é em relação a uma possível abordagem a esta questão que se localiza o trabalho sendo apresentado por este artigo.

2 Um modelo para apoio do ensino de Filosofia e Sociologia

1 Como sugestão de leitura, vide (JINKINGS, 2007), que expõe um panorama histórico sobre o ensino de Sociologia (com projeções para a Filosofia) no nível médio ao longo do período aludido aqui neste artigo. A autora ainda aponta problemas e lança desafios relativos ao ensino contemporâneo de ambas as disciplinas.

baseado em interação na Web

Este trabalho apresenta um modelo de referência para o apoio e a complementação da formação em Filosofia e Sociologia no Ensino Médio com foco na interação virtual pela Internet. Essencialmente pelo exercício desta interação, o modelo propõe o **desenvolvimento de uma tradição renovada que esteja alinhada com os preceitos de uma Cultura Digital² imanente à sociedade contemporânea, possibilitando a geração de conhecimentos sobre aquelas áreas de forma reflexiva, dialógica e social.** Com isto, o modelo pretende contribuir para o desenvolvimento de um ensino com qualidade de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio brasileiro (em especial, a ser oferecido pela rede pública).

Uso de tecnologia digital baseada na Web. O modelo explora as vantagens das tecnologias digitais baseadas na Web para proporcionar um ambiente de integração e colaboração entre os atores envolvidos no ensino-aprendizagem ainda que estejam fisicamente separados. Essas tecnologias se caracterizam pela oferta de funcionalidades para produção cooperativa e compartilhada na Web a exemplo de outras hoje disponíveis via Internet (e.g., blogues, wikis, redes sociais, etc.).

Ao lado da possibilidade de troca de ideias e informações através dessas ferramentas colaborativas, o modelo prevê a existência de uma biblioteca digital para a publicação e a pesquisa de materiais relativos às disciplinas para, entre outros fins, o suporte às interações. Com efeito, prevê-se o uso de ferramentas que atuam no processo como auxiliares importantes para a catálise de práticas pedagógicas mais

² Conforme (MINISTÉRIO DA CULTURA), o conceito de Cultura Digital não está sedimentado. De forma sucinta, adota-se aqui a acepção do termo como algo próximo de “conjunto de relações e práticas em sociedade que sejam intermediadas por uma tecnologia digital, incluindo a informática e as comunicações via as redes de computadores”.

atrativas nas quais se pode aprender de forma mais dinâmica e motivadora. Como resultado da adoção de tecnologias digitais baseadas na Web, o modelo possibilita os seguintes ações:

- **Apoio à criação e disponibilização de um acervo digital** com materiais relacionados às áreas de Filosofia e Sociologia para o Ensino Médio;
- **Construção de um ambiente de interação virtual** para a comunidade interessada, incluindo a vinculação ao Ensino Médio;
- **Inclusão e integração** dos docentes da área de Filosofia e Sociologia em um ambiente virtual, proporcionando a troca de conhecimento e experiências.

Tecnologia digital com Software Livre. Um aspecto importante relativo às ferramentas digitais previstas pelo modelo é o uso de *Software Livre (Free Software)* (FREE SOFTWARE FOUNDATION). Software Livre diz respeito a todo programa de computador (software) que preserva aos seus usuários as possibilidades de uso, estudo, modificação e repasse do software a outros usuários com ou sem alterações. O conceito de Software Livre pode ser muito bem sumarizado de acordo com o conjunto das *Quatro Liberdades de Software Livre*, a saber:

1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (**liberdade n° 0**);
2. A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (**liberdade n° 1**);
3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (**liberdade n° 2**);
4. A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (**liberdade n° 3**).

Em acréscimo às suas vantagens técnicas e econômicas, que são diversas, o conceito de Software Livre reflete um paradigma de tecnologia digital que vai ao encontro do que se deseja

alcançar com a apresentação do modelo de referência aqui em questão. Software Livre é comumente associado a um preceito de ética e moral, no qual o software é encarado como um bem de caráter público e universal. Por esse motivo, o software não deve estar sujeito a quaisquer tipos de amarras e interesses privativos, inclusive comerciais. Tal como a Matemática, ele é fruto e instrumento do (e para o) pensamento humano e deve ser apropriado, cultivado e disseminado por todos e para todos, estimulando a colaboração e o desenvolvimento coletivo. O Software Livre vai também ao encontro dos preceitos pedagógicos de criação de um sujeito consciente e crítico, que se identifica no contexto sociocultural em que está imerso e vive em sociedade, não voltado unicamente para si.

