

O APLICATIVO SOCRATIVE E O PROCESSO MAIÊUTICO EM SÃO CARLOS, UBIQUIDADE ONTOLÓGICA

THE SOCRATIVE APPLICATION AND THE MAIUTICAL PROCESS IN SÃO CARLOS, ONTOLOGICAL
UBIQUITY

- **Ody Marcos Churkin** (SEED-PR – churkin@bol.com.br / odymarcoschurkin@gmail.com)

Resumo:

A proposta deste trabalho é demonstrar o cenário do novo paradigma, por meio da fenomenologia explicar o momento de transição de século e suas implicações que afetam gerações de maneira distintas, ponderar sobre a convivência e a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação (TICS) na educação. Compreender as demandas na era da conectividade, refletir sobre a modernidade líquida da pólis virtual. Como tratar o desinteresse dos alunos ao aprendizado, não obstante, quando se trás a baila, as TICS, o fenômeno inverte-se, a cada inovação tecnológica, surge uma multidão de alunos ávidos em obter o novo produto ou processo. Compreender por que os jovens aprendizes não aceitam a metodologia atual. Urge uma nova forma de aprender e ensinar na era da ubiquidade e que as TICS façam parte deste processo. A partir desse contexto social, os objetivos deste trabalho são propor e demonstrar de forma experimental o aplicativo socrative como uma das inovações no processo do ensinar e aprender, resgatar a maiêutica socrática como proposta pedagógica e ontológica, para auxiliar professores na utilização de TICS, unir gerações, promover interdisciplinaridade, conciliar interesses, alcançar perspectivas e possibilidades na era da conectividade.

Palavras - Chave: Aplicativo. Maiêutica. Socrative. Quizz. Ubiquidade.

Abstract:

The purpose of this work is to demonstrate the scenario of the new paradigm, through phenomenology explain the moment of transition of the century and its implications that affect generations in different ways, pondering the coexistence and use of new information and communication technologies (ICTs) On education. Understanding the demands in the era of connectivity, reflect on the net modernity of the virtual polis. How to treat students' lack of interest in learning, nevertheless, when it comes to dance, the TICS, the phenomenon is reversed, with each technological innovation, a crowd of students avid to get the new product or process. Understand why young learners do not accept the current methodology. A new way of learning and teaching in the age of ubiquity is urgent and ICTs are part of this process. From this social context, the objectives of this work are to propose and demonstrate in an experimental way the socratic application as one of the innovations in the process of teaching and learning, to rescue Socratic maieutics as pedagogical and ontological proposal, to help teachers in the use of ICTs, to unite promoting interdisciplinarity, reconciling interests, reaching perspectives and possibilities in the era of connectivity.

Keywords: Application. Maieutic. Socratic. Quiz.

1. Introdução

O presente trabalho surgiu com a inquietação frente ao desinteresse nas aulas de filosofia no ensino médio da rede pública da região metropolitana de Curitiba, agravando-se a cada ano nos meados do novo século.

Compartilhou-se o problema com outros professores a miúdo e concluiu-se que ocorre em todas as disciplinas, no Colégio Estadual do Campo, Terra Boa, na região metropolitana de Curitiba no Paraná. Conforme Horkheimer (2000):

O indivíduo absolutamente isolado foi sempre uma ilusão. As qualidades pessoais mais estimadas, tais como a independência, o desejo de liberdade, a simpatia e o senso de justiça, são virtudes tão sociais quanto individuais. O indivíduo totalmente desenvolvido é a consumação de uma sociedade totalmente desenvolvida. A emancipação da sociedade, mas o resultado da liberação da sociedade da atomização. Uma atomização que pode atingir o cume nos períodos de coletivização e cultura de massas. (HORKHEIMER, 2000, p. 138).

Frente o cenário apresentado, com a busca de soluções e de um *mindset* transformou-se em pesquisa, iniciou-se no Colégio como uma prática local com uma visão e intensão global. Complementam Palfrey; Gasser (2011):

Aprender é muito diferente para os jovens de hoje do que era 30 anos atrás. A internet está mudando a maneira com que as crianças coletam e processam informações em todos os aspectos de suas vidas. Para os Nativos Digitais, 'pesquisa', muito provavelmente, significa uma busca no Google mais do que uma ida até uma biblioteca. [...] (PALFREY; GASSER, 2011).

