

DESENVOLVIMENTO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM FILOSOFIA

Márcio Paulo Cenci (mpcenci@unifra.br)

Professor do Curso de Filosofia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA)

Rita de Cássia A. Gonçalves (rita@unifra.br)

Professora do Curso de Filosofia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA)

Glaucio Zucco (glauciozucco@yahoo.com.br)

Acadêmico do Curso de Filosofia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA)

Resumo: A utilização de novas tecnologias pode ser um novo motivo para o desenvolvimento e elaboração de novos conhecimentos. A RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação) é a responsável, ligada ao MEC, pelo desenvolvimento de conteúdos pedagógicos digitais no formato de objetos de aprendizagem. Os objetos de aprendizagem RIVED são atividades multimídia, que devem ser interativas, utilizando ou animações e/ou simulações para tratar dos conteúdos disciplinares. Surge, portanto, novo meio de estimular o raciocínio reflexivo e crítico dos estudantes, contribuindo para uma melhor aprendizagem e formação cidadã dos estudantes (RIVED, 2007). O grupo RIVED – UNIFRA (<http://www.unifra.br/rived>) tem por objetivo o desenvolvimento de ações contínuas de transferência da metodologia RIVED para produção de objetos de aprendizagem, para meios digitais que sejam utilizados na Educação Básica e em áreas do conhecimento afins. A utilização da metodologia RIVED visa produção dos conteúdos educacionais digitais, para a educação básica, nas áreas de Biologia, Ciências, Filosofia, Física, Geografia, História, Língua Portuguesa, Literatura, Matemática e Química. Foram produzidos dois objetos de aprendizagem em Filosofia: “Liberdade e Determinismo” e “Justiça”. No primeiro pretende-se apresentar o dilema de Hume e no segundo discutir a questão da Justiça a partir de ‘A República’ de Platão. O objeto de aprendizagem de filosofia “Liberdade e Determinismo” foi o primeiro construído no Brasil a entrar na base de dados da RIVED, que se pode consultar em <http://rived.mec.gov.br/>. Contou-se, para a elaboração do objeto de aprendizagem, com o auxílio de pessoas capacitadas e de diferentes áreas do saber como Design, Publicidade e Propaganda e Informática, o que proporcionou a discussão filosófica dos temas dentro dos diferentes grupos, mesmo que sem tal discussão ter sido planejada. Utilizou-se para a construção do objeto exemplos e situações-limites ligadas ao cotidiano do estudante, visando à aproximação ou à contextualização do conteúdo à sua realidade. Pretende-se, com a utilização dos sistemas digitais na elaboração de materiais pedagógicos para reforçar a prática docente e, além do mais, pretende-se que os objetos de aprendizagem sejam meios atrativos para despertar o interesse do estudante para discussão de temas filosóficos. É evidente que a utilização desses objetos como recurso didático-pedagógico, não dispensa os livros para pesquisa e nem anula ou diminui a importância do docente. Espera-se que o estudante possa desenvolver um raciocínio mais crítico e reflexivo à luz da problematização filosófica. Ao docente cabe aplicar o objeto de aprendizagem e auxiliar os estudantes a extrair o máximo de conhecimento a respeito do conteúdo. Enfim, os objetos quando estão disponíveis nas páginas da Web

citadas acima para uso livre, dado que todos são conteúdos licenciados pelo *Creative Commons*.

Palavras-Chave: interatividade, objetos de aprendizagem, interdisciplinaridade