2.1 Abrangência do modelo: atores, interação, ampliação e replicação

Em um caso geral, o modelo envolve uma **comunidade** que se mobiliza pelo processo de ensino-aprendizagem das disciplinas em questão. De início, a comunidade é composta por sujeitos pertencentes à escola (e.g., professores e alunos) mas pode contar com agentes interessados em participar deste mesmo processo, como núcleos de apoio pedagógico ao ensino dessas disciplinas em outras instituições de educação e pesquisa. A comunidade pode abarcar ainda outros segmentos da sociedade que, porventura, venham a se interessar pelos estudo e aprofundamento a respeito de temas nos domínios da Filosofia e Sociologia, estando ou não ligados ao Ensino Médio.

Como um segmento particular da sociedade interessado na questão, a universidade, por exemplo, desempenha um papel importantíssimo ingressando em uma dinâmica de troca com a comunidade escolar. De sua parte, a universidade pode atuar com

recursos técnico-científicos especiais, dotando os seus pares com os instrumentos necessários para, ao menos, um arranque do processo: e.g., ferramentas informatizadas, materiais e orientações pedagógicas auxiliares. No todo, a finalidade é a de que, estabelecidas as ferramentas básicas, todos esses atores interajam via o ambiente Web proporcionado, fazendo com que os estudantes, professores e a comunidade em geral possam, por exemplo, se integrar ao ambiente para a pesquisa de materiais na biblioteca digital, a elaboração de trabalhos individualmente ou em grupo, a promoção de debates, etc.

Sendo assim, imagina-se uma aplicação do modelo através de uma instância inicialmente promovida em acordo entre os atores vinculados às escolas de Ensino Médio e a universidade. Definidas as ferramentas a serem utilizadas, é constituído um **experimento-piloto**, no qual as escolas contariam com núcleos internos apoiados por **monitores** pertencentes às mesmas (e.g., alunos que frequentem as disciplinas de Filosofia e Sociologia) para que colaborem com a disseminação e a consolidação das práticas socioeducacionais previstas com o uso das ferramentas digitais sendo adotadas pela instância de aplicação do modelo.

O contato e a interação entre monitores e outros sujeitos da escola e na escola torna viável, de forma horizontal, viva e sustentável, as atividades de orientação e capacitação dentro das próprias instituições de ensino. Essas atividades podem abarcar diversas searas, indo de uma instrução mais básica sobre o manuseio dos artefatos tecnológicos digitais até o uso mais direcionado das ferramentas adotadas pela instância de aplicação do modelo. É importante ressaltar que, como efeito da integração de estudantes como monitores das e nas escolas, faz-se com que os mesmos consigam se reconhecer como protagonistas no processo, servindo, certamente, como um atrator, inclusive, para a participação dos mais jovens, favorecendo o seu gosto e

facilitando a sua compreensão em relação às disciplinas.

Naturalmente, este cenário inicial pode ser expandido e ou replicado com possíveis rearranjos. Pode-se, por exemplo, pensar em casos que envolvam parcerias entre escolas de Ensino Médio e instituições de ensino superior (como a universidade) sendo as escolas (ou as escolas e outras instituições) localizadas em cidades ou estados iguais ou diferentes.

3 Concretizando o modelo: um exemplo pelo Projeto Práxis

O Projeto Práxis³ lança mão da Internet e de ferramentas digitais de colaboração desenvolvidas com Software Livre para dispor um ambiente Web que integre uma rede de escolas públicas de Ensino Médio em torno da ação coletiva de debate e troca de experiências sobre temas caros às áreas de Filosofia e Sociologia. O projeto vem sendo desenvolvido em parceria entre algumas instituições de Ensino Médio do Estado de Santa Catarina e a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Pela UFSC, o projeto integra o LEFIS⁴, o Lastro⁵ e o GeNESS⁶, responsáveis por atividades de cunho pedagógico e tecnológico. No primeiro caso, estão enquadrados o LEFIS e o Lastro, pelos quais se dão as tarefas de articulação com as escolas-parceiras, apoiando a construção de planos e atividades pedagógicas, a organização de oficinas preliminares de capacitação, bem como a divulgação do projeto nas escolas. No plano tecnológico, está o GeNESS, que contribui no desenvolvimento, implantação e manutenção do ambiente de interação na Web que dá suporte às atividades do projeto.

3 Acessível em <<http://www.praxis.ufsc.br>>.

4 Laboratório de Ensino de Filosofia e Sociologia, em <<http://www.sed.sc.gov.br/lefis>>.

5 Laboratório de Sociologia do Trabalho. Em <<http://www.cfh.ufsc.br/~lastro/>>.

6 Geração de Novos Empreendimentos em Software e Serviços, <<http://www.geness.ufsc.br>>.

Pelas escolas de Ensino Médio, completam o grupo de parceiros a Escola de Ensino Básico (EEB) Simão José Hess, em Florianópolis, e a EEB Prof^a Maria Barbosa Vieira (Escola Jovem), em São José. As escolas guardam os espaços para a experimentação-piloto, mantendo maior contato com as entidades na universidade que atuam no plano pedagógico do projeto (i.e., LEFIS e Lastro). É neste contato que se desencadeiam, por exemplo, as interações de capacitação preliminar dos monitores-estudantes, cruciais para a continuidade de ações nas escolas.