Ampliou-se com a participação e apresentações em Congressos e Seminários, com a finalidade de conhecer tecnologias educacionais. Contextualizando com Horkheimer (1990):

A solução dos problemas reais e decisivos dos quais a humanidade padece, sobretudo no presente momento histórico, depende do resultado das lutas entre grupos sociais, então quem decide sobre a força de uma teoria é, antes de qualquer coisa, a circunstância até onde seu princípio estrutural é decidido pelas tarefas de tal grupo e não pela situação particular do seu autor. (HORKHEIMER, 1990, p. 116)

Portanto este trabalho tem o propósito de apresentar, demonstrar e orientar como funciona o aplicativo *socrative*, como meio de aproximar e atrair atenção dos alunos para desenvolver o processo maiêutico. Ilustrar as melhores aplicações em diferentes situações em sala de aula, como apresentações, revisões, avaliações e entretenimento, além do que, motivação e inovação na forma de ensino e aprendizagem, uma tentativa de aproximação dos aprendizes aos docentes. Para Maturana (2001):

Sem dúvida, a interconectividade atingida através da Internet é muito maior do que a que vivemos há cem ou cinquenta anos através do telégrafo, rádio ou telefone. Todavia nós ainda fazemos com a Internet nada mais nada menos do que o que desejamos no domínio das opções que ela oferece, e se nossos desejos não mudarem, nada muda de fato, porque continuamos a viver através da mesma

configuração de ações (de emocionar) que costumamos viver. (MATURANA 2001, p. 199).

Dentro deste contexto entende-se que a metodologia tradicional está superada, sendo que a internet e as TICS já fazem parte dos aprendizes em seu cotidiano, e que por que não podem fazer parte também de suas atividades educacionais? Com intuito de facilitar, motivar a favorecer a pesquisa, criatividade e cooperação, além do que favorecer um ambiente afetivo e lúdico entre professores e alunos. Reforça Brito e Purificação (2012):

A internet veio para mexer com os paradigmas educacionais, em que não cabem mais arbitrariedade de opiniões, linearidade de pensamento, um único caminho a ser trilhado. Recorrer a uma nova forma de integrar a internet no processo de comunicação com nosso aluno, buscando a formação de um sujeito para um mundo em transformação é, no mínimo, possibilitar a visão de uma realidade em que as informações chegam sob diferentes óticas, e cabe ao insubstituível professor a análise junto com seu aluno de um descortinar de “verdades” e “possibilidades”. Brito e Purificação (2012, p. 115).

Sendo assim urge e orienta-se que os docentes também saibam separar, utilizar, adaptar as TICS, em especial o aplicativo *socrative* (quizz/gamificação) como auxílio em suas atividades. Motivar professores a buscarem e orientarem na produção de novos produtos a possibilitar que alunos aprendam fazendo, pesquisando amiúde. Incentivar os professores aprenderem com as experiências de seus alunos, orientar a possibilidade de trocas de informações e conhecimentos, embora “o conhecer ocorra na primeira pessoa” MOSER (2016).

Vive-se um novo momento, conceitua-se a ser reconhecido com o da era da informação, em que as velocidades fluem de forma surpreendente e as inovações tecnológicas apresentam-se além do imaginável, mensurá-lo não é tarefa fácil, a transformar profundamente a sociedade, inclusive da educação, um novo paradigma surge.

Acredita-se que pode ser profícuo resgatar a maiêutica do período clássico, e exercê-la como Sócrates fez na Grécia Clássica, agora com a sutileza das novas tecnologias, como reorganizar de um processo de aprender a aprender fazer (com). Reforça-se e entende-se que não é o aplicativo em que propicia ou desenvolve o parto das ideias, mas a possibilitar a aproximação dos jovens, assim como , aguçar e favorecer sua curiosidade.

Cabe ao mestre e não ao aplicativo o processo ontológico, favorecer a dialética e a utilização da ironia por meio da maiêutica, portanto a tecnologia como um auxílio para a aproximação ao mestre.

Utilizar da empatia pode ser eficaz para promover o encantamento, realizar o reconhecimento apaziguado, na proposição de desafios, aprimorando-se com o convite para a utilização da tecnologia. Contextualiza Melo (2011):

Para Sócrates a filosofia é a busca pela sabedoria, para ele temos que viver em virtude e não se contentar com verdades, pois o ser humano nunca a alcançará enquanto estiver preso em seu corpo. Com ele surge à primeira concepção de alma, na perspectiva grega a alma seria imortal, porem Sócrates acreditava que a alma é eterna, pois em sua concepção ela sempre existiu, não tem começo ou fim enquanto na concepção de alma imortal ela apenas nunca morrerá. Ele acredita

que as pessoas são inatas e que o conhecimento só precisa ser rememorado. Podemos perceber isso no texto Mênon em que Platão narra o diálogo entre Sócrates e Mênon, no qual ele usa um método em que apresenta argumentos que levam a contradição de pensamentos daqueles que julgam tudo saber, o que acaba refutando conceitos que haviam sido definidos. Esse método foi conceituado como Maiêutica (parto). (MELO, 2011, p.3).

