



**UFES**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS  
MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA (PROF-FILO)**

**VINÍCIUS DE OLIVEIRA MELO**

**AS MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO DE FILOSOFIA:  
UMA APLICAÇÃO DIDÁTICA A PARTIR DA TEORIA DE JEAN  
BAUDRILLARD**

**VITÓRIA - ES**

**2023**

**VINÍCIUS DE OLIVEIRA MELO**

**AS MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO DE FILOSOFIA:  
UMA APLICAÇÃO DIDÁTICA A PARTIR DA TEORIA DE JEAN  
BAUDRILLARD**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Filosofia (PROF-FILO) da Universidade Federal do Espírito Santo-UFES, como requisito para a obtenção do Grau de Mestre em Filosofia, na linha de pesquisa Filosofia e Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Martins Barreira.

**VITÓRIA**

**2023**

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

---

M528 m      Melo, Vinicius de Oliveira, 1984-  
As mídias digitais no ensino de Filosofia : Uma aplicação didática a partir da teoria de Jean Baudrillard / Vinicius de Oliveira Melo. - 2023.  
87 f. : il.

Orientador: Marcelo Martins Barreira.  
Dissertação (Mestrado Profissional em Filosofia) -  
Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais.

I. Barreira, Marcelo Martins. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Ciências Humanas e Naturais. III. Título.

CDU: 101

---



Programa de Pós-Graduação em Filosofia – Rede  
Nacional Universidade Federal do  
Espírito Santo

**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DO CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM FILOSOFIA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA - REDE NACIONAL DO CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO - ATA Nº 16 – 14/04/2023.**

Em sessão pública ocorrida no dia quatorze de abril de dois mil e vinte e três, através de webconferência, conforme Portaria Normativa nº 08 da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação/UFES de 01 de julho de 2021, procedeu-se a avaliação da dissertação do aluno **Vinícius de Oliveira Melo**. Às 9h, o Prof. Dr. Marcelo Martins Barreira - Orientador e Presidente da Comissão, deu início aos trabalhos, convidando a tomar assento à mesa os demais integrantes da Comissão: o Prof. Dr. Jorge Luiz Viesenteiner, examinador interno, e o Prof. Dr. Deodato Ferreirada Costa - Examinador Externo (UFAM). A seguir, o Presidente solicitou ao mestrando que fizesse uma explanação de seu trabalho intitulado "**AS MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO DE FILOSOFIA: UMA APLICAÇÃO DIDÁTICA A PARTIR DA TEORIA DE JEAN BAUDRILLARD**". Finda a

apresentação, o Presidente passou a palavra aos examinadores, que procederam à arguição do candidato. Ao final, a Comissão, em sessão reservada, deliberou pela **APROVAÇÃO** da referida dissertação nos termos do Regimento Interno do Programa de Pós-Graduação em Filosofia - Rede Nacional e o Presidente da sessão alertou que o aprovado somente terá direito ao título de Mestre após entrega da versão final de sua dissertação, em meio digital, à Secretaria do Programa. Encerrada a sessão, eu, Prof. Dr. Marcelo Martins Barreira - Orientador e Presidente da Comissão, lavrei a presente ata que vai com as devidas assinaturas (De acordo com a Portaria Normativa nº08 da Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação/UFES de 01 de julho de 2021, membros debanca externos à UFES que não atuam como docentes permanentes ou colaboradores nos Programas de Pós-Graduação da UFES estão dispensados da obrigatoriedade de assinatradigital da ata. Caso o membro externo não assine a ata e, sendo o Coordenador o responsável finalpela realização da banca, a assinatura do Coordenador via Lepisma assegura a legitimidade necessária do documento).

**Prof. Dr. Marcelo Martins Barreira (UFES)**

Orientador e Presidente da Comissão

**Prof. Dr. Jorge Luiz Viesenteiner (UFES)**

Examinador Interno

**Prof. Dr. Deodato Ferreira da Costa (UFAM)**

Examinador Externo



Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por MARCELO MARTINS BARREIRA - SIAPE 1510003

Departamento de Filosofia - DF/CCHN Em 14/04/2023 às 11:26

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:

<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/691354?tipoArquivo=O>

O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo



Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por JORGE LUIZ VIESENTEINER - SIAPE 1330617

Departamento de Filosofia - DF/CCHN Em 14/04/2023 às 11:52

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:

<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/691388?tipoArquivo=O>



Documento assinado digitalmente  
DEODATO FERREIRA DA COSTA  
Data: 15/04/2023 16:44:58-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

## **AGRADECIMENTOS**

“O que eu sou, eu não sei. Eu sou o simulacro de mim mesmo.” Jean Baudrillard

Quero agradecer a todos que confiaram na minha capacidade de ter executado essa pesquisa. De maneira especial agradeço ao meu amigo e irmão de fé e caminhada de vida, José Aristides da Silva Gamito, à Escola Geraldino Silva, meus alunos e amigos professores que participaram e que contribuíram com a execução desse projeto.

Agradeço também meu professor orientador, Marcelo Barreira, e aos demais professores da UFES que contribuíram com seus conhecimentos para a minha formação. O meu muito obrigado.

Plus de sujet, plus de point focal, plus de centre ni de périphérie: pure flexion ou inflexion circulaire. Plus de violence ni de surveillance: la seule "information", virulence secrète, réaction en chaîne, implosion lente et simulacres d'espaces où vient encore jouer l'effet de reel (BAUDRILLARD, 1981, p. 51).

## **RESUMO**

A presente dissertação tem como objetivo a aplicação das teorias de Jean Baudrillard, utilizando-se das mídias sociais e de conceitos correlacionados, em aulas de Filosofia no Ensino Médio. O estudo subdivide-se em três momentos. Primeiramente, ele aborda o processo de desenvolvimento e os desdobramentos político-sociais da disciplina de Filosofia no currículo do Ensino Médio no país, bem como vislumbra os desafios futuros que essa disciplina poderá enfrentar tendo em vista o Novo Ensino Médio e também a adoção da BNCC. Em seguida, aprofunda-se no referencial teórico escolhido que é o francês Jean Baudrillard, tendo como fundamentação as obras *Simulacros e Simulação* e *Sociedade de Consumo*. São fundamentais os conceitos de hiper-realidade, real e virtual. Os conceitos-chave de Baudrillard são o problema da relação entre realidade e virtualidade e como os homens têm interagido, convivido com a tecnologia e com a virtualidade atualmente, e trazer à tona a autorreflexão de como esses seres humanos usam aparatos tecnológicos e suas respectivas redes sociais. A partir das considerações de Baudrillard sobre a realidade das mídias como uma ampliação excessiva da realidade, esses conceitos foram aplicados em forma de produto na experiência do chão da sala de aula por meio de intervenções pedagógicas, com alunos do Ensino Médio na Escola Geraldino Silva (Porciúncula-RJ). As intervenções pedagógicas permitiram uma experiência de educação para o uso das mídias sociais com os alunos e os professores.

**Palavras-chave:** Ensino. Filosofia. Mídias digitais. Jean Baudrillard. Ensino Médio.

## RÉSUMÉ

Cette thèse de maîtrise vise à appliquer les théories de Jean Baudrillard, en utilisant les réseaux sociaux et les concepts associés, dans les cours de Philosophie au Lycée. L'étude est divisée en trois moments. Premièrement, il aborde le processus de développement et les développements politiques et sociaux de la matière philosophique dans le programme d'études du lycée dans le pays, ainsi qu'envisage les défis futurs aux quels cette matière pourrait être confrontée en vue de la nouvelle école secondaire et aussi l'adoption de le BNCC. Ensuite, il approfondit la référence théorique choisie, qui est le français Jean Baudrillard, à partir des ouvrages Simulacres et Simulacion et la Société de Consommation. Les notions d'hyperréalité, réelle et virtuelle, sont fondamentales. Les concepts clés de Baudrillard sont le problème de la relation entre réalité et virtualité et comment les hommes ont interagi, vivant avec la technologie et la virtualité aujourd'hui, et évoquant l'autoréflexion sur la façon dont ces êtres humains utilisent les dispositifs technologiques et leurs réseaux sociaux respectifs. Sur la base des considérations de Baudrillard sur la réalité des médias en tant qu'expansion excessive de la réalité, ces concepts ont été appliqués sous la forme d'un produit dans l'expérience du sol de la classe à travers des interventions pédagogiques, avec des lycéens de l'Escola Geraldino Silva (Porciúncula-RJ). Des interventions pédagogiques ont permis une expérience pédagogique d'utilisation des médias sociaux auprès des élèves et des enseignants.

**Mots clés:** Enseignement. Philosophie. Médias numériques. Jean Baudrillard. Lycée.

## ABREVIATURAS

1. **ANPOF** Associação Nacional de Pós-Graduação em Filosofia
2. **BNCC** Base Nacional Comum Curricular
3. **CNE** Conselho Nacional de Educação
4. **DCN** Guia Curricular Nacional da Educação Básica
5. **EJA** Educação de Jovens e Adultos
6. **LDB** Lei de Diretrizes e Bases da Educação
7. **ONU** Organização das Nações Unidas
8. **OSPB** Organização Social e Política Brasileira
9. **PCNs** Parâmetros Curriculares Nacionais
10. **PNE** Programa Nacional de Educação
11. **SEE** Secretaria de Estado de Educação

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO I: ENSINO-APRENDIZAGEM DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO ....</b>	<b>17</b>
1.1 Introdução .....	17
1.2 O espaço do ensino de Filosofia .....	18
1.3 O ensino de Filosofia no Ensino Médio: do período colonial ao regime militar	20
1.4 A Filosofia no Ensino Médio da LDB à reforma de Michel Temer .....	23
1.5. O ensino de Filosofia na BNCC .....	24
<b>CAPÍTULO II: TEORIA DE JEAN BAUDRILLARD E O ENSINO DE FILOSOFIA ..</b>	<b>29</b>
2.1 Introdução .....	29
2. 2. Os principais conceitos da teoria de Jean Baudrillard .....	30
2.3. Os desdobramentos sociais e políticos da hiper-realidade .....	37
2.4 A leitura da sociedade contemporânea a partir dos simulacros .....	41
2.5 “A sociedade de consumo” e o “Sistema de Objetos” em Baudrillard: a teoria dos signos e a sociedade midiática .....	43
<b>CAPÍTULO III: A APLICAÇÃO DA PROPOSTA TEÓRICA DE BAUDRILLARD NAS AULAS DE FILOSOFIA .....</b>	<b>48</b>
3.1 Introdução .....	48
3.2. Metodologia.....	49
3.3. Descrição das Intervenções pedagógicas.....	50
3.4. Intervenções pedagógicas .....	59
3.4.1. Primeira intervenção pedagógica .....	60
3.4.2. Segunda intervenção pedagógica .....	62
3.4.3 Terceira intervenção pedagógica.....	63
3.4.4 Quarta intervenção pedagógica.....	64
3.4.5 Quinta intervenção pedagógica .....	66
<b>3.3.6 Sexta intervenção:</b> .....	<b>67</b>
<b>O aprendizado de Filosofia através do jogo Detroit: Become Human .....</b>	<b>67</b>
3.4.6. As intervenções pedagógicas com os docentes.....	70
3.5 Resultados das intervenções .....	73
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>78</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>81</b>

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda o uso das tecnologias digitais no ensino de Filosofia da escola pública a partir da obra do filósofo e sociólogo francês Jean Baudrillard (1929-2007). Com os avanços das novas tecnologias da informação e da comunicação, os seres humanos têm convivido em seu cotidiano com uma diversidade de sinais, e signos, de símbolos, palavras e imagens, tanto que o século XXI se apresenta como o século das imagens e sobretudo as imagens virtuais, caracterizando-se um verdadeiro acidente dentro da comunicação.

Com o nascimento e chegada da *internet* no final do século XX, e logo depois com a sua consolidação, essa ideia do paralelo entre o que nós consideramos e entendemos como mundo real, virtual e hiper-real já era uma coisa experimentada, analisada e refletida por Jean Baudrillard que foi nossa fonte de pesquisa, referencial teórico e citação dentro da tradição filosófica a saber.

Diante de uma realidade onde a *internet* foi se tornando popular e acessível a toda a sociedade, e também pelo o uso das redes sociais e aplicativos de interação, Jean Baudrillard em partes já conseguiria prever, é claro dentro de uma visão pessoal, as possíveis consequências e reflexos que a mudança para o “status *on-line*” iriam provocar e impactar na vida prática das pessoas em geral positiva ou negativamente falando.

Segundo Jean Baudrillard, essa busca constante da virtualidade levaria os homens ao mais extremo da experiência virtual, é o que ele chamou de hiper-realidade, algo que poderia e seria a aniquilação e extinção da realidade: “Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. “É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). É entorno desses três elementos: real, virtual e hiper-real que o nosso filósofo referência produziu sua crítica argumentativa. O mundo nos mostra duas facetas a saber: o real e o virtual. O real seria nossas ações que executamos e exercemos sem o uso da *internet*, das redes sociais e do ambiente virtual. Em contrapartida, o virtual é tudo que usamos através da *internet*, dependemos

do “estar *on-line*”, seja para compras em sites em lojas e plataformas virtuais, transações econômicas tais como *Pix*<sup>1</sup> e também o uso das redes sociais.

Constantemente tem surgido novos termos e expressões dentro da linguagem tecnológica virtual, sobretudo no campo da economia, do mercado de consumo e redes de relacionamento em geral. O nascimento de expressões tais como *cashless* que significa “sem dinheiro físico”, e *contactless*, sem contato com o dinheiro físico, tem se tornado mais natural, ou talvez até necessário, haja vista o movimento que a globalização gera naturalmente pelas suas demandas. Parece que com o isolamento social da pandemia da Covid-19 essas relações entorno da economia se tornaram mais intensas e práticas. Países tais como Noruega, Finlândia e Dinamarca já têm feito um discurso favorável, simpático e positivo quanto à abolição do dinheiro físico para recorrer somente ao dinheiro virtual, ao cartão de crédito, às transações e às compras por celular em aplicativos e até o uso de *bitcoins*<sup>2</sup>.

Dentro da área da Medicina no que se refere aos procedimentos cirúrgicos já é possível profissionais manusearem instrumentos cirúrgicos virtuais, operando pacientes à distância a partir da tela de um computador. Aparelhos eletrônicos comandados por Inteligência Artificial substituem funções de órgãos humanos. Será que todas as ações/relações humanas poderão se tornar totalmente virtuais, dentro da ótica da hiper-realidade? Jean Baudrillard nos esclarece:

As pessoas já não se olham, mas existem institutos para isso. Já não se tocam, mas existe a contatoterapia. Já não andam, mas fazem *jogging*. Por toda a parte se reciclam as faculdades perdidas, o corpo perdido, a sociabilidade perdida, ou o gosto perdido pela comida. Reinventa-se a

---

<sup>1</sup> Pix não é uma sigla nem significa um conceito específico. De acordo com o Banco Central, o novo meio de pagamentos foi batizado com o nome Pix porque o termo lembra tecnologia, transações e pixels (os pontos luminosos de uma tela). Ou seja: Pix é um nome, uma marca criada para identificar o novo meio de pagamentos de uma forma simples, efetiva e muito fácil de ser lembrada. Em funcionamento desde novembro de 2020, Pix é um novo meio de pagamentos criado pelo Banco Central que permite fazer transferências e pagamentos em até 10 segundos, em qualquer horário e dia – incluindo finais de semana e feriados.

Com o Pix, é possível tanto transferir dinheiro para outras pessoas quanto fazer pagamentos a lojas e prestadores de serviço. Ou seja: o Pix facilita e agiliza as transferências de valores entre pessoas, o pagamento de contas e até recolhimento de impostos e taxas de serviços. (Disponível em: <https://blog.nubank.com.br/o-que-significa-pix/> O que significa Pix? Acesso em, 02 fev, 2023.)

<sup>2</sup> Bitcoins (BTC ou XBT) é uma criptomoeda descentralizada. Ou seja, é um tipo de moeda - como o nosso real ou o dólar, mas não é regulada por nenhum banco no mundo. No Brasil, por exemplo, temos um banco central (Bacen) que regula, fiscaliza e controla o sistema financeiro de todo o país e garante que ele funcione bem, de maneira correta e com eficiência. No entanto, no caso de Bitcoins, o Bacen não tem poder para influenciar as oscilações do câmbio, emitir mais unidades ou intervir no processo inflacionário. Assim, a criptomoeda é universal e circula em todos os países sem restrições ou interferência governamental. (Disponível em [www. https://fia.com.br/blog/bitcoin/](https://fia.com.br/blog/bitcoin/) O que é Bitcoins, como funciona, cotações e como investir -2022.Acesso em 02 fev, 2023.)

penúria, a ascese, a naturalidade selvagem desaparecida (BAUDRILLARD, 1991, p. 22).

Ao que nos parece, o conceito de “Contactoterapia”, de dependência da alteridade física, das relações socioafetiva têm se perdido e tem se tornado mais distante e não retornável. Será que o real, na visão crítica de Baudrillard não mais irá existir e se produzir?

O real nunca mais terá oportunidade de se produzir, tal é a função vital do modelo num sistema de morte, ou antes de ressurreição antecipada que não já deixa qualquer hipótese ao próprio acontecimento da morte. Hiper-real, doravante ao abrigo do imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital dos modelos e à geração simulada das diferenças (BAUDRILLARD, 1991, p. 9).

O crescimento e busca pela hiper-realidade tem se projetado em uma inclinação imediata e elevada. Para onde se foram as cartas de papel? As brincadeiras de rua e do pátio da escola? Onde estão as pesquisas nas enciclopédias Barsa e Larousse Cultural? Dentro da corrida pelo mercado de trabalho, a informática e a tecnologia são exigências eliminatórias. O ser humano que não se informatiza, que não se virtualiza, corre o risco de não ter espaço no mundo profissional na sociedade atual. Baudrillard sintetiza essa transição deste modo:

Escapamos do mundo fordista para o mundo da fragmentação espacial da produção, materializado na interiorização e no deslocamento. A indústria de alta tecnologia substituiu as fábricas do século XX. Estamos na era da hiper-realidade, das empresas hiper-reais, como as da internet, que operam para além da materialidade do produto. O trabalho deixou de ser uma atividade para tornar-se uma operação (BAUDRILLARD *apud* THIRY-CHERQUES, 2010).

O objetivo geral dessa pesquisa é ajudar a identificar quais seriam as metodologias e os recursos tecnológicos mais adequados na prática das tecnologias ativas para o ensino-aprendizagem da Filosofia na educação básica pública, e os benefícios que esses recursos poderiam produzir na sala de aula a partir do conceito de real, virtual, e hiper-real e da crítica do uso da mídia feita por Jean Baudrillard.