A plataforma de integração do projeto está acessível pelo seu sítio eletrônico, composto pelos seguintes ambientes:

- **Rede social virtual**⁷: espaço de comunidades voltadas a temáticas das disciplinas e a aspectos de ensino-aprendizagem das mesmas nas escolas. O Projeto Práxis adota como base do seu ambiente Web de rede social o Software Livre Elgg⁸. Desde o lançamento da rede social, em outubro de 2009, já são nove comunidades criadas, contabilizando pouco menos de 9.500 acessos;
- **Biblioteca digital**⁹: aberta para consulta ao público via Internet, consiste em um acervo com conteúdos sobre Filosofia e Sociologia para o Ensino Médio. A biblioteca serve de instrumento de apoio para as ações de estudo sobre as áreas em questão. A biblioteca digital do Projeto Práxis é constituída a partir do Software Livre Dspace¹⁰. Atualmente, a Biblioteca Digital do Projeto Práxis possui mais de 400 itens dos mais diversos tipos de conteúdo.

7 Acessível em <<http://rede.praxis.ufsc.br>>.

8 Acessível em <<http://www.elgg.org>>.

9 Acessível em <<http://www.praxis.ufsc.br:8080/xmlui>>.

10 Acessível em <<http://dspace.org>>.

4 Considerações finais

Este artigo apresenta um modelo de referência para o apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio em escolas brasileiras. A concepção do modelo leva em perspectiva a questão da viabilidade de execução da lei 11.684/08, que reintroduz a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias no currículo do Ensino Médio brasileiro. O problema se torna evidente no momento em que, diante da sanção da lei, se verifica uma realidade na qual a presença disciplinar de ambas as áreas de conhecimento no nível médio está, senão totalmente ausente, bastante fragilizada em seus princípios e práticas de trabalho (JIKINGS, 2007).

A abordagem proposta pelo modelo busca, em síntese, favorecer o componente de interação dentro de uma dinâmica de ensino-aprendizagem para as disciplinas de Filosofia e Sociologia tendo em vista a presença dos seus potenciais atores (e.g., professores de ensino médio, estudantes e universidade). Este componente é tido como basilar, a partir do qual é possível encetar o processo esperado de restauração das práticas dessas disciplinas naquele contexto escolar.

A arquitetura conceitual do modelo oferece algumas direções sobre como instanciar e promover aquele componente de interação, indo ao encontro de um princípio de constituição e usufruto do conhecimento de forma dialógica, humana, reflexiva, indagadora e socializada, elementos constantes de uma prática tipicamente perseguida pela Filosofia e Sociologia. É esta concepção que orienta, por exemplo, a acomodação de soluções que valorizem a socialização e a construção compartilhada e colaborativa do conhecimento, caso da presença do Software Livre como paradigma de tecnologia digital.

Ampliando a abrangência de seu fator de interação, o modelo aposta em ações em ambos planos físico - articulação no âmbito da escola - e virtual - contato em ambientes Web de colaboração - trazendo motivações para o acompanhamento das disciplinas, até aos mais jovens. Com isso, tem-se um modelo flexível o suficiente para ser reaplicado a variados contextos escolares e para associar (e ser associado a) outros processos afins já em curso (e.g., o Projeto Práxis, que aplica o modelo, integrado a uma iniciativa preexistente relatada por Sousa (2005)). Por fim, e não menos importante, tem-se um modelo poderoso o suficiente por promover a aproximação e o contato iniciais para, eventualmente, se chegar a uma simbiose entre as práticas de uma cultura escolar tradicional e uma cultura contemporânea digital, fundada em formas mais horizontais e interativas de relação, tais como as construídas em comunidades Web.

5 Referências

BRASIL. Lei 11.684, de 02 de junho de 2008. **Diário Oficial da União**. Brasília, 03 de junho de 2008. Seção 1, p.1.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. **O que é Software Livre?** Disponível em <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>>. Acessado em: 05.jun.2010.

JINKINGS, Nise. Ensino de Sociologia: particularidades e desafios contemporâneos. **Revista Mediações**, Universidade Estadual de Londrina, v. 12, p. 113-130, 2007.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Conceito de Cultura Digital**. Disponível em <<http://culturadigital.br/o-programa/conceito-de-cultura-digital/>>. Acessado em: 05.jun.2010.

SOUSA, Fernando Ponte de. **Sociologia e Filosofia no Ensino Médio, em Santa Catarina**. XII Congresso Brasileiro de Sociologia, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <<http://www.sbsociologia.com.br/congresso/gt00.asp?idcongresso=4>>. Acessado em: 01.ago.2010.