O professor conduz, incentiva e desafia; os aplicativos motivam; a maiêutica de Sócrates promove e incentiva o *empoderamento* e pertencimento ontológico para a reflexão e reconhecimento sobre a cidadania, ou seja, a convivência na pólis e o papel de cada indivíduo na sociedade conectada, para a compreensão do ser (EU) frente à diversidade (NÓS) no cenário ubíquo. Explica Melo (2011):

Com um método dialético examinador, Sócrates se apresenta ‘consciente de que não sabe’ diante de um interlocutor que ‘julga que sabe’ e o interpela numa conversação (‘ero’tesis’), aplicando argumentações que levam a uma contradição de definições previamente aceita pelo interlocutor, utilizando em outras situações exemplos na busca de uma definição que mais se aproximasse de uma verdade universal, o que também acabava refutando o conceito anteriormente definido. Esse método próprio de articular questões para a obtenção de um conceito foi conceituado de maiêutica – que significa parto – por ser Sócrates filho de uma parteira. O seu método conhecido filosoficamente como elenchos traduzia na prática a busca incessante do mestre pela verdade acerca de determinado conceito que, normalmente tratava-se de uma virtude como coragem, piedade, amor e outros. A busca contínua pela verdade através de diálogos públicos proporciona condições pedagógicas que trazem a seus interlocutores um aprendizado consistente sobre os temas que serviam de fundamento para as questões discutidas e nessas conversações Sócrates era seguido por jovens que procuravam aprender o suficiente para serem introduzidos na vida pública e política de Atenas”. (MELO 2011, p.3).

Permitir que a sala de aula se torne uma *Àgora* virtual e que pertença ao cenário conectado e ubíquo é tarefa do professor na *Pólis* virtual, tempo e espaço não são mais medidas lineares, são mensuradas pela lógica, é a era virtual, ser e estar no século XXI se reconfiguram, eis o paradigma da ubiquidade. Explicam Jader et Lopes (2007):

Espaço e tempo não são dimensões acidentais do ser humano. É na tecedura da espacialidade e da temporalidade do mundo que, concomitantemente, constituem-se os seres humanos concretos. Não tem, pois como fugir à “ocupação” com o espaço e o tempo na educação (JADER LOPES, 2007.p.11).

Cabe ao professor do novo paradigma desenvolver uma visão holística para tornar a sala de aula uma *Àgora* virtual, para analisar e tirar proveito das possibilidades e das perspectivas da apropriação e utilização das novas tecnologias, com o emprego de uma metodologia planejada e apropriada, para se desenvolver atividades presenciais e estendidas a qualquer lugar e tempo a suprir as contingências pertinentes ao ser (ontológico), como por exemplo: períodos de convalescência.

As mudanças são tão exponenciais que VIRILIO (1999, p.84) citou que as dimensões de tempo e do espaço transformaram-se como dimensões significativas do pensamento e da ação humana.

1.1 Contextualização, internet e a era do clique, logo, existo. Tá ligado?

Apesar da apatia e desinteresse; ALVES (2013) fruto de uma centralização da figura do professor e uma repetição de metodologia de longos anos; até escárnio dos jovens frente às aulas, não obstante, observa-se um sucinto interesse e conhecimento pela mitologia grega, principalmente por deuses e semideuses; ao questioná-los, respondeu-se por meio de jogos, ou seja, games MATTAR (2014), causa motivação, retenção e “aproximação”, por exemplo, um deles: “God of War”, conhecido e jogado pela maioria. A informação obtida indiretamente nos jogos (educação não formal) os estimula para o desenvolvimento do conhecimento formal em sala de aula.