Essa dependência que o ser humano tem desenvolvido pelo uso excessivo da informática é o que o filósofo citado chamou de *cyberblitz*. É dentro dessa perspectiva que se quer questionar os alunos, utilizando dessas mesmas mídias para os conscientizarem quanto ao uso abusivo, vazio, e de dependência; uma proposta de

“libertação virtual” para modificar essa ideia de dogmatização e imposição do virtual. Dentre os objetivos específicos, pretendemos:

- Discutir e refletir a teoria da mídia (hiper-real/ *ciberblitz*) de Jean Baudrillard a fim de apontar os benefícios e desvantagens desses meios virtuais no ensino-aprendizagem de Filosofia.
- Desenvolver o conceito e o alcance das metodologias ativas de ensino-aprendizagem com as mídias e os recursos virtuais.
- Levantar bibliograficamente quais são as recentes tecnologias ativas utilizadas em sala de aula que produziram instrumentos satisfatórios;
- Catalogar e demonstrar o uso de um conjunto desses recursos como *Google Classroom*, *Google Meet* e a plataforma virtual para o ensino-aprendizagem de Filosofia.

Como justificativa, embasamos o seguinte levantamento. Há muitos recursos virtuais que são utilizados como metodologias ativas eficazes dentro da aprendizagem em várias disciplinas da Educação Básica. No entanto, a Filosofia ainda é uma disciplina que é ensinada de modo bem tradicional. As aulas são reduzidas às exposições orais e exercícios de interpretação de texto. Visto que o ensino de Filosofia no Brasil apresenta uma herança didática bastante historiográfica (RODRIGUES; GALAMO, 2020) e com abordagem de textos e de conceitos que nem sempre são claros e evidentes para os alunos, e esta pesquisa faz-se necessária para discutir justamente a necessidade de tornar o ensino-aprendizagem de Filosofia ativo.

Para isso estamos nos ancorando na concepção de mídia e de hiper-realidade do nosso filósofo referencial que é Jean Baudrillard. Então, a partir de um cruzamento entre mídia e ensino-aprendizagem, teremos condições de apontar soluções a partir de recursos virtuais para a sala de aula de Filosofia. A relevância social desta pesquisa reside, justamente, na escassa exploração de recursos virtuais em sala de aula e, principalmente, na sala de aula de Filosofia. Apesar do amplo acesso da população à internet, muitos professores ainda se sentem incapazes de utilizar esses recursos no ensino-aprendizagem.

Segundo o relatório *The Inclusive Internet Index 2020* aponta o Brasil na 44ª posição no ranking da preparação para uso da internet (THE INCLUSIVE, 2020). Há muito se fala na inclusão digital dos professores e muitos avanços já foram conquistados. Porém, em 2019, o Comitê Gestor da Internet divulgou que apenas 76% dos professores no país usam a internet para ensinar (ALMEIDA, 2020). Esse número

deveria ser maior, visto que a realidade virtual está presente no cotidiano de todos nós. No caso específico do ensino de Filosofia, esta pesquisa irá apontar caminhos possíveis para tornar a realidade virtual aliada do ensino dessa disciplina.

Por fim, as tecnologias ativas em sala de aula não têm por finalidade substituir, suprir ou desprezar a presença do professor, mas auxiliá-lo e dar um suporte na mediação eficiente do conhecimento, ajudando na otimização do tempo em sala de aula, melhorando e aperfeiçoando sua qualidade do seu exercício acadêmico e profissional. E, acima de tudo, superando os estereótipos negativos, pessimistas ligados à disciplina de Filosofia feitos por governos e ideologias totalitárias.

A Lei 11.684/2008 incluiu o retorno da disciplina de Filosofia no currículo base do Ensino Médio das escolas públicas (BRASIL, 2019). Mas grande parte dos professores estava despreparada para lecionar a disciplina com todas as suas demandas. Hoje ainda 40% dos professores do Ensino Médio não são formados na área que atuam (TENENTE, 2020). Esta dificuldade já está prejudicando bastante o rendimento e atratividade da Filosofia entre os adolescentes. Os professores formados em áreas diferentes e nem sempre preparados para ensinar para novas gerações, especificamente, para os nativos digitais, obriga-nos a pensar em novas formas de aprendizagem que melhor esse quadro. O que precisa ser feito é a desmistificação do medo de se confrontar com a Filosofia e demonstrar que é possível atrair a atenção de adolescentes para temas filosóficos, desde os mais simples, até aqueles que são mais complexos. A Filosofia precisa ser praticada, repensada e estar onde deveria estar, lugar esse, em todos os campos do saber e de todas as ciências em geral. Como dizia Ludwig Wittgenstein (1998, p. 177), “a Filosofia não é uma doutrina, mas sim uma atividade”.

O nascimento da Internet possibilitou uma divisão da percepção da realidade até então não conhecida: real e virtual. Passamos a conceber as noções de presença e de reunião de pessoas para realizar uma atividade totalmente à distância. A educação também está inserida neste processo de mudança, e em tempos de pandemia, ainda. O ensino a distância tende a permanecer como umas das principais modalidades de ensino-aprendizagem. Para compreender toda essa temática, a fim de fundamentar o objeto desta pesquisa, buscamos referenciais nos conceitos de Jean Baudrillard.

De acordo com Baudrillard, o real e o virtual coexistem e um pode estar exterminando o outro. Os acontecimentos se tornaram virtuais. A blogueira, por exemplo, vive mais nos *stories* do *Instagram* do que na concretude de seu cotidiano.

O que propomos a entender é como a educação e o ensino de Filosofia podem se inserir positivamente dentro da realidade virtual. Segundo Baudrillard, há acontecimentos que ganham realidade apenas a partir da exposição midiática e da amplitude dado ao fato. As mídias têm um poder muito grande na formação do conhecimento. Todos os dias somos bombardeados por diversas informações que acabamos impotentes para processá-las. A violência, as catástrofes e os casos de corrupção invadem nossos lares pelas telas da televisão e do computador todos os dias. Baudrillard afirma:

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca o vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim, não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo. Não podemos imaginá-lo, pois o virtual caracteriza-se por não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro (BAUDRILLARD, p. 57 1997).

Outro sim, Baudrillard argumenta que o mundo real foi destruído, e para isso argumenta que a hiper-realidade surge porque a relação com o mundo é sempre regulada pela vida artificial. Para o autor, a representação aumentou, e o valor está na imagem e no que ela reproduz, e não na própria realidade em si:

Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade. Sobrevalorização de verdade, de objetividade e de autenticidade de segundo plano. Escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objeto e a substância desapareceram. Produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material: assim surge a simulação na fase que nos interessa -uma estratégia do real, do neoreal de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

O filósofo considera que estamos vivendo uma era da exacerbação do real, é a hiper-realidade. A mídia e a internet nos possibilitam participar de decisões a distância, participar de enquetes, de *lives*. Interagimos em tempo real, transcendendo o nosso tempo e espaço tradicionalmente compreendidos. Os nossos alunos de Filosofia que temos estão inseridos nesta realidade, por isso, é importante entendê-la antes para averiguamos os meios mais adequados para tornar o ensino-aprendizagem de Filosofia mais eficiente e atrativo. Os adolescentes que estão

cursando o Ensino Médio nasceram dentro do contexto de cibercultura. É a partir deste ponto que inserimos a necessidade de adoção das metodologias ativas do ensino-aprendizagem com recursos tecnológicos e de mídia.

Segundo o pesquisador José Morán (2015), a sociedade atual cobra proatividade, colaboração e necessita de novos métodos de aprendizagem, já que os tradicionais – aqueles que privilegiam a mera exposição de informações e instruções dos professores para os alunos – só faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. A hiper-realidade mudou completamente esse cenário.

A dinâmica do aprendizado ativo se dá por meio de vias que permitem adquirir conhecimento de forma ativa e participativa, envolvendo estudantes em atividades de pesquisa, reflexão, produção científica, questionamento, diálogo e resolução de problemas. Além de estimular a autonomia, a proatividade e a capacidade crítica de estudantes, demonstra que as metodologias ativas de aprendizado contribuem também para os resultados de estudantes em um ponto bastante tradicional do universo da educação, os exames.

## CAPÍTULO I: ENSINO-APRENDIZAGEM DE FILOSOFIA NO ENSINO MÉDIO

### 1.1 Introdução

Surge dentro da realidade do processo educacional contemporâneo a necessidade de se refazer a indagação crítica sobre o foco e a precisão dos processos pedagógicos e didáticos em geral. As perguntas que se tornam, por vezes, as de maior relevância e mais necessárias são: O que ensinar? Como ensinar? Para que, e por que ensinar?

As ciências cognitivas e pedagógicas buscam compreender os processos de ensino-aprendizagem para que o ensino seja significativo e eficaz. A contribuição dessas áreas possibilita a compreensão do modo e das razões pelas quais se aprende. Antes de se aplicar um plano de ensino de qualquer componente curricular, é necessário se perguntar sobre o que se pretende ensinar, qual é o modelo de educação que se tem em mente para um determinado público. De igual modo, deve se proceder com o ensino de Filosofia.

A partir da natureza do processo educativo, a inversão da pergunta produz uma relocação do sujeito no processo educacional. Perguntar pelo ensino e sua finalidade posiciona o educador na centralidade e no foco da ação a ser desenvolvida. Perguntar-se pela aprendizagem em si, posiciona as intersubjetividades entre docente e discente numa dinâmica permanente e em crescimento da apropriação da experiência cognitiva configurando-os como sujeitos aprendentes e sujeitos ensinantes. Na condição de sujeitos aprendentes, o professor assume como tarefa primordial o ato educativo (LAJONQUIÉRE, 2010), o que se contempla é a famosa dialética do *docere et discere* (ensinar e aprender). Paulo Freire sintetiza muito bem essa relação dialética entre professor e aluno dentro do processo de ensino-aprendizagem:

Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém. Por isso é que, do ponto de vista gramatical, o verbo ensinar é um verbo transitivo-relativo. Verbo que pede um objeto direto – alguma coisa – e um objeto indireto – a alguém. Do ponto de vista democrático em que me situo, mas também do ponto de vista da radicalidade metafísica em que me coloco e de que decorre minha compreensão do homem e da mulher como seres históricos e inacabados e sobre que se funda a minha inteligência do processo de

conhecer, ensinar é algo mais que um verbo transitivo-relativo (FREIRE, 1996, p. 13).

De outra parte, identifica-se um movimento, no âmbito nacional que se pergunta, particularmente, pelo ensino da Filosofia. Por que a Filosofia? No Ocidente, considerada como mãe das ciências e rainha da sabedoria, a Filosofia, a partir da centralidade científica e técnica assumida pelo conhecimento no paradigma moderno, foi marginalizada, quando não, instrumentalizada pela tecnociência. Importa, desta forma, compreendermos o lugar da Filosofia no cenário epistemológico e, particularmente, pedagógico-educacional, e reposicioná-la como topos do pensamento, da argumentação e do saber. Reassumindo seu papel identitário, a Filosofia apresenta-se, então, como um território da aprendizagem, da crítica e da desconstrução de paradigmas pré-estabelecidos; indo por vezes ou quase sempre na contramão da obviedade das coisas.

## 1.2 O espaço do ensino de Filosofia

Diante desse pensamento tecnicista que, frequentemente, prevalece no o currículo escolar, faz-se necessário o lugar na Filosofia na educação. Desde o início da Filosofia, e, sobretudo, a partir de Sócrates, ela sempre esteve ligada à educação. De acordo com Xavier (2011), por muito tempo, essa ligação entre Filosofia e Educação se deu às margens da institucionalização e da escolarização, e logo, desatrelada de legislação, programas, currículo, livros didáticos e porque não dizer, a salvo da maneira imediatista dos vestibulares.

Na sua concepção e introdução, o estudo da Filosofia sempre foi a aspiração, o desejo, o anseio, a vontade pela sabedoria, e esse interesse e busca sustentava e ainda sustenta a relação entre um sujeito que buscava aprender, o aprendiz (aluno, *mathétes*); e o outro sujeito que se preparava para ensinar, o mestre (professor, *didáskalos*). Modelo esse clássico que é bem diferente da pedagogia atual que coloca o aluno como protagonista do seu aprendizado, reconhecendo que na relação professor e aluno, ambos geram conhecimento e compartilham entre si ideias, opiniões, críticas e debates saudáveis.

Atualmente e de maneira bem diferente, a Filosofia entra no espaço da sala de aula do Ensino Médio no Brasil pelas mãos e manejo da lei, da legislação municipal,

estadual, e federal da Educação, e o que antes era uma prática em praça pública (*ágora*), por amor e felicidade ao saber, hoje a mesma Filosofia precisa se ajustar, se moldar; uma espécie de *adequatio* a um sistema disperso, disputam espaço com muitas outras disciplinas. Embora os documentos legais e oficiais nos apontem para os objetivos práticos do ensino da Filosofia, ligando-os à formação da cidadania, da ética e da formação humana e profissional, o fato é que, às vezes, não se sabe muito bem para que serve e como praticá-la. E por esse caminho, a reflexão e o discurso filosófico acabam caindo no vazio, na inutilidade.

Igualmente, Xavier (2011), mostra que são inúmeros os desafios que se enfrentam com o ensino da Filosofia, seja pelos conflitos existentes dentro do próprio ambiente escolar, levando em consideração as questões pertinentes ao desenvolvimento do público alvo do Ensino Médio, seja pela estrutura educacional que acaba fazendo o movimento de inserção de jovens e adolescentes na cultura já existente, valorizando assim metodologias que privilegiam a repetição, constituindo-se no que afirma a autora: “Nada mais distante do filosofar que a mera repetição” (XAVIER, 2011, p. 25). A questão problemática que se formula a partir daí é a de como criar neste espaço escolar um ambiente que propicie o exercício do filosofar?

Para a citada autora, ao professor de Filosofia cabe problematizar, prática e teoricamente o ensino-aprendizagem da Filosofia, fazendo com que as divergências próprias da instituição escolar e do ensino da Filosofia dialoguem. “Trata-se, em certo modo, de colocar em questão os discursos mais otimistas e pessimistas sobre a posição da Filosofia na escola” (XAVIER, 2011, p. 26). Por outro lado, percebe que seja contraditório que a Filosofia faça o movimento e tem um desejo de buscar um *locus* de reconhecimento na escola, pois, há, pelo menos, três situações que a colocam estranha à ideia de escolarização: 1) mais do que um saber propriamente dito, a Filosofia é um ato de pensar, uma atitude; 2) assim não há um método que garanta que alguém possa aprender a filosofar; 3) e por fim, o mais determinante na dificuldade de entender a Filosofia no espaço escolar, a Filosofia não tem um objeto delimitado.

Assim não é indevido ou inapropriado questionar a utilidade que a Filosofia tem e de seu ensino, porém, “mais do que perguntar que Filosofia ensinar nos interessa problematizar para que filosofar na escola? “O ‘para quê’, comumente seguido de serve, busca na resposta uma utilidade, uma função” (XAVIER, 2011, p. 32). Sem contar que, apenas uma ressalva: ao falar da utilidade da Filosofia é importante não a

confundir com as exigências das funcionalidades pragmáticas e a pergunta deve ser ‘o que se pode fazer com a Filosofia?’ A resposta será a ação, ou resultado, sobre aquela pergunta e sobre aquele questionamento, pois se deixar afetar pela pergunta, ou pela dúvida. Assim entendemos “que uma educação filosófica pode contribuir para refletir as possibilidades de transformar o modo como, estando inseridos no mundo, pensamos; para forçar o pensamento a se pensar” (XAVIER, 20211, p. 45).

### **1.3 O ensino de Filosofia no Ensino Médio: do período colonial ao regime militar**

O andamento e o desenvolvimento da presença do ensino de Filosofia no Ensino Médio nunca foram uma constante em nosso país. Sempre houve conflitos, resistências por parte de governos totalitários dentro desse processo de ensino-aprendizagem. O ensino de Filosofia foi introduzido no Brasil desde o período colonial. Ela integrava o currículo dos jesuítas, mas era meramente instrumental para propósitos religiosos. Os dois principais filósofos estudados nos colégios jesuítas eram Tomás de Aquino e Santo Agostinho (CASTRO; AZEVEDO, 2019).

A proposta do ensino de Filosofia no período colonial era rígida, formal e hierárquica. Ela não permitia reflexão, contestação ou mudança de paradigma. Havia uma censura constante dos professores que eram, na maioria, clérigos, sobre os conteúdos com receio de desvio da doutrina católica. Além disso, o ensino de Filosofia estava restrito à uma elite econômica e intelectual. Com a reforma do Marquês de Pombal, o seu ensino sai das mãos da Igreja e passa para o Estado, recebendo um caráter científico. No entanto, continuou atendendo os interesses da elite e, ainda mais, passou a ser meramente introdutória aos demais estudos (CASTRO; AZEVEDO, 2019).

A partir das reformas propostas pela família real no século XIX, o ensino de Filosofia teve seu melhor momento e isso perdurou quase todo o império. A partir de 1870, além do ensino, iniciou-se uma intensa produção filosófica no país. O denominado “surto de novas ideias” disseminou o espírito crítico nos intelectuais brasileiros. A Escola de Recife produziu nomes como Tobias Barreto (1839-1889) e Sílvio Romero (1851-1914). A Filosofia foi bastante valorizada nas Faculdades de Direito. No período colonial, o seu ensino esteve restrito aos colégios e seminários (PAIM, 2007).

As mudanças levadas a cabo pela Proclamação da República estavam imbuídas do espírito pragmático do positivismo e contribuíram para exclusão da Filosofia no currículo. O decreto 891 de 8 de novembro de 1890 exclui a Filosofia do Ensino Médio (2º grau) e opta por componentes curriculares de caráter tecnicista. De 1890 a 1930, ela ficou oscilando no currículo entre adoções e exclusões. O governo do presidente Getúlio Vargas retorna com a Filosofia e isso permanece até a Lei de Diretrizes e Bases de 1961, quando ela se torna optativa. A partir do golpe militar, com alegações de medidas de segurança nacional, a Filosofia foi banida definitivamente (CASTRO; AZEVEDO, 2019). Vale lembrar que a Filosofia e a Sociologia marcaram presença nos currículos das escolas brasileiras até o ano de 1971, quando foram substituídas pelas disciplinas de Moral e Cívica e Organização Social e Política do Brasil (OSPB). O componente curricular Moral e Cívica foi adotado pelo Decreto-Lei nº 869, de 12 de setembro de 1969 e incluída na LDB de 1971.

A redemocratização permitiu o retorno da Filosofia pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996 aqui no Brasil. No entanto, não houve uma implantação de maneira imediata. Sabemos que houve uma atitude equivocada por parte de educadores, pedagogos ligados à docência da Filosofia, ao acreditar que a LDB 9.394/96 garantiria que o *locus* da Filosofia no currículo básico do Ensino Médio estivesse totalmente garantido aos estudantes e professores da educação pública. As mudanças na legislação dependem de vontade política e, muitas vezes, de um processo lento de convencimento de agentes políticos para se concretizarem e se consolidarem.

Por determinação da mesma LDB, o ensino da Filosofia em nenhuma ocasião é proibido ou ilegal, mas, apesar de indicação de sua possibilidade, também não a caracteriza como obrigatória. O artigo 36, parágrafo 1º, inciso III, da referida LDB, diz que:

1º os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação serão organizados de tal forma que ao final do Ensino Médio o educando demonstre:

I – Domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna;

II – Conhecimento das formas contemporâneas de linguagem;

III – Domínio dos conhecimentos de Filosofia e Sociologia necessários ao exercício da cidadania (BRASIL, 1996).

A implantação da Filosofia de modo completo acontecerá somente uma década após a LDB de 1996. Desde meados de 2006, por regulamentação do parecer nº 38

do Conselho Nacional de Educação (CNE), a Filosofia e a Sociologia configuram como disciplinas obrigatórias nos currículos do Ensino Médio. Contudo, na aplicação e execução da norma, muitos caminhos e desencontros são identificados e registrados, gerando irregularidades entre o que foi regulamentado, normatizado e o realizado.

Sendo assim, a Resolução nº 1, de 15 de maio de 2009, dispõe sobre a implementação da Filosofia e da Sociologia no currículo do Ensino Médio, a partir da edição da Lei nº 11.684/2008, que alterou a Lei nº 9.394/1996, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). O artigo 36 foi reeditado com o seguinte texto: “IV – serão incluídas a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias em todas as séries do Ensino Médio. (Incluído pela Lei nº 11.684, de 2008)”. Antes se previa apenas ter domínio de conteúdos referentes a esses componentes curriculares, a partir de 2008, o texto passa a incluir a terminologia “disciplinas obrigatórias”. Os componentes curriculares Filosofia e Sociologia se tornaram obrigatórios ao longo de todos os anos do Ensino Médio, qualquer que seja a denominação e a organização do currículo, estruturado este por sequência de séries ou não, composto por disciplinas ou por outras formas flexíveis.

Todas essas mudanças refletem os programas de governo de cada período. Como se sabe, o currículo não é neutro (SILVA, 1999), sendo sempre permeado de intencionalidade, sendo esse, moral, político social e histórico. Sendo assim para Silva:

O currículo é um dos locais privilegiados onde se entrecruzam saber e poder, representação e domínio, discurso e regulação. É também no currículo que se condensam relações de poder que são cruciais para o processo de formação de subjetividades sociais. Em suma, currículo, poder e identidades sociais estão mutuamente implicados. O currículo corporifica relações sociais (SILVA, 1999, p. 23).

De acordo com Veiga:

O currículo não tem um conceito definido de forma isolada, ele pode ser expresso de diferentes maneiras, de modo geral o currículo é visto como o agrupamento de todas as atividades realizadas no âmbito escolar, logo, “[...] o currículo é um instrumento de confronto de saberes: o saber sistematizado, indispensável à compreensão crítica da realidade, e o saber de classe que o aluno representa e que é resultado das formas de sobrevivência que as camadas populares criam (VEIGA, 1991, p. 82).

As interferências governamentais no currículo fizeram com que a Filosofia transitasse entre idas e vindas. A retirada da Filosofia em 1971 era uma iniciativa condizente com a intenção do governo. Na época, o país estava sendo governado e administrado pelo regime ditatorial militar, e esse pretendia desmobilizar a reflexão crítica, conceitual e histórica própria das práxis filosóficas. Ao que se percebe por tal manobra ideológica, um retrocesso cultural, humanístico e crítico. A alteração curricular deixou uma interrupção no ensino de Filosofia de 25 anos.

#### **1.4 A Filosofia no Ensino Médio da LDB à reforma de Michel Temer**

O debate sobre a reinserção da Filosofia no currículo só voltou com o enfraquecimento do regime militar. Em 1982, o Parecer 342/82 do Conselho Federal de Educação permitiu que a disciplina contivesse opcionalmente no Ensino Médio (PINHO, 2014). As decisões de retorno da Filosofia ao Ensino Médio de 1996, 2006 e 2008 representam mudanças políticas favoráveis à sua inclusão no currículo. Mas foi um processo gradual e progressivo. A partir da LDB de 1996, que dá as novas diretrizes da educação brasileira, buscou-se resgatar os conteúdos filosóficos e sociológicos deixando, entretanto, a regulamentação suscetível de muitas interpretações.

Entre 1996 e 2001, tramitou no congresso nacional um Projeto de Lei Complementar ao artigo 36 da LDB que tornava o ensino de Filosofia obrigatório. Mas foi vetado por Fernando Henrique Cardoso (PINHO, 2014). A normatização do CNE de 2006 busca corrigir e acertar possíveis desvios de interpretação da transversalidade dos PCNs. A consolidação da Filosofia no currículo como lei só ocorreu em 2008. A Lei federal nº 11.684 tornou seu obrigatório em todos os anos do Ensino Médio.

No entanto, a partir de 2016, um novo programa de governo entra em cena com o presidente Michel Temer e mais uma vez o currículo do Ensino Médio é reformulado e reorganizado. A reforma do Ensino Médio do governo Temer voltou a intimidar e alarmar novamente a permanência da Filosofia. A Lei 13.415/2017 voltou a dar prioridade ao caráter tecnicista do Ensino Médio. No Estado de Minas Gerais por exemplo, as aulas de Filosofia, foram retiradas da primeira série do Ensino Médio, através da Resolução da SEE Nº 4234/2019. As escolas estaduais mineiras passaram

a ofertar apenas duas horas aulas semanais no 2º ano e apenas uma no 3º ano. De algum modo, representa um esvaziamento progressivo e uma desvalorização da Filosofia no Ensino Médio.

No ano de 2022, com o Novo Ensino Médio, as escolas em Minas Gerais voltaram com a disciplina de Filosofia novamente na primeira série do Ensino Médio como previsto na Resolução SEE Nº 4.657/2021, de 12 de novembro de 2021; que dispõe sobre as matrizes curriculares destinadas às turmas do 1º ano do Ensino Médio e às turmas do 1º e 2º período do Ensino Médio da Modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJAs) com início em 2022 na Rede Estadual de Ensino de Minas Gerais.

### **1.5. O ensino de Filosofia na BNCC**

Em relação à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) homologada e aprovada em 2017, ela não exclui a Filosofia nem dá diretrizes rígidas para a sua apresentação no Ensino Médio. Um texto divulgado pela Associação Nacional de Pós-graduação em Filosofia (ANPOF) avalia assim a situação da Filosofia.

Ela mesma afirma explicitamente não constituir-se no currículo dessa fase formativa, mas apenas na definição das suas aprendizagens essenciais. O fato de a Filosofia ter deixado de ser uma disciplina obrigatória não significa que ela tenha saído do currículo, e nem que haja necessidade de tirá-la. O futuro da unidade curricular de Filosofia ainda é incerto, pois a BNCC permite que ele seja decidido nas instâncias estaduais e municipais e mesmo nas escolas (FILHO; CARVALHO *et al.*, 2021).

O que precisa ser feito são políticas afirmativas em torno de movimentos de conscientização da Filosofia como unidade curricular dentro das políticas educacionais, e sua importância na formação humana. Para isso, faz mister a participação ativa dos professores de Filosofia em demonstrar através do método histórico-crítico os benefícios que o universo da Filosofia pode oferecer e ser útil às sociedades num todo. O valor da Filosofia na formação do cidadão deve ser demonstrado e divulgado por meio de debates, diálogos e eventos de divulgação de conteúdos e materiais educativos e formativos de Filosofia.

O modelo de educação instrucionista, no qual o ensino da Filosofia encontra-se mergulhado, insiste e sempre na compreensão de que o ensino-aprendizagem se reduz ao repasse de conteúdos e não a aprendizagem do conhecimento. É de

costume perceber que a prática da Filosofia em si é mais reflexiva e menos conteudista. Há necessidade de sempre enfatizar o aspecto crítico-reflexivo da Filosofia para o que o ensino não replique o bancarismo (FREIRE, 1987, p. 57) da instrução e não da aprendizagem. A palavra “bancarismo” foi criada pelo nosso saudoso Paulo Freire no que diz respeito ao processo pedagógico onde o ensino se dá pela memorização de conceitos, sem uma absorção do que está sendo aprendido. Para se avançar, entretanto, no caminho da educação almejada, reposicionando a Filosofia em sua natureza reflexiva e crítica, é preciso insistir na definição clara de um programa de Filosofia que não se perca nas diretrizes gerais e generalizadas da BNCC.

A BNCC, do início ao fim, trabalha com conceitos que apenas a Filosofia pode analisar até o limite reflexivo que tais conceitos exigem. Assim, com base na própria BNCC os professores contam e dispõem de conteúdos em torno dos quais possam dialogar a fim de conseguir convencer autoridades, o meio docente e a comunidade escolar sobre a importância e sobre a utilidade e necessidade da formação filosófica específica no Ensino Médio. A BNCC opera com as ideias de dignidade humana, de sentido e atribuição de sentido, de teoria e experiência, de natureza e cultura, desconhecimento e contextos de produção de conhecimento, de universalidade e diferença.

Queremos expor e dar uma ênfase maior na estrutura da BNCC e na sua proposta e afins. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como documento oficial, parte de um conjunto de leis governamentais que explicam as normas curriculares da educação escolar brasileira; suas regras garantem o direito de aprender desde a educação fundamental, ordenado por convicção e pelos princípios éticos, políticos e voltados para a formação de dos alunos na sua integralidade. A BNCC segue de igual maneira os princípios do código e da legislação subjacente Nacional de Educação (LDB), Programa Nacional de Educação (PNE) e Guia Curricular Nacional da Educação Básica (DCN). Nesses últimos anos, ela vivenciou várias mudanças e transformações, e em dezembro de 2018, passou a vigorar a sua versão atual.

A BNCC é pautada sobre as 10 competências gerais que definem as escolas e elaboram currículos e ensinamentos para garantir, promover a igualdade e manter a permanência das secretarias de educação e as suas respectivas redes escolares. Também é definido e garantido pela Constituição Federal Brasileira de 1988,

expressando o compromisso do estado brasileiro de promover a educação inclusiva com base no respeito às diferenças, seja ela racial, sexual ou socioeconômica.

Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação. Assim, para além da garantia de acesso e permanência na escola, é necessário que sistemas, redes e escolas garantam um patamar comum de aprendizagens a todos os estudantes, tarefa para a qual a BNCC é instrumento fundamental (BRASIL, 2018, p. 08)

Essas dez competências da BNCC são significativas associações de conhecimento, ou seja, são vínculos, articulações de conceitos e modos de agir, habilidades e práticas, que, competentes, expressam situações difíceis e complexas do dia a dia de alunos e professores; prova que atende não somente às questões da realidade nacional do Brasil, mas também às questões internacionais, como os acordos da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU).

Vejamos as 10 Competências Gerais da BNCC a seguir:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas

sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

O que é interessante e nos chama a atenção é que todas essas dez habilidades gerais começam com os verbos no infinitivo, o que significa que elas transmitem ideias sobre ações ou estados. Sendo assim, as competências gerais apontam o caminho que os alunos devem aprender e, ao mesmo tempo, determinam a disposição de cada competência no acréscimo e desenvolvimento dos alunos por meio da educação básica.

**Tabela 01: As dez competências da BNCC**

<b>01</b>	<b>Conhecimento</b>	<b>06</b>	<b>Trabalho e projeto de vida</b>
-----------	---------------------	-----------	-----------------------------------

<b>02</b> Pensamento científico, crítico e criativo	<b>07</b> Argumentação
<b>03</b> Repertório cultural	<b>08</b> Autoconhecimento
<b>04</b> Comunicação	<b>09</b> Empatia e cooperação
<b>05</b> Cultura digital	<b>10</b> Responsabilidade e cidadania

Fonte: BRASIL, 2018.

Por fim, as dez competências gerais supracitadas estão ligadas no desenvolvimento didático-pedagógico nos três estágios da educação básica: (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio). Uma educação de natureza igualitária, ética e sustentável garantindo e proporcionando um diálogo entre os saberes. Portanto, o objetivo principal das dez competências gerais da BNCC é que escolas reflitam sobre suas práticas pedagógicas e ajudem os nossos alunos a sanarem dúvidas nas áreas de responsabilidade emocional, cultural, tecnológica e social.

Por fim, e a partir da reflexão acerca da BNCC e suas competências, acreditamos que ainda há um longo e árduo caminho para a manutenção, constância, estabilidade e oferta do ensino de Filosofia em nossas redes de escolas públicas desse país. Há um processo lento de convencimento das autoridades políticas e pedagógicas sobre a importância e a aplicabilidade do componente curricular Filosofia na formação dos nossos adolescentes e jovens. Dentro de um país democrático, o caminho é o debate público, bem como organizações educacionais que de fato sejam democráticas.

## CAPÍTULO II: TEORIA DE JEAN BAUDRILLARD E O ENSINO DE FILOSOFIA

### 2.1 Introdução

A análise levada a cabo por Jean Baudrillard sobre as condições da vida social na era pós-industrial, principalmente a respeito das operações realizadas pelo surgimento da mídia e das novas percepções da realidade, apresenta-se como um quadro teórico propício para lançar luzes sobre o ensino da Filosofia no Ensino Médio. Baudrillard nunca cultivou várias profissões e acumulava a formação filosófica e sociológica, dentre outras áreas do conhecimento.

Ele foi um pesquisador e intelectual de linha estruturalista. Sua produção acadêmica serviu-se do estruturalismo para a análise dos limites que há entre a realidade e a imaginação. Assim surgiu o conceito de hiper-realidade que amarrará outros conceitos relacionados que nos fornecem uma teoria aplicável ao campo do ensino de Filosofia. O pensamento baudrillardiano teve como foco o impacto das mídias e da tecnologia na vida contemporânea (THIRY-CHERQUES, 2010). Uma realidade indissociável da geração de docentes do Ensino Médio de que, com essas tecnologias, não se pode intervir didaticamente no ensino de Filosofia de modo eficaz.

Baudrillard morreu em 2007, e ainda hoje, estamos observando e processando muitas de suas ideias. Sendo um grande teórico da pós-modernidade, Baudrillard foi estritamente um sociólogo, permanecendo 20 anos no Departamento de Sociologia de Nantare, Paris. Sua carreira abrangeu as revoltas estudantis de 1968. Acompanhou a queda do comunismo e a ascensão do capitalismo centrado na mídia. O pensamento dele marca uma ruptura enorme e até mesma revolucionária. Mas se posicionava como um intelectual difícil de ser filiado a correntes fixas de pensamento.

A teoria da hiper-realidade relaciona-se com os conceitos de simulacro, simulação e autorreferente. Tais conceitos descrevem, analisam e buscam compreender a esfera cultural do cotidiano. A partir da industrialização do pós-guerra e da expansão da mídia novos valores aparecem no mundo capitalista e mais ainda se intensifica com o surgimento da internet. O aluno do Ensino Médio participa dessa realidade transformada pela era digital.

Para fins desta concepção teórica, vamos nos deter na obra *Simulacro e Simulação* publicada em 1981 por Baudrillard que trata da relação entre realidade, símbolos e sociedade e que constitui uma literatura indispensável para estudar as

mídias e compreendeu seu impacto na vida social e dentre esses situamos o problema da educação e do ensino de Filosofia.

## 2. 2. Os principais conceitos da teoria de Jean Baudrillard

Toda a tradição filosófica ocidental que tinha como referência o eu, o livre arbítrio, e o conhecimento e que conservava ideias de uma existência autêntica muda com a era digital. Baudrillard, ao analisar as mudanças operadas na realidade pelo mundo virtual, defende de maneira brusca que a individualidade se tornou agora um mito, uma ilusão, ou seja; uma grande farsa. A mídia tem um papel influenciador nessas mudanças. As pessoas se tornaram apenas unidades que refletem o que está acontecendo na mídia. Os indivíduos se tornaram consumidores de imagens e de sinais. Nessa nova perspectiva, algo só será real se puder ser reproduzido incessantemente. E o que é singular ou não-compartilhável, simplesmente não tem existência em si mesmo.

Há dois conceitos básicos do pensamento baudrillardiano que nortearão este trabalho: simulacro e simulação. A obra referência para a teoria é *Simulacro e Simulações* da década de 80 de Baudrillard. Baudrillard criou o conceito de simulação e simulacros para designar um processo de substituição da realidade que passa acontecer com o uso das mídias sociais. Segundo o filósofo, o que existe às vezes no lugar do que é real, é uma performance com nova realidade ou características surreais. A construção do surrealismo se dá por meio da maior exploração do significante, resultando em fragmentos ou partes da realidade (AVELAR; PRATA, 2017). A realidade se tornou fragmentada e incoerente.

A noção de simulacro para Baudrillard diz respeito não a um problema de verdade e de falsidade, mas como aquilo que esconde a ausência da verdade. Simulacro vem do latim *simulare* “tomar a aparência de, aparentar”. Segundo Alves e Caleiro:

[...] a simulação é a criação de modelos de um real sem origem nem realidade, ou seja, de uma hiper-real. A simulação é entendida por ele como sendo uma esfera particular do real que não faz parte da realidade, mas tem como modelo a realidade transformada numa ilusão do real. “Os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com os modelos de simulação.” (ALVES, CALEIRO, 2011).

Enquanto, simulacro é o produto, é a imagem da realidade, simulação é o processo. No processo da simulação, o simulacro é um tipo de representação da realidade. É uma cópia que tem o original como referência, mas acaba ganhando vida independentemente dela. A era do capitalismo de consumo e pós-industrial é a era da simulação, principalmente, com a chegada da mídia. O principal fato que caracteriza o uso dessa nova tecnologia é a capacidade de produzir cópias de imagens, sons e movimentos. Mas tal conceito não se reduz apenas à esfera digital. Antes de se pensar na especificidade da era digital, todo o mundo produzido pelo homem pode ser designado por simulação (SMITH, 2010).

Podemos dizer que, com a era digital, a simulação torna-se a principal representação da realidade. O processo de simulação encontra-se em todas as esferas da vida como saúde, na alimentação, na moda, nos negócios, na identidade do indivíduo. Na sociedade do consumo, há simulações para a inteligência e para os sentidos. A indústria criou simulacros para todos os nossos sentidos. A imagem é manipulada. Os sabores dos alimentos o são. Os perfumes corporais, os odorizantes do ambiente disfarçam os odores naturais. A música eletrônica produz sons que não ouvimos na natureza. As texturas dos edifícios, dos carros, dos produtos simulam uma superfície tão regular, lisa, suave, que não existe na natureza. Tudo isso dá uma sensação de conforto extremo, de regularidade, de controle e de previsibilidade. Esses os efeitos do processo de simulação (QUINAFELEX, 2021).

Hoje temos em grande voga a cultura do mundo *fitness*, onde há a simulação de uma beleza padrão, as imagens que são postadas no Instagram revelam uma realidade simulada. A exposição dos corpos malhados são simulacros dessa realidade. A beleza corporal como fonte de prazer sofre esse processo nas dietas, no mundo da moda e no sexo. A pornografia simula um sexo que não existe (QUINAFELEX, 2021). A inteligência virtual substitui as relações pessoais através dos atendentes virtuais como no *WhatsApp Business* que pode resolver problemas de negócios para um cliente de modo automático. Esses aplicativos dão respostas programadas de múltiplas escolhas para as nossas perguntas. A tela simula uma pessoa inteligente. Os sites de compras tentam adivinhar nossas necessidades sugerindo produtos. O Google Assistente nos auxilia na busca de informações. A moda *smart* (inteligente) é uma forma de simulação baseada na inteligência artificial (BORGES, 2021).