Fato Interessante que reforça tal comentário; observou-se em algumas capas de cadernos, roupas, proteções de equipamentos, estampam imagens das personagens dos seus jogos (mitologia grega). Explica Papert, (1994):

Com muito mais poder persuasivo do que a filosofia de um pensador até mesmo tão radical como Dewey, a Informática, em todas as suas diversas manifestações, está oferecendo aos Inovadores novas oportunidades para criar alternativas. A pergunta que permanece é: estas alternativas serão criadas democraticamente? Em essência, a educação pública mostrará o caminho ou, como na maioria das coisas, a mudança primeira melhorará as vidas dos filhos dos ricos e poderosos e apenas lentamente e com certo grau de esforço entrará nas vidas dos filhos do resto de nós? (PAPERT, 1994, p. 13).

Após anos de magistério, observa-se que o celular é viável como material pedagógico e didático, porém com a mediação e curadoria do professor, mais do nunca, com todas as novas tecnologias, a figura do professor continua a ser preponderante e insubstituível.

Em parceria e com o exercício da dialética e da maiêutica (partos das ideias), com muitas dinâmicas, realizou-se atividade para encontrar (o) um aplicativo que contemple as demandas planejadas, em contrapartida tornar as aulas mais interessantes e que possibilite a maiêutica de Sócrates, proposta pelo professor aliada à conectividade de (PRENSKY, 2001), facilidade para os nativos digitais a conviver com a modernidade líquida (BAUMAN, 2010) da fragilidade das relações e falta de laços no novo modelo ou paradigma.

Entende-se que para tal pesquisa é necessário o apoio do corpo pedagógico, direção e comunidade escolar. Encontrar e separar determinado “aplicativo” (ST) entre tantos voltados para as atividades que envolva atividades pedagógicas exigem mudanças de atitudes, comportamento e reformulação no projeto político pedagógico e práticas. Tal mudança de postura e metodologia causa crise, desconforto, medo, insegurança e desconfiança, explica-se este fato com auxílio de Mercado (2002):

Mudanças na formação de conceber o trabalho docente, na flexibilização dos currículos das universidades, e nas responsabilidades da escola no processo de formação do cidadão; Socialização do acesso à informação e produção de

conhecimento para todos; Mudança de concepção do ato de ensinar em relação aos novos modos de conceber o processo de aprender e de acessar e adquirir conhecimento; Mudança nos modelos/marcos interpretativos de aprendizagem, passando do modelo educacional predominante instrucionista, para o modelo construtivista, Construção de uma nova configuração educacional que integre novos espaços de conhecimentos em uma proposta de inovação da universidade, na qual o conhecimento não está centrado no professor e nem no espaço físico e tempo escolar, mas visto como processo permanente de transição, progressivamente construído, conforme os novos paradigmas; Desenvolvimento dos processos interativos que ocorrem no ambiente telemático, sob a perspectiva do trabalho cooperativo. (MERCADO 2002, p.19).

Sendo assim procurou-se um “*blended*”: conteúdo formal SAVIANI (2017) com a tecnologia PRENSKY (2012), inteligência artificial PAPPERT (1994), jogos HUIZINGA (2000), mitos, internet SIMÃO (2002) e aplicativos FAVA (2014) para uma aproximação e parceria e relacionamentos apaziguados, trabalho cooperativo e o principal: trabalho multidisciplinar e interdisciplinar.

Observa-se que os “games” aproximam os alunos ao aprendizado do conteúdo apresentado, e o assunto tecnologia, modelos de celulares, computadores, procedimentos técnicos, comentários sobre atividades em redes sociais reforçam aproximação com o professor, criando-se laços de “afetividade”. “A existência do Jogo é inegável. É possível negar, se se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a serenidade, mas não o jogo”. (HUIZINGA, 2000, p. 7).

Reconhecer o interesse dos alunos pelas TICS. Compreender que os estudantes têm muito a ensinar e compartilhar. Necessitam de “oportunidades” para demonstrarem suas habilidades, conhecimentos e informações, anseios, medos e expectativas. Aprender o que os alunos querem aprender e também ensinar.

1.2 Objetivo Geral.

Pretende-se como objetivo geral deste trabalho refletir a presença e utilização experimental do aplicativo tipo *Socrative* além do que, analisar os comportamentos e atitudes dos usuários com as atividades práticas por meio de um QUIZZ com a utilização de seus próprios “*celulares ou laptops*” ou mobile learning. Melchiorretto (2016):

“A reflexão é motivada por aquilo que Lévy chama de dilúvio. Não no sentido de liquidez, mas de um grande mar que penetra por todos os lados carregando para todas as direções novos comportamentos, que estão pautados por tecnologias e alteram a maneira de viver e nossa constituição social. Vivemos agora num grande mar digital”. (MELCHIORETTO, 2016, p.54)

1.3 Objetivos Específicos.

Analisar a recepção e aceitação, assim como o desempenho do aplicativo, registrar a críticas e sugestões quanto à versatilidade, seja no caso de sucesso com a adoção do aplicativo, não obstante as dificuldades, rejeições, fragilidades e empecilhos, com o fim de

contribuir para o compartilhamento e aprimoramento das metodologias de ensino aprendizagem.