A indústria de alimentos simula os sabores de sucos e refrigerantes como se fossem naturais. Tais alimentos são totalmente alterados para parecerem atraentes aos consumidores. No mundo dos simulacros, nem tudo que parece ser é de fato. O cotidiano mostrado em redes sociais é uma seleção de momentos ensaiados e apresentados como se fosse toda a vida de um *digital influencer*. Em palavras simples, a simulação é uma imitação da realidade. As coisas são substituídas por simulacros. Esses simulacros são signos ou sinais que substituem algo da realidade. O cinema simula um acontecimento, um fato. As redes sociais simulam a identidade de alguém. Quando alguém diz que é “amigo” do outro no *Facebook* é apenas um simulacro, pode ser que eles não se conhecem pessoalmente e nunca se conhecerão (QUINAFELEX, 2021).

A simulação procura representar alguém, alguma coisa ou fato como melhor do que ele é. A realidade desaparece por excesso. A simulação finge tanto ser uma realidade que acaba vivenciando-a (SANTOS; GROSSI, 2007). Além da representação ontológica, a simulação inclui o espaço da ética e da estética. Há celebridades que fingem serem éticas para promover engajamento nas redes sociais. A mídia como um todo é analisada de acordo com a teoria da simulação. Baudrillard utilizou a superestimação dos signos para se referir à construção da realidade ampliada, exagerada pela mídia (AVELAR; PRATA, 2017). Na era digital, a simulação da realidade fascina mais o espectador do que o objeto que foi reproduzido. A simulação gera uma realidade sem uma dependência direta da realidade. Por isso, ela é chamada de hiper-real (ROCHA; COSTA, 2012).

Ao especular e considerar como a realidade é construída e como os conteúdos são inseridos e introduzidos no meio social, Baudrillard acredita que a construção da simulação e do simulacro, quanto mais real e ilógico, mais distante da realidade (AVELAR; PRATA, 2017). O excesso e o distanciamento são característicos da hiper-realidade. Neste sentido, o real e a ficção ocupam um mesmo lugar.

A simulação em Baudrillard não tem o mesmo sentido que em Platão. A realidade não é cópia das ideias, mas cópia da cópia. Os simulacros são autoproduzidos e não têm vínculos com a realidade. A imagem que eles produzem não tem relação com a realidade, ela é o simulacro puro (ROCHA; COSTA, 2012). A realidade é apenas referência para os simulacros, mas se tornam independentes e tomam formas próprias.

Em *Simulacros e Simulações*, Baudrillard (1991) procura refletir, criticar e discutir a relação entre os homens e os sistemas representacionais que permeiam o cotidiano da sociedade contemporânea. Ou seja, como a sociedade pós-moderna se relaciona com a simulação produzida pela virtualidade. Ao questionar as propriedades dessa realidade, Baudrillard observa como ela é mediada pela máxima exploração do significado do símbolo, como uma espécie de psicologia e construção de imagens. A relação entre imagem e realidade é posta por Baudrillard da seguinte forma: a imagem é reflexo desta realidade e ao mesmo tempo a máscara e não tem nada a ver com ela (BAUDRILLARD, 1991).

Basicamente, Baudrillard acredita na construção de uma realidade de combinação e reorganização final:

O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando --- pode ser reproduzido um número infinito de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

Portanto, a realidade não pode ser confinada ou reduzida ao conceito de verdadeiro ou falso, de verdadeiro ou irreal, para conceber ou pensar, mas na ideia de simulacros e simulação que estão presentes na mídia cotidiana e nas relações sociais. Nesses espaços, a realidade é simulada como verdadeira e simulada como falsa. Por meio da simulação, entendemos a representação do fato que se apresenta como estratégia da realidade, da nova realidade e do surrealismo, que comporta a estratégia de dissuasão em algum lugar? (BAUDRILLARD, 1991). Assim, a simulação refere-se à não-existência, mas não necessariamente coisas inexistentes, porque a ausência é diferente de não existência.

Por outro lado, o simulacro é a expansão da realidade, pode alterá-la ou incorporar-se com ela pela exploração exagerada de signos, que, para o autor, é uma realidade imaginada, ampliando a noção de realidade. A simulação conduz a uma supervalorização dos signos e da realidade. Há uma produção excessiva de real e de referencial (BAUDRILLARD, 1991). Baudrillard entende que tanto as mídias quanto os sistemas sociais construídos são apenas representações, simulacros. A simulação da realidade ocorre quando o sistema passa a ser regulado por códigos. É a ausência

do real que transforma o simulacro na imagem do mundo que se pretende apresentar como verdadeiro.

A simulação do real acontece quando o sistema dominante passa a ser regulado pelos códigos. Em adição, o autor afirma que o simulacro é o segundo batismo das coisas sendo o primeiro, a representação. Paradoxalmente, quanto mais proximidade o termo tem da realidade, do fato, da coisa, menos deixa de ser uma representação e mais colabora para a concretização do simulacro. A imagem não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro (AVELAR; PRATA, 2017, p.3).

Jean Baudrillard admite que o enfraquecimento do real leva a um acréscimo nos significados dos mitos originais, signos e verdade, levando ao desaparecimento da realidade. Assim, essa conformidade entre o objeto e a essência tende a se desmembrar cada vez mais, levando à criação de simulacros e simulações. O cinema, por exemplo, tem a capacidade de reativar os mitos originais através de uma relação fria (BAUDRILLARD, 1991). Muitos filmes se tornaram modelos de comportamento para fatos parecidos. Os símbolos ganham mais força que a realidade na era digital. A sociedade contemporânea acabou se distanciando da realidade para se refugiar no mundo imaginário da mídia (GUTEMBERG, 2015). Muitos chavões do cinema foram incorporados ao cotidiano como se esses comportamentos representassem de fato o que determinada cultura faz.

O filósofo sustenta que o hiper-real não tem sua origem na realidade: o modelo do que está sendo construído vai transformando-se em hiper-real, gerando o abandono da própria realidade. Esse real elaborado é exteriorizado como verdadeiro, quando a representação imaginária desaparece na simulação, terminando por transparecer não uma verdade objetiva, mas uma subjetividade. Assim, o significado nasce da produção de simulacros e simulações responsáveis pela construção progressiva do mundo atual (AVELAR; PRATA, 2017).

O conceito de real se esvazia e perde a noção e o controle do que o virtual pode causar. O virtual faz todas as representações sobre o mundo. A única possibilidade de manter as coisas existindo é simular seu desaparecimento. O virtual elimina a realidade visto que a percepção do tempo está em aceleração aleatória e elimina também a imaginação sobre a realidade incluindo as dimensões políticas, sociais e temporais. A virtualidade gera um problema com a passagem do tempo. Esta perde objetividade e os fatos não têm tempo próprio de realização. Tudo pode ocorrer

simultaneamente e carece de sentido. As coisas não desaparecem mais, somente sofrem por enchimento de simulação (AMARAL; ROCHA, 2000).

De acordo com Baudrillard, a condição da virtualidade derrota o pensamento histórico e crítico. O espaço virtual é um estado caracterizado pela excessiva falta de sentido e de significado. Por mais exagerado que seja, o virtual não pode ser considerado uma ameaça real. O virtual ganha independência e ameaça até mesmo a possibilidade de sua regulação. Nesse sentido, Baudrillard explica:

Significa dizer que é inútil procurar uma política do virtual, uma ética do virtual, etc., dado que a própria política se torna virtual, a ética mesma tornou-se virtual, no sentido de que ambas perdem o princípio de ação e a força de realidade. Mesmo no que se refere à técnica: fala-se das Tecnologias do virtual? Mas a verdade é que em breve só existirão técnicas virtuais. Ora, não há mais pensamento do artifício num mundo em que o próprio pensamento, a inteligência, torna-se artificial. Nesse sentido, podemos dizer que o virtual nos pensa, e não o inverso (BAUDRILLARD, 1997, p. 61).

Jean Baudrillard considera que a relação entre homem e máquina é simbólica. Quando o homem se relaciona com a máquina está acontecendo um enfrentamento entre quem cria e o que é criado. Segundo Amaral e Rocha (2000), o conhecido desafio entre o computador *Deep Blue* e o mestre de jogo de Xadrez, Kasparov, exemplifica isso. O homem e a máquina entram em rivalidade, revelando a superioridade da técnica sobre o caráter humano. Baudrillard condena a visão simplista do comportamento humano diante de um instrumento que é a sua própria produção. A ingenuidade reside justamente no fato de o homem acreditar que a máquina amplia suas capacidades e estruturas (AMARAL; ROCHA, 2000).

No desafio mencionado é o homem que vence a máquina. Mas, o homem continua procurando aperfeiçoar a programação da máquina acreditando chegar a uma versão perfeita. No entanto, características como sensibilidade e intuição são sentimentos meramente humanos. As conquistas e as derrotas dependem dessas características exclusivas da espécie humana. O experimento de Kasparov revela que as linguagens da lógica e da matemática não são suficientes para resolver uma partida de xadrez. O jogo é uma operação que envolve sentimentos humanos e estes não podem ser programados na máquina (AMARAL; ROCHA, 2000).

Segundo Baudrillard, no mundo digital não existe uma liberdade, apenas a simulação dela. As buscas nos sites possuem rotas pré-estabelecidas. Os

mecanismos de busca como o Google dão uma impressão ao usuário de que a navegação é sem fronteiras, que existe um mundo inteiro de informações ao seu dispor. No entanto, tudo já tem um itinerário e a liberdade nesse domínio virtual torna-se mentirosa. Por fim, a interatividade virtual é uma simulação e esquece o sentido real e histórico dos fatos e das informações (AMARAL; ROCHA, 2000).

Analisando ainda a obra *Simulacros e Simulação*, Baudrillard dá início a uma discussão sobre imagens dizendo que elas são autorreferentes, ou seja, remetem a si mesmas. O autor descreve as imagens como o reflexo profundo que acaba por mascarar e deformar, tornar imperfeita a noção de real, gerando uma ausência sem relação com qualquer realidade. Pensando no conceito de imagem explicitado, pode-se aplicá-lo às representações de divindades e suas mitologias, ao mercado e à mídia de consumo, à interpretação dos signos, ao entretenimento, dentre outros.

Faz-se necessário aqui observar e atentar para o fato de que o signo é uma representação que pode remeter para a profundidade do sentido, que um signo possa trocar-se por sentido e que alguma coisa sirva de garantia de troca? (BAUDRILLARD, 1991). A supervalorização do signo acaba por enfraquecê-lo e dessa forma, como explica o artigo de Achkar (2009), os signos, mesmo que não tenham nascido simulacros, passam por todo um percurso de fases para sê-los:

(1) Iniciam ao transmitirem um reflexo da realidade; (2) mascaram e desnaturalizam uma realidade que se faz profunda; (3) em seguida, eles mascaram a ausência desta realidade profunda; (4) o novo signo já não tem nada a ver com nenhum tipo de realidade envolvida; (5) e por fim, passa a ser seu próprio simulacro (p. 8157).

A simulação opõe-se à representação e à dominação imposta pelo sistema dos signos, que inseriu o valor simbólico na substituição do valor de uso e de troca (BAUDRILLARD, 2001). A referência é, senão, o simulacro que toma às vezes ao representar o que já desapareceu, voltando sempre ao ponto inicial, andando em círculos em busca da cena que não existe, encontrando apenas a encenação. A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como regresso e aniquilamento de toda a referência? (BAUDRILLARD, 1991).

Sendo assim, a vontade individual é enfraquecida perante a construção midiática que produz diariamente o deserto do real. A partir do estabelecimento, de forma crescente, dos simulacros e das simulações, a cultura hegemônica é imposta

transformando os valores, incentivando o consumo e estabelecendo uma realidade simulada, sendo impossível distinguir o real e o irreal. Em adição, o sistema acaba por se transformar num lugar escuro em que não existe o novo, mas apenas combinações dos mesmos elementos (AVELAR; PRATA, 2017).

A obra *Simulacros e Simulação* tornou Baudrillard conhecido mundialmente. E nesse caso, o mais importante para nossa reflexão é o primeiro capítulo desse ensaio: *A precessão dos simulacros*, sendo esta uma obra acessível. Os exemplos que ele dá se relacionem à cultura e à política dos anos de 1970, os simulacros identificados pelo autor foram se ampliando com a chegada e a expansão da internet. A simulação pode fazer o indivíduo esconder-se na virtualidade e até mesmo viver uma saudade do passado.

Para Baudrillard, o ponto de virada na história é a transição de uma realidade em que aceitamos símbolos que expressam verdade, ideologia e sigilo de valores para um mundo onde não nos preocupamos em tentar. Na era dos simulacros e da simulação, ele disse:

Os segundos inauguram a era dos simulacros e da simulação, onde já não existe Deus para reconhecer os seus, onde já não existe Juízo Final para separar o falso do verdadeiro, o real de sua ressurreição artificial, pois tudo já está antecipadamente morto e ressuscitado? (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

Quando isso acontece, a nostalgia adentra e há uma superfície desejando pela verdade e pela realidade. Há um tipo de produção que está associado ao pânico real e ao pânico de referência, e é ao mesmo tempo maior que o pânico natural da produção. Quando tudo se torna abstrato, o valor do real é agravado, mas de fato, é o real que queremos ou apenas sinais do real? Quando entramos no mundo de simulacros e da simulação é difícil sair dele, mas sabemos a diferença entre ele e a realidade.

### **2.3. Os desdobramentos sociais e políticos da hiper-realidade**

O filósofo Baudrillard usa como exemplo a Disneylândia como um caso clássico de simulacros, porque é apresentada como um lugar imaginário, apenas para nos fazer acreditar que o restante do mundo é real; quando na verdade não é. A Disneylândia preserva a fantasia de uma superação entre a verdade e a imaginação.

É uma fantasia de que precisamos para continuar existindo em um mundo totalmente imaginado. Lugares como esses nos ajudam a evitar o fato de que a nossa sociedade em si e de forma geral pertencem ao domínio da simulação. Em outras palavras, Baudrillard vai além da visão tradicional da esquerda, que classifica o capitalismo como imoral, e em vez disso, o capitalismo é uma empresa monstruosa e sem princípios nada mais.

O capitalismo e a mídia capitalista concentram-se na economia e tem seus olhos voltados unicamente para indicadores econômicos, e também, é claro, para a demanda; palavra sagrada para os economistas como se fosse o núcleo da sociedade em geral. E ao fazê-lo cada distinção ideal entre o verdadeiro e o falso, o bem e o mal, é destruída, para assim estabelecer um integral de igualdade e troca.

No mundo do capitalismo somos meros consumidores, no entanto, para manter a ilusão de que somos cidadãos com livre arbítrio e que vivemos em uma democracia dinâmica, o capitalismo fabrica crises que visam nos impedir que nosso modo de vida é apenas uma construção puramente mental, criada a partir de elementos mais simples para ser parte de uma teoria.

O poder político como testemunhamos hoje, as eleições presidenciais, a obsessão nas atividades presidenciais e assim por diante é uma farsa, e a intensidade crescente da cobertura midiática é um sinal de que o poder executivo tradicional não existe mais. Em vez disso o poder está em todo o sistema. O fato de que a inquietação da mídia em torno da política visa complicar as coisas, e como as pessoas em grande parte odeiam a política, a farsa só irá crescer de forma mais intensa para provocar o sentimento de que tudo isso é real; mas na verdade estamos diante de um teatro de sombras, de um bando de fantoches (BAUDRILLARD, 1991).

Continuando sua reflexão, Baudrillard também relata os assassinatos dos Kennedy como os últimos assassinatos reais, isso em todo o ocidente. Ele enxergava que John Kennedy e Lyndon Bobby Johnson verdadeiramente exerciam o poder. Segundo Baudrillard eles eram reais demais, e por isso tinham que partir (BAUDRILLARD, 1991, p. 35). Na era da simulação, assassinatos reais não são mais necessários. Eles podem ser simulados, como é o caso de Watergate e a decapitação política de Nixon, e mais recentemente a moda do cancelamento. Não é necessário mais assassinar o homem, mas sim a sua imagem e isso se tornou o ritual da morte da política moderna. Quanto mais importante é a pessoa, maior a possibilidade do seu sacrifício (BAUDRILLARD, 1991).

Uma temática crítica oferecida por Baudrillard é a sociedade midiática hiper-real. Em 1971, uma equipe de televisão viveu por 7 meses como uma família californiana, os Louds, filmando cada movimento, a família desfez-se sobre o olhar de mais de 20 milhões de telespectadores. O que levantou a seguinte questão: quanto o programa televisivo influenciou nesse fato? Os produtores disseram que o programa seria como se as coisas não estivessem ali, o que Baudrillard descreve como utopia da realidade, e que era evidentemente um falso brilhante, mas que exemplifica o prazer que nós, o público temos quando algo real se torna hiper-real.

A tipicidade da família californiana de classe média alta, dona de casa decorativa, garagem para 3 carros, várias crianças, garantiu que ela seria destruída; uma vez que a cultura hiper-real exige sacrifícios. No entanto, nessa visão moderna, como o fogo celestial não atinge mais cidades corrompidas, no caso Sodoma e Gomorra da literatura bíblica, é a lente da ciência que como laser vem perfurando a realidade ordinária para levá-la à morte.

Baudrillard reflete: “TV-verdade. Termo admirável na sua anfibia (ambiguidade), trata-se da verdade desta família ou da verdade da TV?” (BAUDRILLARD, 1991). A televisão transformou-se na verdade os Louds, porque uma cultura baseada em simulacros e simulação é a TV que é a verdade, é a TV que traz a verdade.

Prosseguindo com admirável análise do cinema da década de 1970, Baudrillard aborda a ligação entre acontecimentos reais e filmes. Ele argumenta que o vazamento nuclear nos Estados Unidos teve sua contrapartida Hollywoodiana no filme Síndrome da China. O evento do filme se tornou tão importante quanto real, assumindo uma verdade maior do que a expressão artística. Esse é o tipo de violência que se torna verdade em um mundo hiper-real, adivinhando a progresso da internet e o fenômeno da mídia social. Baudrillard observa que as pessoas são agora medidas pela dimensão de seu envolvimento no fluxo de mensagens dos meios de comunicação e quem está sobreposto aos meios de comunicação é dissocializado ou praticamente antissocial. Ele diz: “e o fluxo dessas mensagens não é questionado assim como o produto que aumenta o sentido. Assim como considero o fluxo de capitais e consequentemente um aumento de bem-estar e felicidade”. O que está muito bem resumida na frase: “Vivemos em um mundo onde há a cada vez mais informação e cada vez menos significados”.

Ele pergunta: “Os meios de comunicação de massa estão ao lado do poder de manipulação das massas? Ou estão do lado das massas, na liquidação dos sentidos? Na violência praticada contra o sentido; ou então pior ainda, no fascínio”. Embora na antiga ordem as pessoas se preocupassem com o primeiro, o segundo é mais perturbador. A publicidade é habitualmente vista como superficial em relação às coisas e produtos reais à que se refere, mas no pensamento de Baudrillard, a publicidade é a base da nossa civilização. Os produtos aos quais ela aponta são relativamente sem valor, o que importa é a nossa identificação com suas histórias, com seus sinais, com seu poder de imaginação, que na verdade é apenas uma fachada para aqueles produtos e ironicamente, é justamente isso que desejamos e consumimos. Não vamos às compras não tanto para adquirir coisas, mas para nos mantermos dentro dos limites do hiper-real, e não querer consumir esses sinais e símbolos, é radicalmente turbulento e desorganizado. Como já dissemos, a noção do indivíduo racional com livre arbítrio é um mito completo, no máximo somos vistos como entidades totalmente envolvidas pela tecnologia, pela cultura, e sobretudo pelo consumo, e nos tornamos parte de tudo isso.

O argumento convincente de Baudrillard era de que o universo em que habitamos agora é totalmente diferente do mundo modernista, que era construído com base em confrontos de ideologias. Ele alega que os atentados terroristas de 11 de setembro não foram choque de civilizações, do Islamismo contra a América cristã, mas o ponto focal de um mundo que age contra a própria globalização, e é claro, as mudanças do hiper-real, uma espécie de último e horrível tiro, disparado contra a intromissão dos meios de comunicação e de suas tecnologias. E que agora estão presentes em todos os aspectos da nossa vida e esgota de forma radical todo e qualquer tipo de valor.

Os filósofos passaram séculos discutindo sobre o peso relativo entre o sujeito, isto é, o Eu e o objeto, o mundo. Em contrapartida Baudrillard enxerga que o debate há muito se tornou mínimo, e que o objeto venceu com facilidade. Uma pessoa hoje não é um projeto na individualidade como muitas tradições da Filosofia e da Teologia defendiam, mas, segundo Baudrillard, se assemelha mais à uma máquina que consome e reproduz as ideias, e nas imagens que são a todo momento divulgadas e niveladas pela mídia; além é claro dos efeitos negativos da publicidade que afeta radicalmente todas as áreas da política.

O mais espantoso de tudo é a substituição da realidade pela hiper-realidade. É o que Baudrillard chama de crime perfeito, porque a maioria de nós mal tem consciência de que já aconteceu e nós ainda não demos conta dessa atual situação.

#### **2.4 A leitura da sociedade contemporânea a partir dos simulacros**

A partir e dentro dessa perspectiva filosófica crítica, vamos refletir os conceitos fundamentais da obra *Simulacros e Simulação* do nosso filósofo referencial, Jean Baudrillard, pela perspectiva do capítulo I, intitulada de *A Precessão dos Simulacros*. Segundo Baudrillard, a realidade não existe mais e passamos a viver na reprodução da realidade, espalhando-se na sociedade pós-moderna por meio da mídia e de seus recursos digitais. Falando fundamentalmente, Baudrillard defende a teoria de que vivemos em uma era em que os símbolos são mais importantes e poderosos do que a própria realidade. Desse acontecimento nasce um “simulacro”, que nada mais é do que uma simulação desajeitada da realidade, de forma contraditória, mais atraente e tentadora para o público do que o próprio objeto copiado. (PAPALEO, 2017)

Para Baudrillard, a abstração não é mais a abstração de mapas, substitutos, espelhos ou conceitos. A simulação não é mais uma simulação de território, objetos de referência ou matéria. É uma realidade que não tem origem ou realidade gerada por um modelo: super-real. O território não precede mais o mapa e não existe mais no mapa. O mapa agora está antes do território, e os fragmentos do território que ele gera apodrecem na extensão do mapa. É real, não um mapa, e seus rastros estão por toda parte, no deserto não mais o império, mas em nosso deserto. O deserto da própria verdade (BAUDRILLARD, 1991).

Nosso filósofo referencial tem um pensamento crítico de que como a velocidade de produção de imagens, intensificada no período pós-guerra, marcadamente pela disseminação de meios de comunicação imagéticos, como a televisão, a fotografia e o cinema, poderiam causar impactos na sociedade. Também, analisa com profunda e aguda intensidade as imensas quantidades de informações produzidas ininterruptamente pela sociedade consumista que, de tão rápidas e fugazes, acabariam por criar nas pessoas um vício compulsivo por sua próxima dose de exposição à notícia, ao novo, à novidade e por que não *fake News*? (BRANDA, 2021).

Diante de tal abordagem conceitual e reflexiva baudrillardiana a respeito dessa problemática, pensamos se seria possível a aplicabilidade prática da nossa obra

referencial *Simulacros e Simulação* com ênfase no capítulo I *A Precessão dos Simulacros* nas aulas de Ensino Médio e pensar num produto que tenha utilidade e uso por partes dos docentes de Filosofia.

Nesta obra, Baudrillard acredita que o conceito de verdade é substituído pelo simulacro, perdendo assim o sentido das coisas. A ganância do pós-modernismo por símbolos reais e naturais leva ao contato pessoal direto com simulacros puros, ou seja, símbolos distantes do referente. Simulacro é um sinal de autogeração que nada tem a ver com a realidade. Para nosso filósofo referencial, o simulacro é um produto da simulação. A simulação da realidade e a reprodução de ideias não são verdadeiras nem falsas. Vivemos em um mundo simulado onde as bordas da realidade e da irrealidade desaparecem. Realidade e ficção ocupam o mesmo lugar. Portanto, o conjunto de símbolos gerado pela simulação não é uma cópia da ideia, mas uma cópia da cópia. Os simulacros são símbolos que nada têm a ver com a realidade, são autogerados. Se a ação é uma simulação, o resultado é uma simulação. (ROCHA; COSTA, 2012).

O autor pega o conceito de simulacro a partir da ótica em Platão e o traz para uma imagem que inventa a realidade. Para ele, a imagem tem fases consecutivas:

Ela é reflexo de uma realidade profunda; ela mascara e deforma uma realidade profunda; e mascara a ausência de realidade profunda; ela não tem relação com qualquer realidade: Ela é o seu próprio simulacro puro (BAUDRILLARD, 1991, p.13).

De acordo com Platão, a cópia imita a ideia (o real), e a imitação imita a cópia. Simulacro, o clone do clone, evita o contato direto com sua origem conceitual e sua lógica: a própria realidade. As simulações por sua vez são experiências não referenciais, formas, códigos, signos, digitais e objetos que representam mais realismo em si do que a própria realidade. E isso é queremos trazer à tona na sala de aula para nossos alunos. Por que os digitais, signos podem abarcar mais significados em si do que o mundo real? Não há uma troca de valor existencial real aí? De fato, isso se revela um grande desafio a ser refletido com as futuras sociedades, pois já nos encontramos mergulhados e dentro desse processo de imersão virtual que não existe somente seus predicados reais positivos na vida prática dos seres humanos (ROCHA; COSTA, 2012).

No capítulo *Precessão dos Simulacros*, Baudrillard aborda a tese surrealista e suas consequências quando a humanidade perde a referência, por meio de modelos, a uma realidade sem origem própria, a uma realidade empírica. Baudrillard diz que toda a nossa realidade se tornou experimental, a realidade em que vivemos deixa de existir, vivemos hoje em uma representação, uma simulação da realidade, universal transformada pela mídia na sociedade pós-moderna. Uma realidade sobre a realidade, uma realidade surreal (BAUDRILLARD, 2002).

Para o pensador, a realidade mudou tanto que na era pós-moderna merece um novo termo. Consequentemente, o significado das coisas se perde. A realidade vivida hoje se tornou empírica, o que, nas palavras do filósofo, tornou-se surreal. O conceito de realidade nesta era pós-moderna mudou a ponto de precisar de um novo termo. A realidade se tornou surreal. A hiper-realidade é marcada por um real carregado, simulado, de tão real não parece real (ROCHA; COSTA, 2012).

Por fim, objetivaremos criar uma proposta educacional que coloque em prática o pensamento crítico de Jean Baudrillard diante das mídias digitais na escola, tematizando o real, o virtual e o surrealista, eis nosso objetivo nessa pesquisa.

## **2.5 “A sociedade de consumo” e o “Sistema de Objetos” em Baudrillard: a teoria dos signos e a sociedade midiática**

Chegamos ao ponto que o “consumo” invade toda a vida, em que todas as atividades se encadeiam do mesmo modo combinatório, em que o canal das satisfações se encontra previamente traçado, hora a hora, em que o “envolvimento” é total, inteiramente climatizado, organizado, culturalizado (BAUDRILLARD, 1995, p. 19).

A reflexão desse tópico tem como objetivo reflexionar a conformidade entre as ideias de comunicação e consumo a partir da ótica de Baudrillard mostrando assim suas outras obras que não são menos importantes, a saber: *A Sociedade de Consumo* e o *Sistema dos Objetos*. Mostrando assim uma fase de mudanças em que nosso autor tem como objetivo conciliar as teorias do signo com as críticas que Karl Marx fez ao capitalismo.

Jean Baudrillard, como outros pensadores franceses contemporâneos durante as décadas de 1960 e 1970, se concentrou em um novo fenômeno do pós-guerra: a emergência da sociedade de consumo francesa e uma nova cultura baseada em

signos, fruto da comunicação de massa e dos avanços tecnológicos torna-se um elemento estrutural deste novo sistema. Nesse sentido, o trabalho desses pensadores são questões que confrontam a emergência de um novo sistema de valores em um mundo capitalista avançado. Percebe-se como eles fazem um rompimento com teorias válidas até então. (SANTOS, 2011). Segundo Kellner, novas referências foram buscadas, no que diz respeito à “linguagem, apresentação e à importância do discurso, das imagens, do código e da cultura na vida cotidiana” (KELLNER, 1989).

Ainda Kellner, afirmou que Baudrillard, expressou preocupação e participou de estudos em antropologia, marxismo, história, cultura e política. É notável que em suas obras reflete essa preocupação, e sua contribuição residirá principalmente na absorção teórico-crítica e a análise concreta da vida cotidiana e da sociedade hodierna. Baudrillard ainda fez críticas a Barthes, Lefebvre e os Situacionistas de alguns conceitos e elementos centrais da economia política e da teoria cultural marxista e burguesa e da teoria social dos mesmos (KELLNER, 1989).

Em sua obra, que foi tese de seu doutorado, Jean Baudrillard afirma que os objetos, apesar de se conformarem como um sistema, são diferentes do sistema da língua, externo aos indivíduos. Diferentemente do que acontece nesta organização interna, no sistema dos objetos existe uma coerção externa, na medida em que a tecnologia depende da ordem global de produção e de consumo da sociedade. (SANTOS, 2011).

Não se trata, pois, dos objetos definidos segundo sua função, ou segundo as classes em que se poderia subdividi-los para comodidade de análise, mas dos processos pelos quais as pessoas entram em relação com eles e da sistemática das condutas e das relações humanas que disso resulta (BAUDRILLARD, 2006, p. 11).

Continuando ainda nas mesmas obras, *Sistema de Objetos e Sociedade de Consumo*, Baudrillard considera que as sociedades hodiernas não são somente de produção, como também de consumo, pois nas mesmas revelam-se a ordem dos signos. O filósofo afirma que a relação do consumidor com um item mudou: não se refere mais à utilidade específica desse ou daquele item, mas a um conjunto de itens que têm o significado pleno. A publicidade, as produtoras, as marcas e as grifes famosas, que aqui desempenham um papel importante impõem uma visão coerente, coletiva, um todo quase indivisível, uma cadeia que aparece como uma série de

objetos simples e significantes organizados... super objetos mais complexos que arrastam os consumidores para uma série de motivos mais complexos (SANTOS, 2011).

Importante ressaltar que consumimos não um objeto, mas uma aparência, uma imagem que o acompanha, uma ideia ou sistema. Nesse contexto, o consumo não é uma coisa individual, mas uma instituição social, “um sistema de valores que garante a ordem dos símbolos e a integração dos grupos”, constituindo um sistema de moralidade e comunicação (não a liberdade, os indivíduos são inconscientemente ou motivados pela própria mídia, forçados a consumir por sistemas de valores e estruturas sociais. Baudrillard rejeita explicações como prazer ou necessidade, ou mesmo utilidade baseada em uma “ordem natural”, e considera o consumo uma expressão da ordem social de valores e hierarquias próprias do campo cultural, formando um sistema de relações arbitrárias e coerentes (SANTOS, 2011).

Embora Baudrillard pareça reconhecer que o consumo é uma esfera política e que o consumidor é um ser político e social; por outro lado, isso mina a possibilidade quando diz que a lógica do consumo se baseia na manipulação de símbolos. Na visão do filósofo, por ser a estrutura de consumo simultaneamente fluida, fechada, isolada e individualizada, acaba se tornando um universo mais abrangente. Em outras palavras, se o objeto consumidor isola os indivíduos na esfera privada, ele também pode sintonizar esses consumidores coletivamente em um determinado código, mas sem criar um sentimento de compartilhamento e solidariedade para além da própria esfera privada. Como, então, falar de moralidade ou de um sistema de valores que extrapola a esfera privada e busca se reconectar com a sociedade como um todo? Se a comunicação acontece apenas no nível do código e de seu significado, de que tipo de comunicação estamos falando, que não pressupõe significado, mas apenas símbolos? (SANTOS, 2011).

De acordo com Baudrillard, os objetos podem ter lógicas distintas e variam, dependendo do relacionamento e do significado das pessoas para com eles. O autor utiliza quatro tipos de lógica: a lógica funcional do valor de uso, que está relacionada à operação prática; a lógica econômica do valor de troca, equivalência; a lógica da troca simbólica, a lógica da contradição; e, finalmente, a lógica do valor/ símbolo, a lógica da diferença. Especificamente, no consumo, os objetos adquirem significado apenas em sua distinção de outros objetos, de acordo com um código de significado hierárquico (SANTOS, 2011).

Ao contrário da troca simbólica, ativa na sociedade pré-moderna, o objeto adquire sentido na relação simbólica com o sujeito, é inseparável da relação específica do objeto trocado, não pode ser autônomo ou codificar-se como símbolo; no consumo, a troca não é mais transitiva, porque os objetos são diretos e materializados em símbolos. O objeto, como a mercadoria, é regido pela falta de transparência e divisão do trabalho nas relações de produção, impondo-se como código, regendo a vida de troca de toda a sociedade, adquirindo um sentido somente numa relação diferencial com os outros signos, e não numa relação entre indivíduos:

Em vez de se abolir na relação que funda, e desse modo tomar o seu valor simbólico (como no presente), o objeto torna-se autônomo, intransitivo, opaco e passa a significar, pelo mesmo fato, a abolição da relação (...). No ponto em que o símbolo remetia para a falta (para a ausência) como relação virtual de desejo, o objeto-signo apenas remete para a ausência de relação, e para os sujeitos individuais. O objeto-signo já não é dado nem trocado: é apropriado, mantido e manipulado pelos sujeitos individuais como, quer dizer, como diferença codificada. É ele o objeto de consumo, e é sempre relação social abolida, reificada, “significada num código.” (BAUDRILLARD, 1985, p. 61).

Uma vez que a lógica da sociedade de consumo está enraizada na busca de *status*, o objeto passa a valer como signo, como redutor de todos os potenciais de sentido, em que predomina apenas a compatibilidade entre o significante e o significado. Tudo fora dessa relação é eliminado, reduzido e excluído. Somente o signo incluído em uma estrutura exclusiva pela operação entre o duplo significante e o significado é o que dirige a operação de sentido. (SANTOS, 2011).

Uma vez que um código ou sistema de símbolos é imposto aos seres humanos pela sociedade capitalista em geral, visto que eles governam pelo consumo, não há espaço para acomodação, criação, mudança, atrito e comunicação humana nesse sistema. O consumo administrado por código serve apenas para completar e controlar as pessoas na sociedade. O consumo e seus sistemas de imagens e símbolos diversificam-se assim dos ambientes simbólicos, da comunicação e participação daqueles que se encontram e se colocam em comum, formando um ciclo, uma dialética de dar, trocar e retribuir. Diferentemente da lógica da equivalência, a lógica da comunicação existe naquilo que é equívoco, na ambiguidade. Aqui surge uma

crítica não só ao modo de produção capitalista, mas também à lógica a ele associada, em que a abstração e a racionalidade se impõem em um momento em que o capital ganha importância fundamental e passa a ganhar o corriqueiro das pessoas.

## **CAPÍTULO III: A APLICAÇÃO DA PROPOSTA TEÓRICA DE BAUDRILLARD NAS AULAS DE FILOSOFIA**

### **3.1 Introdução**

Atualmente tenho exercido minha docência em Educação como efetivo em duas secretarias de ensino a saber: Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro, e Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais. Nessa presente pesquisa, tomamos como referência a Escola do estado do Rio de Janeiro que eu ministro aulas desde 2015 nessa mesma rede, para assim fazermos nossa intervenção e propostas de atividades pedagógicas à luz da reflexão e conteúdos abordados nesse trabalho sobre a Teoria de Baudrillard, no que tange aos conceitos de “Real, Virtual e Hiper real” em sua obra Simulacros e Simulação.

Estou a atuar como professor de Filosofia, Sociologia e Letramento Midiático, na Escola Geraldino Silva no distrito de Purilândia, pertencente ao Município de Porciúncula-RJ, e aqui faremos aqui um breve levantamento histórico espacial da origem dessa Escola por questão de localização e contextualização histórico-geográfica.

Geraldino Alexandrino da Silva nasceu na Fazenda “Boa Vista” no município de Sumidouro-RJ, no dia 25 de setembro de 1867 e faleceu na Fazenda “Santa Inês” em Purilândia, no dia 21 de novembro de 1945. Era casado com D. Maria de Lourdes Duarte da Silva e teve 3 filhos: Ilka Barbosa da Silva, Ester Barbosa da Silva e Dr. Edésio Barbosa da Silva que com sua senhora D. Maria de Lourdes Duarte da Silva doaram o terreno para a construção da atual sede da Escola de Purilândia, conforme vontade de seu pai.

Em 1914 mudou-se para São Sebastião da Vista Alegre, hoje Purilândia. Trabalhou sempre pelo progresso do distrito. Em 1925 construiu a usina elétrica que servia a esta vila. Cedeu a José Ladeira Martins o terreno onde se localiza a vila de Purilândia afim de que este pudesse cumprir a promessa de fundar o arraial sob a invocação de São Sebastião. Juntamente com sua família, principalmente com sua filha, Ilka Barbosa da Silva, muito contribuiu para a construção da capela e desenvolvimento da região.

Em 21 de fevereiro de 1914 passou a denominar-se “Escola Geraldino Silva” em homenagem ao cidadão que prestou os mais relevantes serviços ao distrito de Puriândia, que se tornou o Patrono da Escola. Portanto, essa é a escola na qual realizamos a parte prática da pesquisa.