Resgatar o processo maiêutico desenvolvido por Sócrates e utilizá-lo com auxílio das novas tecnologias com intuito de atrair atenção e instigar a curiosidade dos aprendizes.

Adaptar e desenvolver tecnologias e processos tecnológicos aos conteúdos formais.

Estimular o trabalho corporativo, multidisciplinar e interdisciplinar, aprimorando o conhecimento holístico, sistêmico, crítico e criativo. Segundo Livia Branquinho (2017):

A prática pedagógica dos agentes educacionais no momento atual, bem como a condução do processo ensino-aprendizagem na sociedade contemporânea, precisa ter como primícia a necessidade de uma reformulação pedagógica que priorize uma prática formadora para o desenvolvimento, onde a escola deixe de ser vista como uma obrigação a ser cumprida pelo aluno, e se torne uma fonte de efetivação de seu conhecimento intelectual que o motivará a participar do processo de desenvolvimento social, não como mero receptor de informações, mas como idealizador de práticas que favoreçam esse processo. (BRANQUINHO, 2017, p.7)

2. O Socrative e os Partos das Ideias na Pólis Global.

Assim como Sócrates desenvolvia sua maiêutica na Grécia Clássica, fazendo seus partos de ideias, na era da informação também é possível, porém com auxílio da tecnologia.

O SOCRATIVE é um sistema que contempla “*quizz e games*” permite participação individual e coletiva, até cinquenta integrantes, que consiste em questionamentos, problemas apresentados como desafios. É um aplicativo norte americano que disponibiliza “*freeware*”, ou seja, de forma gratuita, “*multiplataforma*”, via internet, com utilização “*login*” para um computador ou “*mobiles*”. Complementa Huizinga (2000):

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’”. (HUIZINGA, 2000, p. 24)

Vale lembrar que o aplicativo não é o instrumento para o processo maiêutico, a tecnologia não realiza os partos, com a habilidade e criatividade do professor torna-se um elo entre o docente com o aprendiz, portanto pode ser um auxílio para motivar, atrair a curiosidade e atenção para as atividades pedagógicas. A ideia que a tecnologia não seja um instrumental, mas um facilitador para a construção epistemológica, para que alunos e professores não sejam meros consumidores de tecnologias.

Sendo assim, podem ser em obtidos por meio do “*Play Store*”, não há custo, fator que favorece a aceitação dos jovens, além do que são compatíveis com o sistema “*android*”, utilizados na maioria dos celulares.

Esse aplicativo estimula uma leitura mais rápida, estimula o pensamento lógico, reforça o vocabulário, inclusive da língua inglesa, além do que, pode ser utilizado em qualquer lugar e horário disponível, pois há uma sala de aula virtual criada pelo professor

disponível enquanto houver sinal de internet, eis a prática da *mobile learning* e da ubiquidade.

Permite a prática individual e ou interagindo com outros colegas e até mesmo com os familiares de forma lúdica e descontraída, aprimorando o pedagógico mesmo estando fora do horário das aulas ou da escola, além de auxiliar com as atividades dos alunos enfermos ou ausentes por alguma contingência.

O Sistema *quizz* pode aproximar professores e alunos e familiares, pois para o professor o aplicativo permite uma ação de mediador fins incentivar e disponibilizar tarefas, desafios, curiosidades, jogos individuais e coletivos.

Para tornar as atividades significativas e apropriadas, orienta-se e incentiva-se o professor, lançar desafios, estimular com leituras prévias, instigar a curiosidade e assim propor questões de múltiplas escolhas, respostas curtas e até mesmo falsas e verdadeiras, caça palavras. Eis o desafio, assim como o mestre Sócrates conduzia seus aprendizes, o professor também o faz. Enquanto os alunos pesquisam e respondem o mestre tem a opção de visualizar as tarefas, além do que obter relatórios. Afirma Simão (2002):

Assim, a onda do software educativo chegou à escola com muita força, renovando o interesse dos professores e ampliando a duração dos investimentos feitos nos equipamentos nas fases anteriores. O número de programas criados com finalidades educativas aumenta todos os dias e ainda assim não satisfazem a demanda. Empresas dedicadas exclusivamente ao desenvolvimento de software educativo convivem com os departamentos especializados das grandes editoras e das grandes distribuidoras de materiais didáticos. (SIMÃO, 2002, p.16)

A internet, o computador, e os todos os seus periféricos, assim como toda forma de aplicações tecnológicas, na ubiquidade educacional, contraria o entendimento, que são expertises ou instrumentais específicos para especialistas, não obstante destinam-se a todo tipo de público. A cada momento novas facilidades são desenvolvidas, como tutorias, projetos de empresas e de governos.