Diante da abordagem conceitual e reflexiva baudrillardiana a respeito de toda a problemática da mídia, pensamos se seria possível a aplicação da obra *Simulacros e Simulação* o capítulo I *A Precissão dos Simulacros* nas aulas de Ensino Médio e pensar numa aplicabilidade educativa para os docentes de Filosofia. Assim, propomos uma sequência de aplicação de planos de aula com temas da teoria baudrillardiana.

A fim de demonstrar a aplicabilidade das teorias de Jean Baudrillard aliadas às mídias sociais no ensino de Filosofia, propõem-se cinco atividades com discentes de Ensino Médio. As atividades hipotéticas incluem como temas as experiências dos *reality shows*, do *e-commerce* e uso da internet para atividades laborais, da curtição e dos compartilhamentos de postagens no *Facebook* como processo de construção de verdades e de inverdades e a construção da identidade virtual dos *digital influencers*. O produto envolve os seguintes conceitos filosóficos: a percepção da realidade e a hiper-realidade, a autopercepção do ser e da autoimagem, a construção ou afirmação da identidade no meio virtual, as transformações no modo de consumo, a verdade e a inverdade nas postagens de redes sociais. Enfim, as atividades demonstram a necessidade e a possibilidade do uso instrumental das mídias para ensinar Filosofia e promove simultaneamente uma reflexão sobre este uso a partir de Jean Baudrillard com alunos do Ensino Médio.

### **3.2. Metodologia**

A intervenção será realizada através de planos de aula e a metodologia a ser empregada será a leitura analítica de textos de Baudrillard que abordem suas principais teorias aplicáveis ao ensino de Filosofia. A intervenção seguirá a metodologia de leitura analítica proposta por Severino (2009) que consiste nas seguintes etapas: 1. Análise textual; 2. Análise temática; 3. Análise interpretativa; 4. Problematização; 5. Reelaboração reflexiva. As leituras textuais serão complementadas por recursos audiovisuais como observação de redes sociais e trechos de programas de televisão para ampliar o campo de análise e a problematização das teorias.

Durante a intervenção, os discentes receberão textos de Jean Baudrillard com a delimitação de uma unidade de leitura. Eles receberão a ficha biográfica do autor e um perfil geral do texto. Depois da leitura, haverá a identificação dos conceitos de Jean Baudrillard. Em seguida, será proposta aos discentes uma esquematização do texto para visualização das principais ideias. A próxima fase é a problematização da ideia central do texto, levando os conceitos de Baudrillard para a realidade e o cotidiano dos discentes. As reflexões pessoais resultantes da análise do texto serão registradas em resumo escrito (SEVERINO, 2009).

### 3.3. Descrição das Intervenções pedagógicas

As intervenções envolveram os principais conceitos de Baudrillard: Análise de um *reality show*; os malefícios e os benefícios da hiper-realidade na sociedade de consumo; as relações sociais por meio do *Facebook* e a sedução que as redes sociais exercem sobre os *digitais influencers*.

#### 3.3.1. Primeira intervenção: Análise do Big Brother Brasil pela ótica de Baudrillard

**Introdução:** A primeira atividade que propomos para aplicar as teorias e os conceitos de Jean Baudrillard na sala de aula de Filosofia usando as mídias digitais tem como referência e proposta para análise o seguinte texto:

É aí, quando tudo se dá a ver (como em Big Brother, os *reality-shows* etc.), que se percebe que não há mais nada a ver. É o espelho da banalidade, do grau zero (...). O equivalente de um *ready-made* - transposição tal e qual da *everyday-life*, esta mesma já trucada por todos os modelos dominantes. Trivialidade de síntese, fabricada em circuito fechado e com tela de controle (BAUDRILLARD, 2004, p.).

**Objetivos:** O famoso *reality show Big Brother* em diversos países reproduz o mundo simulado da hiper-realidade, onde todos os participantes ficam num estado de confinamento, numa provocação de experiências de si e da alteridade, uma retratação da banalização da própria existência, que leva a uma farsa. Percebe-se que os participantes do tal programa são divididos por raça, orientação sexual, profissão e regiões de onde são oriundos. Na verdade, o programa gira em torno de um prêmio

em dinheiro de 1,5 milhão de reais. A perspectiva do programa representa o capitalismo negativista, acima dos limites éticos e morais que faz os participantes cometerem ações, comportamentos, relações espúrias e fúteis que tem como motivação um prêmio. Nota-se que na abertura do mesmo na televisão mostra todos os participantes num clipe de música, que também revela personagens de um jogo que mostra sua idade, sua profissão, sua cidade, etc. Quando são eliminados do programa, no clipe eles desaparecem num piscar virtual. Percebemos isso na música oficial de abertura do programa Big Brother Brasil, da autoria do cantor Paulo Ricardo, com o nome de *Vida Real* que diz assim: “Se pudesse escolher entre o bem e o mal, ser ou não ser. Se querer é poder, tem que ir até o final se quiser vencer.” Isso nos mostra e revela uma faceta meio que maquiavélica que não mede esforços para atingir objetivos pessoais ou até mesmo egoístas.

**Atividade proposta:** A atividade a ser produzida pelos discentes a partir da observação crítica do *Big Brother* é montar em *slides* ou aplicativos, suas próprias fotos publicadas em suas respectivas redes sociais, e a partir daí; eles mesmos refletirem se suas fotos fazem parte do seu cotidiano, ou se as fotos são máscaras ou fuga da realidade. Trazer o conceito e a ideia de que para Baudrillard, o virtual pode abstrair o real. O resultado que se espera a partir dessa proposta prática de atividade, é que os alunos despertem o senso crítico quanto ao que quer revelar de si mesmo para o mundo e para a realidade dentro do ambiente virtual. Como eu sou visto dentro e fora do ambiente virtual? Há compatibilidade de identidade? Será que no caso dos participantes do BBB, são as mesmas pessoas da TV no mundo real?

**Materiais de sugestão e dinâmicas para a execução da atividade:** Os recursos tecnológicos sugeridos a saber são; *Smartphone, Tablet, Notebook*. O espaço para a realização da atividade poderá ser feito no laboratório de informática, ou aproveitar da sala de aula virtual. A atividade e sua execução podem contemplar de 3 a 4 aulas. 1 aula para recolhimento de dados pessoais (fotos, postagens, *directs*) e as demais aulas para a partilha e confronto com os colegas em sala, explanando as reflexões e conclusões abstraídas dessa atividade.

### **3.3.2 Segunda intervenção: A sociedade de consumo e do trabalho dentre da ótica da passagem da sociedade industrial (“metalúrgica”) para a sociedade dos símbolos (“semiúrgica”) em Baudrillard**

**Introdução:** A segunda atividade tem como referência e proposta para análise o seguinte texto:

Escapamos do mundo fordista para o mundo da fragmentação espacial da produção, materializado na interiorização e no deslocamento. A indústria de alta tecnologia substituiu as fábricas do século XX. Estamos na era da hiper-realidade, das empresas hiper-reais, como as da internet, que operam para além da materialidade do produto. O trabalho deixou de ser uma atividade para tornar-se uma operação (BAUDRILLARD, 1990, p.).

**Objetivos:** Com o advento da Revolução Industrial confrontando diretamente com ideia de mercado de trabalho de e economia de subsistência advindos dos modelos feudo-medievais, a relação homem e tecnologia tem sido algo necessário e prático dentro da sociedade de consumo.

A atualização e conhecimento sobre as tecnologias virtuais, da informatização e de produtos manufaturados que utilizamos no nosso cotidiano, é parte da própria necessidade de inserção nesse mesmo mundo. Pela busca constante de adequação e conhecimento, o trabalho e mercado virtuais têm tomado grande parte do mundo profissional. O ser humano que não se ajusta às demandas que se exigem do mercado capitalista, corre o risco de auto exclusão e de perder oportunidades de trabalho.

O uso da internet para finalidades comerciais possibilitou o surgimento do *e-commerce* (comércio virtual). Hoje é possível comprar diversas coisas que uma casa precisa, seja desde a alimentação até bens não consumíveis, tudo a partir da internet, dentro do conforto de sua casa. Aplicativos de *delivery* e *fastfood* têm sido criados e utilizados cada vez mais; a pandemia e estado de *lockdown* deixou mais evidente e real o uso dos mesmos. Você não vê, física e materialmente, um produto, mas o vê numa tela de computador ou celular, tendo um conhecimento *a priori* virtual. O produto é apresentado e revelado dentro da dinâmica da hiper-realidade, se transformando num símbolo, sendo capaz de unir meu desejo de possuí-lo, ao mesmo tempo interagindo com ele por meio da virtualidade. A loja virtual não é operada por uma pessoa física diretamente, mas por uma inteligência artificial, e sua interação com ela passa e depende necessariamente da instrumentalidade virtual. Enfim, para alguns setores e ramos de trabalho, fica e ficará inadmissível, inoperante e impossível a interação com a sociedade sem a tecnologia virtual.

**Atividade proposta:** A partir do conceito de Jean Baudrillard sobre hiper-realidade, dentro da perspectiva da mudança da sociedade industrial para a sociedade simbólica, a saber, metalúrgica/ semiúrgica, faremos os estudantes estabelecerem um paralelo, uma correlação, entre os benefícios e malefícios que essa dialética crítica produz na vida dos seres humanos. Depois disso, solicitaremos que eles estabeleçam e proponham princípios norteadores que harmonizem as relações do mercado de trabalho e da adequação do homem com a tecnologia prática e saudável; não uma tecnologia excludente, mas que seja capaz de ser símbolo, de unir e agregar.

Pretende-se com essa atividade reflexiva, conscientizar os estudantes dentro de suas respectivas realidades socioculturais a estabelecerem critérios norteadores e metas acerca da busca pelo conhecimento técnico-científico, bem como o uso da internet dentro do mercado profissional; sobretudo, ao identificarem necessidades e demandas que o mundo do trabalho exige dos futuros profissionais.

**Materiais de sugestão para a execução da atividade:** Os materiais utilizados para essa atividade podem ser a cartolina, papel pardo, ou até na lousa digital, e em pequenos grupos de alunos, escreverem em colunas os aspectos positivos e negativos que a tecnologia pode afetar no mercado e na sociedade do trabalho, e fluir a ideia de inclusão ou exclusão profissional, bem como os impactos no cotidiano do ser humano. Atividade para 1 ou, no máximo, 2 aulas. Essa atividade proposta também pode ser executada no espaço físico da escola, nos murais externos com enunciados atraentes, modernos, lúdicos, que chamem atenção da comunidade.

### **3.3.3 Terceira intervenção: O conceito de hiper-realidade em Baudrillard nas relações sociais no *Facebook*: “o curtir e o compartilhar”**

**Introdução:** A terceira atividade tem como referência e proposta para análise o seguinte texto:

As pessoas já não se olham, mas existem institutos para isso. Já não se tocam, mas existe a contatoterapia. Já não andam, mas fazem *jogging*. Por toda a parte se reciclam as faculdades perdidas, o corpo perdido, a sociabilidade perdida, ou o gosto perdido pela comida. Reinventa-se a penúria, a ascese, a naturalidade selvagem desaparecida (BAUDRILLARD, 1991, p. 22).

A dinâmica dentro das redes sociais, nos sites de relacionamento: *Google Plus*, *Tinder LinkedIn*, *MySpace*, e sobretudo no *Facebook* dentro da atividade do “curtir e compartilhar” gera um estado de hiper-realidade.

Desde a gênese da internet, as estruturas sociais, educacionais, econômicas e políticas, têm alterado essencialmente essas realidades. A internet não só mudou a forma de como as pessoas se relacionam entre si, mas também a visão que elas têm do mundo. Parece que a internet se transformou em mundo dentro de outro mundo. É o virtual dentro do real. Por meio disso, a internet possibilita seus usuários vivenciarem uma vida paralela, podendo conjugar ao mesmo tempo uma realidade concreta subjetiva e uma realidade imersa dentro do mundo hiper-real.

O *Facebook* permite e tem a capacidade de elevar ou diminuir por vezes a figura das pessoas. A rede social pode promover ou linchar alguma pessoa. Dentro desse mundo virtual, as pessoas são reconhecidas mediante a quantidade de *likes* e curtidas que elas têm. Muitas pessoas se tornaram vistas e reconhecidas por causa de algo divertido ou até banal que produziram e publicaram em suas redes sociais, e ganhou a atenção dos internautas que compartilharam seus produtos.

Em vez de fazer comunicar, esgota-se na encenação da comunicação. Em vez de produzir sentido, esgota-se na encenação do sentido. Gigantesco processo de simulação que é bem nosso conhecido. A entrevista não diretiva, a palavra, os telefones de auditores, a participação diversificada, a chantagem a palavra. A informação é cada vez mais invadida por essa espécie de conteúdo fantasma, de transplantação homeopática, de sonho acordado da comunicação. Disposição circular onde se encena o desejo da sala, anfiteatro da comunicação que, como se sabe, nunca é mais que a reciclagem em negativo da instituição tradicional, o circuito integrado do negativo. Imensas energias são gastas para manter esse simulacro, para evitar a dissimulação brutal que nos confrontaria com a evidente realidade de uma perda radical do sentido (BAUDRILLARD, 1991, p. 105).

Por fim, percebe-se que as redes sociais remetem a um vazio existencial, dentro do qual se tenta reduzir o ser humano a uma personagem que vive dentro da tela de um eletrônico, sendo uma figura que tem vida somente dentro da hiper-realidade do jogo da vida, uma espécie de ficção da realidade.

**Proposta:** A proposta de reflexão para os estudantes é perceber que nossa vida tem sido mediada pelas redes sociais, e tem se tornado traumática e excessiva. Estamos nos tornando pessoas reativas, narcisistas, egoístas e incapazes de lidar, de forma respeitosa e digna, com as divergências de opinião. Nesta direção, atualmente

ocorrem tantos conflitos de opiniões em redes sociais por motivos partidários ou religiosos. Estamos vivendo tempos de “acomunicação”. Em muitos episódios no *Facebook*, percebe-se que a conversação se torna impossível sem gerar rupturas. Dispomos de vários instrumentos e ferramentas de comunicação, mas não conseguimos manter diálogos saudáveis e eficientes.

Nossa comunicação é deficiente, fraca, superficial. Estamos transformando a internet, o nosso *Facebook* em nossa nova televisão. A interação com a alteridade física está em risco. O que se aparenta estar próximo, tem se tornado muito distante. Parece que vivemos por conta de esperar a nova postagem, em contínuo reflexo condicionado, e dando nossos *likes* irrefletidos, automáticos. As checagens diárias das novas postagens nas redes sociais têm alterado nossa percepção da realidade. Estamos no piloto automático dentro da história da vida, e nem nos demos conta disso.

O que se espera dessa atividade é que os estudantes tracem sobre si mesmos seus papéis diante das redes sociais. Qual a finalidade do *Facebook* em minha vida? Quais os benefícios que eu obtenho por meio dele? Meu uso é saudável e respeitoso? Que *likes* e compartilhamentos podem ser ressignificados dentro do *Facebook*, bem como o conceito de “amigo”?

**Materiais de sugestão para a execução da atividade:** Por meio de algum aplicativo, ou programa, ou até em cartolina, sugerimos ao aluno traçar a sua linha do tempo tendo como base o seu próprio *Facebook*, verificando se suas postagens e sua vida virtual estão em consonância, ou em dissonância com a realidade prática experimentada. Poderá ser trabalhado em formas de oficinas no laboratório de informática, sala de aula, e executado em 2 aulas. 1 para o recolhimento de dados e outra para a exposição.

### **3.3.4 Quarta intervenção: A hiper-realidade e a sedução em Baudrillard aplicada à realidade do *digital influencer* (influenciador digital) nas redes sociais**

**Introdução:** A quarta atividade tem como referência e proposta para análise o seguinte texto:

Para a sedução, o desejo não é um fim, é uma aposta hipotética. Mais precisamente, a aposta é de provocação e de decepção do desejo, cuja única verdade consiste em cintilar e ser decepcionado – o próprio desejo abusando de sua potência, que só lhe é dada para lhe ser retirada. Ele nem ao menos saberá o que lhe acontece. Pois aquele ou aquela que seduz pode realmente

amar ou desejar; só que mais profundamente (ou superficialmente, se se quer, no abismo superficial das aparências) um outro jogo que nenhum dos dois conhece desenrola-se e do qual os protagonistas do desejo são apenas figurantes (BAUDRILLARD, 1991, p.99).

As redes sociais permitiram que aquilo que era considerado anonimato, velado, e encoberto, se tornasse algo acessível e conhecido por todos. O conceito de privacidade torna-se a cada dia mais descartável e com necessidade de exposição. E há quem consiga transformar a rotina em trabalho. Mas, até onde vai o limite do que seja considerado ético para quem consome o conteúdo gerado por um *digital influencer*, que vive profissionalmente de se mostrar recortes de sua vida na *timelines* e *stories* no *Instagram*, *Facebook* etc.?

Muitos desses *digital influencers* ganham dinheiro, parcerias e vantagens na base da megaexposição do seu próprio eu, dentro de sua rotina, a cada foto e vídeo publicado, dos mais produzidos aos feitos na hora e que duram só 24 horas no ar. Milhões de pessoas acompanham de maneira rotineira aquilo que os *digital influencers* postam, compartilham e divulgam. A situação de *digital influencer* foi elevada dessa maneira à categoria, e a um *status* de profissão ou meio de vida. Muitos desses indivíduos vivem de monetizações das mídias sociais e por meio desse instrumento virtual.

Cabe refletir que, os *digital influencers* existem porque há público relevante para consumir e se simpatizar por suas respectivas postagens, produtos e ideias mostrados em fotos, em suas *timelines*, *stories* e vídeos. Pode haver até mesmo conteúdos úteis e educativos nos mesmos. A preocupação se dá pela importância que isso reflete na vida prática do receptor, e como o indivíduo se deixa ser seduzido e condicionado pelo simbolismo virtual. Como se tivéssemos escolhidos um “mito” dentro do universo *influencer*, de maneira que pudéssemos ser conduzidos e norteados pelo que escutamos e seguimos por meio de seus *posts*. Essas pessoas podem até indicar modelos de saúde, leitura, alimentação, espiritualidade, tendências da moda, políticas ou opções de lazer, diversão e lugares para conhecer. Cabe ao internauta abstrair ou não o que os “vendedores virtuais” de conteúdo das redes sociais dizem e mostram.

Portanto, é permitido vislumbrar a partir da ideia de hiper-realidade em Baudrillard de maneira mais crítica e profunda, a capacidade que o virtual, tendo como

ponto de partida a ação do *digital influencer*, pode influenciar direta ou indiretamente na vida das pessoas.

**Proposta:** Proporcionar aos estudantes uma reflexão acerca do uso das redes sociais, e se os mesmos seguem e se simpatizam por algum *digital influencer*. A partir daí, procurar concluir até que ponto suas vidas, gostos, comportamentos subjetivos e sociais sofrem influência na vida prática, e qual poder de sedução essa relação com o virtual tem em suas vidas.

O que esperamos dessa atividade reflexiva é o despertar de um espírito crítico, coerente, na relação daquilo que recebemos e nos deixamos ser envolvidos dentro dessa mística virtual; e ser capazes de criar “filtros morais” dentro desse viés do real/ hiper-real.

**Materiais de sugestão para a execução da atividade:** O tipo de material a ser utilizado nessa atividade é o próprio *Instagram* do aluno, ou outra rede social de preferência, tal como o Facebook. O aluno terá a oportunidade de criar e expor algum produto de marketing e venda, e essa atividade poderá ser realizada de maneira individual ou em grupo, como tarefa de casa e logo após partilhada em sala de aula com os demais. O objetivo está justamente em usar do poder da retórica, da dialética virtual para arte do convencimento, e ao mesmo tempo mostrar a tentação na qual somos levados e conduzidos por tal feito. Consideramos que em 4 aulas é possível executar essa atividade. 2 aulas para organização da rede social e da criação de um produto comercial. 1 aula para a explanação e propaganda do produto, e 1 aula para a reflexão acerca da atividade.

### **3.3.5 Quinta intervenção: A problemática do consumo e o mercado do corpo visto sob a ótica de Baudrillard em “A Sociedade de Consumo”.**

**Introdução:** A quinta atividade tem como referência bibliográfica o seguinte texto:

O consumo revela-se, pois, como poderoso elemento de dominação social (através da atomização dos indivíduos consumidores) mas traz consigo a necessidade de coação burocrática cada vez mais forte sobre os processos de consumo que, forçosamente se verá exaltada com crescente energia como o reino da felicidade. Não há saída (BAUDRILLARD, 1985, p. 84-85).

Como se sabe, o mercado de consumo de maneira em geral, seja ele virtual, ou não, alimenta o narcisismo de várias maneiras, pois os indivíduos sentem a necessidade de investir sempre em seus próprios corpos e imagens naturalizadas devido aos processos de subjetivação da sociedade contemporânea. Chamativo, exposto à relação de diferença simbólica, o corpo merece comparação/oposição com corpos de outros indivíduos, confrontado com os símbolos de status que pertencem a cada indivíduo. Ao encontrar-se "sob a marca do consumo" (TOALDO, 1997), o corpo incorpora status, necessidades e estilos de vida mais específicos que são elevados em detrimento dos outros.

A partir desse alicerce conceitual, os discursos de saúde na mídia podem ser vistos como integrantes desse mercado simbólico. A cultura de consumo, quando se apodera do corpo, também a traduz em sinal de participação nesse mercado. Não apenas uma mente sã em um corpo sã, mas um elogio da imagem que habita a superfície superficial do corpo.

Segundo Rabello e Camargo Junior (2012), o marketing visa construir marcas fortes e duráveis que conectem mercadorias a um ambiente e estilo de vida específicos. Esse valor simbólico transcende o corpo e se manifesta a todo sujeito contemporâneo. Não basta apenas consumir o produto, é preciso incorporá-lo como indicador de subjetividade. Os produtos não representam apenas um status, mas também prometem tornar o corpo mais "competitivo" em um mercado de tokens. Seja na indústria farmacêutico-científica ou programas de bem-estar, em cosméticos e outros produtos relacionados ao acesso à saúde e bem-estar (academia, recreação e lazer etc.), o que se destaca é o valor simbólico que esses produtos e serviços agregam ao corpo.

Assim, verifica-se a importância dos "sinais de saúde" no mercado de símbolos. Considerando o poder simbólico dos objetos, conforme analisado por Baudrillard (2006), é assim que são nomeados elementos importantes, discursivos, práticos e materiais que se referem ao corpo, dando-lhe significado de "saúde". Começou com a ideia desse mercado entender a saúde como um diferencial que agrega valor ao corpo.

**Proposta:** Essa atividade visa fornecer subsídios teóricos muito importantes para os professores, alunos, em geral, além de subsidiar o desenvolvimento de políticas públicas de saúde culturalmente sensíveis e que considerem as complexidades das relações entre os contextos físico, de saúde e social. Nessa

atividade queremos examinar algumas das transições do corpo como mercadoria. Uma mercadoria faz parte de um sistema de troca de símbolos, e seu signo é a diferença na avaliação de um produto em relação a outros produtos, por meio do signo de status que contém.

Por fim, podemos trazer com essa atividade aplicada, a reflexão da ideia de que corpo como mercadoria demanda um processo crítico de desconstrução e reconstrução corpórea, a partir das determinações do corpo-fetiche e do hipercorpo; e sobretudo o conceito e a ideia do que é saúde.

**Materiais de sugestão para a execução da atividade:** Sugerir aos alunos que preparem um mural, banner ou até mesmo slides com imagens de celebridades do mundo da moda, esporte, cinema; na qual os mesmos estão atuando como garoto propaganda de empresas e marcas famosas que vendem seus produtos a partir da sua autoimagem. Percebe-se que não existe pessoa que esteja esteticamente fora dos padrões do mercado de consumo. A partir disso, debater em uma roda de conversa até que ponto o que é oferecido é verdade, e o que se entende sobre o conceito de bem-estar, saúde e beleza.

### 3.4. Intervenções pedagógicas

Atualmente tenho exercido minha docência em educação como professor efetivo em duas secretarias de ensino, a saber: Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro e Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais. Nessa pesquisa, tomamos como referência a escola do Estado do Rio de Janeiro que eu ministro aulas desde 2015 nessa mesma rede, para assim fazermos nossa intervenção e propostas de atividades pedagógicas à luz da reflexão e conteúdos abordados nesse trabalho sobre a Teoria de Baudrillard, no que tange aos conceitos de “real”, “virtual” e “hiper-real” em sua obra *Simulacros e Simulação*.

Estou a atuar como professor de Filosofia, Sociologia e Letramento Midiático na Escola Geraldino Silva no distrito de Purilândia, pertencente ao Município de Porciúncula-RJ, e aqui faremos um breve levantamento histórico espacial da origem dessa escola por questão de localização e contextualização histórico-geográfica.

Geraldino Alexandrino da Silva nasceu na Fazenda Boa Vista no município de Sumidouro-RJ, no dia 25 de setembro de 1867 e faleceu na Fazenda Santa Inês em Purilândia, no dia 21 de novembro de 1945. Era casado com Maria de Lourdes Duarte

da Silva e teve 3 filhos: Ilka Barbosa da Silva, Ester Barbosa da Silva e Edésio Barbosa da Silva que com sua esposa Maria de Lourdes Duarte da Silva doaram o terreno para a construção da atual sede da Escola de Purilândia, conforme vontade de seu pai.

Em 1914, mudou-se para São Sebastião da Vista Alegre, hoje Purilândia. Trabalhou sempre pelo progresso do distrito. Em 1925, construiu a usina elétrica que servia a essa vila. Cedeu a José Ladeira Martins o terreno onde se localiza a vila de Purilândia a fim de que este pudesse cumprir a promessa de fundar o arraial sob a invocação de São Sebastião. Juntamente com sua família, principalmente com sua filha, Ilka Barbosa da Silva, muito contribuiu para a construção da capela e desenvolvimento da região.

Em 21 de fevereiro de 1914, a escola passou a denominar-se Escola Geraldino Silva em homenagem ao cidadão que prestou os mais relevantes serviços ao distrito de Purilândia, que se tornou o Patrono da Escola.

Aos 4 dias do mês de agosto do presente ano (2022) foram executadas as intervenções pedagógicas outrora proposta por essa pesquisa, na Escola Geraldino Silva. A atividade foi aplicada para os alunos terceiranistas do ensino médio, onde atualmente sou professor de Filosofia dessa turma, bem como para os professores dessa mesma escola. As seis intervenções foram propostas que foram desenvolvidas como forma de trabalho e pesquisa pelos respectivos alunos e foram apresentadas para toda a escola, como um encontro formativo e estavam presentes também a direção da escola, funcionários, alguns pais de alunos e alguns professores.

#### **3.4.1. Primeira intervenção pedagógica**

A apresentação iniciou-se com a primeira intervenção que foi apresentada pelo aluno Alfa (2022) com a temática da Análise do Big Brother Brasil pela ótica de Jean Baudrillard. Com seu trabalho, a aluna questionou os presentes se de fato o Big Brother é realidade ou são aparências? E logo lançou perguntas e questionamentos aos presentes e fez algumas críticas sobre a estrutura de como o Big Brother Brasil é desenvolvido: Um grupo de pessoas concorda em ficar confinado em uma espaçosa casa multicolorida, muitos espaços de entretenimento e monitorados por câmeras 24 horas por dia. Sem receber informações externas, eles competem em uma série de provas e dinâmicas em busca do prêmio milionário. Muitas vezes tendo contendas e discussões após festas com bebidas e shows promovidos pelo próprio reality shows.

Desde sua estreia no Brasil em 2002, o reality show tem sido alvo de muitos debates, artigos acadêmicos, dissertações, pesquisas, livros e uma infinidade de outras produções que ajudam explorar as características do programa e justificar seu apelo no público brasileiro. Todas foram feitas a partir das perspectivas mais diversas, em áreas como a Comunicação, Psicologia, Arte, Sociologia e Economia, para citar algumas das mais comuns. O aluno Alfa comenta:

No famoso reality show Big Brother Brasil, os participantes estão ali em busca do prêmio milionário, mas também estão em busca de visibilidade e aceitação por parte do público que acompanha todos os dias o programa. Chegar à final deste jogo não é tarefa simples. Para sobreviver os jogadores vão precisar agradar milhões de telespectadores ao mesmo tempo. Em alguns casos vão precisar abrir mão de seus princípios e da sua verdadeira identidade (ALUNO ALFA, 2022).

Diante da exposição de figuras e retratos de pessoas que ficaram famosas, tais como Gleice Damasceno, Felipe Prior, Karol Conká e Manu Gavassi, o aluno Alfa interpelou os demais com o questionamento de que seria a relação desde *reality* com a nossa vida? Foram elaborados eslaides e apresentado em projetor com fotos e imagens dos famosos que ganharam o Big Brother, bem como vilões que foram criticados como por todo o país por serem pessoas com excesso de aparência, mas pouco conteúdo etc. Algo de interessante comentado pela aluno, foi a reflexão de que o programa já está indo para a sua 23ª edição e ainda continua com um público de milhões de telespectadores fazendo com que os mesmos tenham que se adequarem ao horário que o programa é transmitido em rede aberta, afim de poderem acompanhar o desfecho dessa competição diariamente, e quase sempre escolhendo uma personagem que está dentro do programa como seu ídolo e fazendo torcida para a vitória do mesmo. Importante ressaltar que a emissora de televisão ganha milhões de reais, pois cria a edição *pay per view*.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> A palavra *pay per view* vem do Inglês e significa “pague por exibição” (em tradução literal). Ou seja, é um sistema onde você paga para assistir um conteúdo específico, pelo tempo que a programação estiver no ar — sendo ela ao vivo ou gravações. Essa opção já está presente na maioria das plataformas e operadoras de TV a algum tempo, mas tem conquistado cada vez mais assinantes nos últimos anos. Seja devido às questões recentes — como isolamento social — e também pelos investimentos que vêm sendo feito em conteúdos voltados à essa modalidade, chamando mais a atenção dos telespectadores. Hoje, o público conta com canais de *pay per view* bastante conhecidos — como o UFC Combate, Premiere, Big Brother Brasil etc. — e que oferecem preços cada vez mais diferenciados, podendo ser assistidos tanto no celular quanto em computadores, tabletes e televisores. (Disponível em: <https://www.idinheiro.com.br/telecom/televisao/pay-per-view/> Acesso 03 fev. 2023).

Em resumo, o aluno Alfa fez todos refletirem sobre como eu e você somos vistos dentro e fora do ambiente virtual, e se a nossa vida, comportamento e ações condizem ou estão com consonância no que se refere ao real e ao virtual, ou se nos encarnamos personagens ou vestimos máscaras, coisa que se difere da realidade.

### 3.4.2. Segunda intervenção pedagógica

A segunda intervenção foi feita pelo aluno Beta (2022) com a temática: A sociedade de consumo e do trabalho dentro da ótica da passagem da sociedade industrial (metalúrgica) para a sociedade dos símbolos (semiúrgica) em Jean Baudrillard, em sua obra paralela que se chama *A Sociedade de Consumo*, utilizando os recursos visuais no *notebook* e apresentação por meio de eslaides.

Em sua explanação, o aluno Beta disse que a sociedade está sendo influenciada a comprar a todo momento, mesmo que não a pessoa não precise disso ou daquele objeto; e que a mídia é a principal influenciadora desse consumismo. O aluno citou que o *e-commerce* cresceu muito mais por causa da pandemia, e que 71% dos brasileiros preferem compras *on-line*, tais como Mercado Livre e Shopee.

O aluno Beta propôs como forma de intervenção a reflexão acerca dos 4 R's. Os 4Rs da reciclagem, quando relacionados a questões ambientais, são muito conhecidos: reduzir, reutilizar, reciclar e repensar.

- Reduzir o consumo.
- Reutilizar objetos que estão em casa e ainda podem ser úteis.
- Reciclar, pois isso combate o consumismo
- Repensar se realmente preciso de um *smarthphone* novo, um carro novo, uma casa nova, etc.

Tal abordagem propiciou uma reflexão e uma crítica acerca dos bens de consumo, de como nós lidamos com a problemática do descartável em nossas vidas, e quais as soluções ou saídas saudáveis de como conviver com essa situação que é realidade e factual. O trabalho foi encerrado com a exibição de um curta metragem que está disponível no *Youtube* com o título de *Sociedade de Consumo* (junho de 2019), segundo Baudrillard, onde mostra imagens do mundo cotidiano.

Em resumo ao vídeo, foi falado que a Revolução Industrial trouxe riquezas às nações, que os objetos se multiplicaram, que o homem deixou de ser produto e passou a ser consumidor; e que o constrói um sistema de signos. Afirma que a sociedade

pós-moderna é uma sociedade de consumo, que o consumo está presente no dia a dia, e que também as mercadorias têm importante significado para o sujeito no seu cotidiano. Outrossim que nessa sociedade criam-se novos espaços para os consumidores, tornando o exercício do consumo algo padronizado que modela as relações entre os seres humanos em geral.

Por fim: a sociedade de consumo com toda sua capacidade de persuasão quer a conquista da felicidade, da realização de ideais, e também que o bem-estar se move por objetos, símbolos e sinais de conforto.

### 3.4.3 Terceira intervenção pedagógica

A terceira intervenção pedagógica foi feita pelo aluno Gama (2022) com a temática “O conceito de hiper-realidade em Baudrillard nas relações sociais no Facebook: o curtir e o compartilhar”. O aluno usou o programa *Power Point* e apresentou os gráficos de sua pesquisa em eslaides e imagens explicativas para a execução da atividade proposta.

O referido aluno nos explicou que desde a época que a *internet* foi inventada, a forma como as pessoas se relacionam entre si vem adquirindo uma mudança radical. E disse ainda que, com a chegada das mídias sociais as pessoas passaram a se comunicar mais virtualmente e menos pessoalmente. Dentro dessas mídias sociais está o *Facebook*, permite que as pessoas tenham uma comunicação rápida, e também podem ser reconhecidas mediante a quantidade de *likes* que ela tem em sua rede social ou até mesmo por alguma coisa banal. Por meio disso, surge a hiper-realidade, que faz com que as pessoas vivenciem uma vida paralela. O aluno Gama divulgou seu *Facebook* pessoal por meio de uma linha do tempo mostrando a quantidade de curtidas e comentários que circulou em sua rede social.

Concluindo, o aluno Gama mostrou as vantagens e desvantagens que o *Facebook* pode proporcionar aos seus usuários:

- Vantagens: Aproxima as pessoas que vivem em locais diferentes, pois é uma maneira fácil de manter as relações e o contato;
- Desvantagens: Pode causar dependência, pois em alguns casos as pessoas não conseguem se "desligar" das redes sociais, deixando coisas importantes por fazer. E também a facilidade de divulgação de notícias, fatos e imagens sem a verificação da fonte, podendo ser *Fake News*.

Com isso, o aluno trouxe à tona perguntas relevantes e pertinentes, interrogando alguns presentes, e que gerou uma breve problematização fazendo com que os indagados partilhassem um pouco de como tenham feito o uso do seu *Facebook* e se esse uso tem sido saudável e proveitoso.

#### 3.4.4 Quarta intervenção pedagógica

Continuando com a quarta intervenção que foi feita pelo aluno Delta (2022) com a temática: “A hiper-realidade e a sedução em Baudrillard aplicada à realidade do *digital influencer* (influenciador digital) nas redes sociais”. O aluno apresentou pessoas que ficaram famosas e milionárias por usarem de sua imagem, sensualidade em redes sociais e propagandas como meio de vida, ou até mesmo como uma profissão. Criticou a ideia e o conceito de privacidade e falou do peso da grande quantidade de conteúdos que proporcionam o erotismo e o prazer virtual.

O aluno Delta criou um *Podcast* com o nome de “Gabicast”. O *Podcast* é como um programa de rádio ou televisão, porém, o conteúdo tem um propósito e finalidade e pode ser ouvido no momento em que o ouvinte quiser. Segundo Lenharo e Cristóvão (2016, p. 311),

Em linhas gerais, o *podcast* é um arquivo de áudio disponibilizado na internet para download gratuito por qualquer usuário da rede. Suas funções são variadas, desde o entretenimento e a divulgação de informações até o seu uso para fins educacionais.

O formato dele tem uma alta capacidade de comunicação, que pode levar informação, conteúdo educativo, educação, entretenimento; e não existe limite para a criatividade e imaginação daquele que o elabora e o faz. Sendo esse *Podcast* considerado também como um produto de *marketing* e propaganda, um vendedor virtual.

Em seu “Gabicast”, o aluno Delta montou a estrutura parecida como a de um ambiente jornalístico e entrevistou um professor, um aluno e um funcionário da escola. O local utilizado para a gravação do *Podcast* foi a sala de recurso da escola onde há uma *smart TV*. A entrevistadora em todas as suas entrevistas fez questionamentos sobre como os entrevistados usam suas redes sociais, que conteúdos partilham, divulgam em seus respectivos *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* e o porquê dos mesmos.

Tudo se passou em um ambiente descontraído, convidativo e numa linguagem acessível aos entrevistados e ouvintes. Por fim, percebeu-se que o aluno conseguiu boa interação e explorar de maneira exitosa a dialética virtual.

A quarta intervenção nos permitiu perceber que o *podcast* é um meio de influência digital e tem se tornado cada vez mais comum seu uso. Em 2022, o *Flow Podcast* chegou até a entrevistar os candidatos à presidência do Brasil. Muitos influenciadores digitais têm utilizado todas as linguagens e formatos disponíveis para atingirem seu público seja no *Instagram*, *Facebook* ou *Youtube*.