Com o novo cenário da conectividade, com o marco civilizatório da internet, onde distâncias e fronteiras são vencidas e suprimidas, as TICS são ferramentas para promover a cidadania e reconhecer a diversidade.

Bens para todo cidadão, de qualquer idade, sexo, formação, pois são necessários dentro dos lares, bancos, restaurantes, escolas, fóruns, enfim em toda e qualquer ação ou situação, saber operá-los constitui-se em condição primordial de empregabilidade, aprendizado, ensinamento e treinamento, vigilância e segurança, lazer e domínio da cultura, por que não para escolas? Por que não para professores e alunos?

Não há como preterir e resistir aos fatos e acontecimentos, pensar como instrumentos de superação social, emancipatórios e inclusivos, orienta-se considerar as novas tecnologias no debate e na prática educacional, jurídica, política e antropológica, sem deixar de lado a questão ontológica e do sujeito da ação. Chioti (2014) diz:

... ao utilizar recursos de aprendizagem da internet, os alunos tornam-se participantes, ativos e motivados na busca do próprio conhecimento e cabe ao professor nesse momento, a tarefa de assinalar a importância da cooperação e do trabalho em grupo, gerando diferentes interações e possibilitando oportunidades para que todos se conscientizem da importância do seu papel, enquanto aluno, e

da participação de cada um na execução de tarefas interessantes, cujo objetivo é proporcionar uma aprendizagem enriquecedora e colaborativa. (CHIOTI, 2014, p. 214).

3. Metodologia.

A pesquisa realizou-se sob o viés da fenomenologia e a partir da análise de um estudo de caso, para situar-se e de alguma forma, contribuir para com o paradigma que se apresenta.

Produzir um processo metodológico e construir um modelo didático, além do que acatar críticas, sugestões, ideias para aprimoramento da metodologia mobile no ensino aprendizagem e inovação nas aulas de filosofia e tantas outras no ensino médio.

A Maiêutica é uma proposta metodológica que conduz a concepção da dialética, facilita e instiga o aprendizado da filosofia por meio do QUIZZ SOCRATIVE em equipamentos de informação e comunicação. Contradiz Jacotot (2002):

O método socrático da interrogação que pretende conduzir o aluno a seu próprio saber, é de fato de um amestrador de cavalos. “Ele comanda as evoluções, as marchas e contramarchas”. De sua parte, conserva o repouso e a dignidade do comando durante o manejo do espírito que está dirigindo. De desvios em desvios, o espírito chega a um fim que não havia entrevisto quando da partida. Ele se espanta, se volta, percebe seu guia, o espanto se transforma em admiração e o embrutece. (JACOTOT, 2002, p.69).

A metodologia privilegia a participação e envolvimento dos alunos na elaboração e desenvolvimento das aulas. A priori planejou-se e aprimorou-se uma fundamentação teórica a partir de uma elaboração de um estado da arte que foi de natureza qualitativa descritiva e aplicada, tendo em vista que a partir dos resultados levantados, criaram-se propostas com o intuito de dar suporte as estratégias. Seguindo o raciocínio de Fava (2014):

“Mais do que nunca, como educadores, precisamos desenvolver monitorar, transformar, inovar, substituir nossos modelos mentais, arquétipos, hábitos, cultura, buscar o desconforto produtivo [...] o que não exprime apenas aceitar, mas ajudar a transformar.”. (FAVA, 2014, p.69).

Haja vista tratar-se de um estudo de caso é imprescindível, segundo YIN (2015), que se utilizem as seguintes fontes como análise de dados, informação e produção de conhecimento: entrevistas, documentação, observações diretas, registro em arquivos, artefatos físicos e observações participantes. Buscou-se a utilização de todos esses elementos no trabalho proposto.

4. Resultados, visão Holística, prática pontual.

O objetivo geral foi alcançado, ao analisar a utilização do aplicativo para a realização das tarefas e desafios lançados pelo professor foram encaradas pelos alunos com muita expectativa, ansiedade e euforia, pois o fato de demonstrar habilidade com a utilização do

aplicativo apresentado pelos alunos possibilitou a demonstração de uma habilidade e conhecimentos específicos e técnicos que contribuiu para a coletividade em algum momento e de certa forma alimentou que a autoestima de um público tão criticado. Percebeu-se que apatia dos alunos frente aos conteúdos se transformar em aprendizado aprazível e promoveu o interesse em participação para as atividades. Segundo Prensky (2010):

1. Os alunos devem ser considerados pesquisadores, pois que fornecer a eles o conteúdo pronto é tirar-lhes o prazer da descoberta.
2. Considerar os alunos como autodidatas, ou coprofessores de si mesmo. Não precisam durante toda a aula estar sendo orientados e conduzidos pelo docente.
3. O professor deve “abandonar o controle total para as atividades controladas” deixando que os “alunos se tornem pesquisadores” e que “aprendam com seus pares, como desejam” (PRENSKY, 2010, p. 41-53).

A práxis é muito instigante e gratificante, pois propiciam certas inquietações e provocações, mesmo o SOCRATIVE apresentar suas tarefas em inglês, não provocou obstáculo, inclusive contribuiu para o de aprendizado da língua estrangeira. Compreendeu-se que a filosofia ligada a tecnologia integrou-se também ao mundo dos alunos.

Superaram-se as expectativas dos objetivos específicos, houve muitas sugestões para novas atividades e construção de questionamentos, sem dizer propostas e indicação de novos aplicativos como o *Beloola* e *Kahoot*, sem dizer a proposta de produção de *podcasts* com aplicativos de áudios e vídeos.

Portanto para o professor o uso do aplicativo contribuiu para trabalhar com o conteúdo e informação, no entanto para o aluno diversão, conteúdo e informação. Cada jogada, o aluno pode responder até sessenta perguntas subindo até o nível de número doze.

Cada nível é composto de cinco perguntas que vai ficando mais difícil e mais complicado a cada nível alcançado. Caso erre alguma pergunta do *quizz*, o aluno poderá zerar toda sua pontuação e começar novamente do zero ou continuar de onde parou. Trazendo a baila Presnky (2010):

A chave e o desafio para os professores não é ser confortável com as novas tecnologias, mas com uma pedagogia diferente e melhor: a parceria (*partnering*) [...]. O trabalho do professor consiste em orientar e guiar os alunos para que usem bem à tecnologia para conseguir um melhor aprendizado. Para fazer isso os professores precisam se concentrar, e procurar ser mais eficazes em coisas que já fazem parte de seu ofício, o que inclui saber fazer boas perguntas, oportunizar ou rever contextos, e avaliando a qualidade dos trabalhos de seus estudantes (PRENSKY, 2010, p.20).

Entende-se que o *Socratic* em si não desenvolve a maiêutica, porém contribui para sua prática, para a aproximação dos aprendizes, para chamar sua atenção de alguma forma, para provocar curiosidade e novas propostas e desafios interessantes.

No entanto cabe somente ao professor e não a máquina, à habilidade de desenvolver o parto das ideias, a figura do mestre continua e torna-se indispensável, pois

promove o embate e a superação de cada indivíduo, a tecnologia uma ferramenta e facilidade.

Portanto é possível trabalhar com a maiêutica como um processo pedagógico no século XXI na era da conectividade e ubiquidade, desde que o professor domine a técnica e ou permita receber auxílio, sem dizer ter criatividade e intuição para instigar com auxílio de uma teoria prévia e assim propor as tarefas e desafios para se trabalhar com a tecnologia. Reforça Fava (2014):

Nem todos os envolvidos são iguais, alguns têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente que os demais. Existem ainda, muitos outros que poderíamos denominar analfabetos digitais, apesar de terem nascido na era da Internet, no entanto por algum motivo não tem ou não tiveram acesso ao mundo digital (FAVA, 2014, p.14).

As aulas de filosofia se tornaram no último trimestre do ano de 2017, um ambiente de expectativas, e a possibilidade de se utilizar o celular, internet ou qualquer tipo de *mobile* favoreceu o desenvolvimento de trabalhos e produção do conhecimento. Houve interesse de outros professores em conhecer a nova tecnologia, planejou-se e agendaram-se oficinas para demonstração e treinamentos.

As normas e regulamentos sobre o uso do celular na escola deixou de ser motivo de conflitos e discussões, as regras são encaradas com resiliência pelo corpo docente e discente como uma forma de convivência salutar e não instrumentos coercitivos, para a utilização do mobiles.

5. Referências

ALVES, E. **Jogos Sérios para Ensino de Engenharia de Software**. FEUP - Faculdade de Engenharia Universidade do Porto. Porto, p. 60. 2013.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**, Zahar, Rio de Janeiro 2001.

BANDEIRA DE MELO, L.F. **Sócrates: o mestre grego e seu sistema pedagógico refletindo na educação contemporânea**. 2011. Disponível em: <http://www.catolicaonline.com.br/semanapedagogia/trabalhos_completos/S%C3%93CRATES-%20O%20MESTRE%20GREGO.pdf> Acesso em: 23/12/2017.

BRANQUINHO, Livia Alves. **A prática pedagógica na educação atual**. Disponível em <http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/>. Acessado em: 01 de agosto de 2017.

BRITO, G.; PURIFICAÇÃO, I. da. **Educação e novas tecnologias: um(re) pensar**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental.
Parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHIOTTI, Deise. **Traçando novos caminhos, por meio das tecnologias da informação e comunicação, norteadas pelo legado de Paulo Freire.** In CHIOTTI, D. BARROS, R.; **Abrindo caminhos pra uma educação transformadora: Ensaio em educação social, filosofia aplicada e novas tecnologias.** Chiado Editora, Portugal, Brasil, Angola, Cabo Verde, 2014.

FAVA, R. **Educação 3.0 aplicando o PDCA nas instituições de ensino.** Editora Saraiva. Curitiba, 2014.

GANDIN, Danilo. **Planejamento como prática educativa.** 19. ed. São Paulo: Loyola, 2011.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 6ª ed. São Paulo – SP: Atlas 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 162 p. Título Original: Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel - Leyden, 15 de junho de 1938.

HORKHEIMER, Max. **Teoria Crítica I – Max Horkheimer.** São Paulo: Perspectiva: Editora da USP, 1990.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da Razão.** São Paulo: Centauro Editora, 2000.

JACOTOT, Enseignement naturel. **Droit et philosophie panécastique.** Paris, 1838, p. 41, apud Rancière, Jacques. **O mestre ignorante - cinco lições sobre a emancipação intelectual.** Belo Horizonte: p.69, Autêntica, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologia e ensino presencial e a distância** 9ª ed. Campinas - SP: Papyrus, 2016.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 4. ed. São Paulo: Loyola, 2013.

LOPES, J; CLARETO, S, organizadores, **Espaço e educação: travessias e atravessamentos,** Araraquara SP: Junquiera&Marin, 2007, p.7,9, 44,46.

MATTAR, J. **Design Educacional: Educação a Distância na Prática.** 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, p.190, 2014.

MATOS, Olgária Chain Feres. **Discretas esperanças: reflexões filosóficas sobre o mundo contemporâneo.** São Paulo: Nova Alexandria, 2006. MATURANA, H. **Metadesign.** In: MAGRO, C.; PAREDES, V. (Orgs.) **Cognição, ciência e vida cotidiana.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

MORAN, José Manuel Masetto. **Novas tecnologias e mediação pedagógicas.** São Paulo: Papyrus editora, 2000.

MELCHIORETTO, Albio. **Virtualização do mundo**. In: Revista Filosofia, ciência & vida. Ano IX – no. 116. Editora Escala, 2016, p.54.

PALFREY, J. GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre : Editora Artmed, 2011.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PRENSKY, Marc. **Teaching digital natives. Partnering for real learning**. Thousand Oaks, California: Corwin, A Sage Company, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.

ROSEN, Larry. **Aprender com a tecnologia**. Revista Ensino Superior. Revista ensino superior. uol.com.br/textos.asp?Código =12257). (Acessado em 09/05/2012).

SACHS, Ignacy. Estratégias de transição para o século XXI. In: **Rumo à ecossocioeconomia: teoria e prática do desenvolvimento**. São Paulo: Cortez, 2007. P. 174-200.

SAVIANI, D. **Educação do Senso Comum a Consciência Filosófica**. Editora: Autores Associados, 2017.

SIMÃO N. Antônio. **As Cinco Ondas da Informática Educacional**. Revista Educação em Movimento. Associação de Educação Católica do Paraná v1, n 12, p.16 (mai/ago.2002) Curitiba: Champagnat, 2002.

VIRILIO, P. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

YIN, R. K. Estudo de caso: **Planejamento e método**. Bookman. Porto Alegre , 2015.