Os influenciadores digitais são pessoas comuns que produzem conteúdos do seu cotidiano e que acabam engajando muitos seguidores. A noção de influência no meio digital pode ser simplesmente pelo fato de um indivíduo atrair atenção para os seus vídeos e fotos. O cotidiano de um influenciador pode se assemelhar com um *reality-show*. Há influenciadores do Instagram que mostram várias cenas do seu dia e, na tela de um celular, esse arranjo se converte num espetáculo para seus seguidores.

No entanto, nem todas essas postagens representam um comportamento espontâneo. Para manterem o engajamento, os influenciadores acabam simulando muitos fatos e acontecimentos como se fizessem parte de sua rotina. O seguidor recebe uma simulação do real formada por recortes da vida. A imagem do influenciador digital é uma narrativa construída como se fosse a sua identidade cotidiana:

Embora a análise de Baudrillard se refira a um contexto anterior, o conceito aplicado à análise de redes sociais permite identificar um modo de vida construído com a utilização de elementos que projetam e transformam a vida comum como forma de exercer fascínio ao público, a partir de uma nova narrativa, construída por meio de textos curtos, imagens e utilização de *hashtags* (BRANCO; JÚNIOR; ALMEIDA, 2019, p. 320).

A exposição nas redes sociais dilui a privacidade dos influenciadores e transforma tudo que é particular em público. A evidência da imagem do influenciador passa a ser uma ferramenta atraente para a publicidade. Ele introduz produtos de empresas no seu cotidiano e os mostra aos seus seguidores como se fizessem parte de sua rotina. Assim como o internauta seguidor recebe uma imagem simulada, hiper-real, o influenciador acaba também vivenciando uma vida simulada, como espetáculo.

Por meio dos *podcasts*, os influenciadores se promovem, mas transmitem também informações. Nesse sentido, o formato foi empregado na intervenção para o ensino de filosofia e ao mesmo tempo se tornou conteúdo para o debate sobre a teoria de Baudrillard da hiper-realidade e se mostrou uma ferramenta didática interativa e atraente.

### 3.4.5 Quinta intervenção pedagógica

E essa quinta intervenção apresentada pelo aluno Sigma (2022). A temática foi: “A problemática do consumo e o mercado do corpo visto sob a ótica de Baudrillard em *A Sociedade de Consumo*”. Usaremos um fragmento do texto do nosso filósofo como elucidação para a produção da atividade: “O crense do consumo dispõe uma série de objetos simulacros, de signos característicos da felicidade e em seguida espera (desesperadamente, diria um moralista) que a felicidade aterrisse milagrosamente.” (BAUDRILLARD, 1997, p.27).

Hoje, a sociedade enfrenta um processo intenso de informações que faz com que os dados se espalhem pelo mundo em segundos, isso graças à internet e as mídias digitais. Os “padrões” corporais em expansão vêm à tona, levando muitas pessoas a interferirem radicalmente em seus corpos para alcançá-los. No entanto, esses padrões nem sempre são saudáveis e benéficos para sua saúde.

O aluno Sigma disse que, a partir do século XX, com a entrada das mulheres no mercado de trabalho e o desenvolvimento do capitalismo, os produtos voltados para o público feminino continuaram ainda em crescimento. Após o advento da mídia, esses anúncios e propagandas aumentaram, em sua maioria feitos com modelos corporais explícitos e levando em consideração o peso “ideal”, rebaixando a autoestima das mulheres que não viam sua representatividade devido ao seu peso, e como resultado, pode levar a transtornos alimentares e até mesmo mentais, pois tentam seguir esses padrões impostos a eles pela população.

Sigma ainda por meio de eslaides expôs fotos de mulheres consideradas modelo padrão em paralelo às mulheres comuns, questionando e levando todos a refletirem sobre a beleza padrão e de como a virtualidade consegue manipular imagens e como a mídia vende a ideia e os conceitos de bem-estar, moda, saúde, fama e felicidade; bem como os impactos sociais que os mesmos podem gerar.

### 3.3.6 Sexta intervenção:

#### O aprendizado de Filosofia através do jogo Detroit: Become Human

**Introdução:** A sexta atividade tem como referência e proposta para análise os seguintes textos:

[...] jogos eletrônicos permeiam o cotidiano de crianças, jovens e adultos, configurando-se como espaço de interação, aprendizagem e constituição de subjetividades. Os jogadores assíduos ou esporádicos mobilizam esforços e tempo para uma atividade lúdica e prazerosa, na busca de superar desafios, vencer batalhas ou etapas, descobrir novos espaços e cenários virtuais e, entre outras motivações que envolvem sujeitos nessa atividade, interagir com outros jogadores e com eles estabelecer parcerias (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 182).

O uso dos jogos eletrônicos no currículo pode atender a diferentes objetivos e tempos escolares, contribuindo, sobretudo, para o exercício de habilidades cognitivas fundamentais ao processo de aprendizagem. Cabe, assim, fazer uso dos recursos tecnológicos, quando disponíveis na escola, para promover atividades lúdicas com base nesse tipo de jogos, visando a explorar o potencial pedagógico e as contribuições à formação dos alunos (SOUZA; RAMOS; CRUZ, 2013, p. 196).

**Objetivos:** Sabe-se que é algo evidente, que o uso de jogos virtuais, plataformas digitais podem ser uma importante ferramenta de grande utilidade, no que tange o ensino-aprendizado no espaço escolar, pois permite e possibilita, mesmo que de maneira lúdica, competitiva, saudável, e consciente, que os alunos experimentem desafios e tenham feedbacks a cada iniciativa e decisão tomada no jogo. Contudo, deve refletir para que o jogo virtual seja um recurso favorável de aprendizagem na escola, e a sua utilização deve ser organizada e estipulada pelo professor para que os alunos possam aprendam alguns conceitos e reflexões para suas vidas. Se faz necessário também propor ações na escola para debater, discutir e tecer abordagens com e sobre as mensagens positivas e mensagens desconstruídas de valores presentes na ideologia e contexto desses mesmos jogos, tendo ênfase para a tecnologia em geral.

Em relação aos jogos, existe a possibilidade de uma reeducação com o uso desses mesmos jogos virtuais na escola? O uso de jogos eletrônicos é realidade no cotidiano de muitos alunos e por vezes, bem distante de muitas realidades escolas, seja por motivos econômicos, projetos políticos, investimentos tecnológicos na educação, etc. Por isso, há necessidade de um diálogo voltado para essa temática da

virtualidade nas escolas, afim de discutir uma reeducação na escola a partir do uso de jogos virtuais. Essa reeducação sem dúvidas constitui um processo de integração da linguagem digital às práticas educativas no espaço. As escolas deveriam e podem trabalhar mais e melhor as diferentes linguagens que mobilizam, suscitam e aguçam nos alunos esse desejo e curiosidade para a aprendizagem.

**Proposta:** Permitir aos estudantes que é possível encontrar elementos filosóficos em jogos, bem como perceber conteúdos histórico-filosóficos usando da virtualidade, nesse caso o vídeo game. O que se espera na aplicabilidade dessa atividade, é que os alunos possam estudar e aprender coisas novas de maneira lúdica, criativa e saudável.

Em conversa com o Vinícius, meu professor de Filosofia, sobre o mundo dos games, ele me fez uma indicação, um jogo interessante e divertido onde há referências filosóficas, cujo nome é Detroit: Become Human. Eu, uma pessoa completamente apaixonada por jogos e um admirador da filosofia, resolvi testar o game, e venho através desse texto relatar minha experiência e aprendizagem com o jogo (ALUNO ÔMEGA, 2022).

**Materiais de sugestão para a execução da atividade:** O material a ser usado na execução dessa atividade é o vídeo game Playstation 4 do aluno Ômega e o jogo Detroit: Become Human. O vídeo game será instalado na sala de informática da escola e todos os alunos presentes poderão assistir o aluno Ômega e sua interação com o jogo e partilhando com os demais sua experiência bem como a citação dos elementos filosóficos que o próprio aluno reconheceu.

O jogo tem como foco principal a narração, ação e drama, onde o cenário trata-se de um mundo futurista e tecnológico no qual humanos e androides convivem entre si, sendo os androides objetos utilizados pelo homem para diversos serviços desde os mais comuns como faxineira e cozinheira até detetives e outros.

A história se inicia quando um problema no software de alguns androides começa a aparecer, esse problema transforma os androides mentalmente, onde eles quebram a "barreira" que os forçava a obedecer aos homens, onde os mesmos buscam a liberdade, o livre arbítrio e a igualdade em relação aos homens. Assim grupos de androides divergentes (androides que se liberaram do controle humano) foram se formando. Porém os humanos não aceitaram a hipótese de conviver com androides como iguais.

No mundo da literatura e na ficção os androides foram retratados muitas vezes como seres capazes de imitar o comportamento humano e de até superar sua inteligência e habilidades, mas em muitos aspectos ainda é necessário melhorar muito. Um filme que mostra uma vida em que esses robôs agem como humanos chama-se “*The Surrogates*”, que traz um mundo em que esses androides tomam o lugar dos humanos protegendo-os de situações perigosas. Enquanto isso, os humanos vivem em suas casas e controlam esses humanoides para cuidar de seus negócios diários. (SOUSA, Priscila 2022)

O aluno Ômega explicou o jogo para os alunos em forma de diálogo comentando que o jogo três personagens principais, Markus, Kara e Connor. Markus é o líder do movimento dos androides, onde o jogo lhe deixa escolher entre a forma pacífica e violenta.

Eu particularmente optei pela forma pacífica, e é aí onde se inicia o lado filosófico da coisa, já que várias teses são levantadas, como por exemplo: O que é real? O que pode ser considerado um ser? Dentre outras. Mas o ponto mais da filosofia dentro do game foi a clara referência ao filósofo francês René Descartes, onde sua frase "penso logo existo" foi usada pelos androides durante suas manifestações como argumento para defender sua liberdade e direito (ALUNO ÔMEGA, 2022).

Renan ainda disse que o game possui vários finais, mas o que mais se identificou, foi com o se deu com sacrifício de Markus na frente de toda a mídia global, o que impactou a humanidade e assim os androides passaram a serem vistos como um ser vivo e pensante.

Após o fim do game o aluno Ômega conclui que:

Fui pesquisar os possíveis finais na internet, e percebi que o caminho violento só gerava morte e não reconhecimento, e esse foi meu aprendizado com o game, se você quer que a forma como os outros te enxergam mude, a melhor forma é transformar a visão e o pensamento e não se impor através da força e do medo (ALUNO ÔMEGA, 2022).

Relacionamos esse game com a teoria de Baudrillard tendo por base o seguinte comentário do filósofo:

Ao universo potencialmente infinito da produção, a ficção científica acrescenta a multiplicação das suas próprias possibilidades. – Ela reabsorve-se totalmente na era implosiva dos modelos. Os modelos já não constituem uma transcendência ou uma projeção, já não constituem um imaginário relativamente ao real, são eles próprios antecipação do real, e não dão, pois, lugar a nenhum tipo de antecipação ficcional- são imanentes, e não criam,

pois, nenhuma espécie de transcendência imaginária (BAUDRILLARD, 1991 p. 152).

O jogo se dá no ano de 2038 e obra de Baudrillard foi escrita em 1991. A problemática do real, virtual e hiper-real foram os conceitos base dessa pesquisa e também aqui citamos a ficção científica. A crítica do filósofo, bem como sua visão acerca do futuro dentro de uma linguagem tecnológica, seria que a virtualidade, os sinais e símbolos poderiam sufocar a realidade, isso se aplicaria também ao ser humano. E se tratando de androides como criação humana, e por terem sido desenvolvidos pela tecnologia, e percebendo que esses androides se parecem humanos, percebemos que a ficção científica poderá deixar de ser algo meramente imaginário, mas poderá se tornar realidade. Pode ser que em um futuro não tão distante, as pessoas poderão conviver com robôs que terão comportamentos humanos, e o que entendemos de transcendência imaginária, ficção como algo virtual, passará a ser real. E no jogo ouvir da fala de um androide o “Penso, logo existo” é um tanto intrigante e nos faz pensar muitas coisas dentro da dialética do que consideramos no paralelo do Real e Virtual.

#### **3.4.6. As intervenções pedagógicas com os docentes**

Os professores também estavam envolvidos e participaram de maneira colaborativa com a execução das intervenções pedagógicas na escola. Reconheceram a importância da pesquisa, de como ela se encontra atualizada e como ela pode corroborar de maneira positiva para as práticas educacionais no que tange o conceito de cibercultura, virtualidade, e na adequação das aulas com as novas tecnologias.

As intervenções pedagógicas foram apresentadas também aos professores da mesma maneira que foram apresentadas aos alunos, em forma de atividades de leitura e partilha e selecionei o professor de História e Geografia, o Professor Ômicron representando os docentes, para partilhar suas experiências a partir da reflexão das atividades outrora propostas.

Seguem as conclusões e percepções das intervenções na ótica do professor escolhido (2022). Em ordem, começamos pela Primeira intervenção: Análise do Big Brother Brasil pela ótica de Jean Baudrillard. Segundo o professor Ômicron:

As minhas fotos nas redes sociais fazem parte do meu cotidiano, embora nem sempre o represente na devida proporção. Penso que em alguma medida o *Instagram* representa uma fuga da rotina que levo, carregada de tarefas e profundamente estressante. Quem me conhece estritamente pela rede social possui uma imagem do que eu gostaria de ser, ou seja, alguém que vive em contato com a natureza, educação, cultura e esporte. Em resumo, meu eu real e virtual se encontram nos temas, estéticas e perspectivas, mas não nas proporções cotidianas. Em relação aos participantes do BBB, acredito que esse raciocínio se aplique da mesma forma (PROFESSOR ÔMICRON, 2022).

A respeito da Segunda intervenção: A sociedade de consumo e do trabalho dentro da ótica da passagem da sociedade industrial (metalúrgica) para a sociedade dos símbolos (semiúrgica) em Jean Baudrillard, em sua obra paralela que se chama *A Sociedade de Consumo*, o professor Ômicron comentou que a dialética existente nos novos formatos de consumo através do espaço virtual beneficia o consumidor com o aumento da concorrência e conseqüente maior quantidade de opções, qualidades e diminuição dos preços, além de facilitar e ampliar a possibilidade do consumo, já que a loja está dentro da casa dos indivíduos, nas palmas de suas mãos. Por outro lado, essa facilitação de acesso ao consumo de forma multimídia/multiplataforma proporciona uma série de possibilidades de povoamento de imaginário simbólico com *marketing* e publicidade, de modo que inúmeros distúrbios mentais podem aflorar ou maximizar através de compulsões, depressões, estresses, entre outros.

Também não se pode esquecer de citar os possíveis desequilíbrios das finanças pessoais. Ainda, noutra perspectiva negativa, é salutar lembrar do desemprego gerado pelo surgimento desse novo comportamento de consumo. Diante disso, muitos países do mundo já discutem o que fazer com a grande massa de desempregados em situação permanente de desalento que cada vez mais aumentará no planeta, num caminho sem volta.

Como solução para essa dialética, propõe-se uma educação em perspectiva holística voltada para a leitura do nosso tempo e a construção da qualidade de vida diante dele. A saúde mental, a saúde espiritual e a saúde física precisam se tornar prioridade dentro dos projetos de vida. Atividade física, alimentação e atividades lúdicas precisam ser integradas ao cotidiano das pessoas, bem como a educação financeira, de modo a ter uma visão crítica diante do consumo e das redes, assim como construir rotinas com horários definidos para acesso aos equipamentos digitais.

Sobre o desemprego, muitos países já pensam na criação de rendas mínimas universais a serem dadas pelos estados aos seus cidadãos, já que o emprego se extinguirá de forma definitiva.

Vamos à Terceira intervenção: “O conceito de hiper-realidade em Baudrillard nas relações sociais no *Facebook*: o curtir e o compartilhar”. Coletamos as seguintes percepções do grupo de professor por meio da fala do professor Ômicron:

O *Facebook* e as demais redes sociais possuem a finalidade de me apresentar à sociedade como alguém útil e diferenciado, principalmente no campo profissional. Sobre benefício, talvez o maior que eu veja, seja o fato de me proporcionar voz diante da realidade, pois sempre tenho algo para falar sobre quase tudo (PROFESSOR ÔMICRON, 2022)

O professor Ômicron vê que a questão da naturalização da mentira travestida de liberdade de opinião precisa ser revista nas redes sociais, assim como também o funcionamento do algoritmo no formato de bolha social. Isso tem aumentado o nível de alienação do mundo e, por sua vez, a violência verbal e real.

Por fim, não se pode negar que as redes sociais banalizaram o conceito de amigo. A palavra que significa uma relação cheia de profundidade, valores e história, foi ressignificados na rede como um mero perfil que passa a ver minhas postagens após clicar no botão de aceitar novo amigo.

A seguir a Quarta intervenção: “A hiper-realidade e a sedução em Baudrillard aplicada à realidade do digital influencer (influenciador digital) nas redes sociais”. Nas palavras do professor Ômicron:

Eu sigo inúmeros digitais influencers, mas me simpatizo com poucos, talvez somente com o perfil *Space Today*, sobre astronomia, pois admiro muito o conhecimento do Sérgio Sacani. Além desse perfil, não desconsidero que tenho grande admiração pelo Felipe Nobre Figueiredo e Matias Pinto do *Podcast Xadrez Verbal*, que fala sobre política internacional semanalmente. No mais, possuo considerável autonomia quanto a criação da minha visão de mundo (PROFESSOR ÔMICRON, 2022).

Para finalizar, da Quinta intervenção: “A problemática do consumo e o mercado do corpo visto sob a ótica de Baudrillard em *A Sociedade de Consumo*”, colhemos as conclusões do professor Ômicron que trabalha na escola referencial dessa pesquisa.

A primeira resposta que devemos nos dar quando nos perguntamos sobre quem somos, é que somos um corpo. Tudo começa a partir do corpo, inclusive a visão de mundo, a forma como tratamos as pessoas, o que fazemos no cotidiano, assim

como o futuro que sonhamos para nós e as pessoas que relacionamos. Contudo, muitos são os exemplos de pessoas que são desprovidas de qualquer auto visão ou autoconhecimento e, por isso, constroem seu “eu” a partir da observação do exterior, em outras palavras, a partir da cópia do outro. Nesse contexto, o sofrimento existencial sem sentido algum é certo, já que não há possibilidade nenhuma de se estabelecer comparação racional com outra pessoa que não seja si mesmo.

Ainda Ômicron afirma que:

No mundo em que vivemos o corpo e a beleza se tornaram produtos extremamente valiosos e cobiçados, ao ponto de se ver muita bizarrice de pessoas que literalmente fizeram plástica para se parecer com outra pessoa... Também, é interessante olhar pelo outro lado dessa questão, pois pessoas que estão fora dos padrões de beleza no mercado do corpo, muitas vezes se tornam preteridas e encontram muito mais barreiras e dificuldades diante das oportunidades da vida, ou não-oportunidades, do que as que não sofrem desse “mal.” (PROFESSOR ÔMICRON, 2022)

Concluo, dizendo que: “literalmente, não possuir o símbolo do corpo e da beleza padrão de nosso tempo, é um mal existencial, uma maldição. Da mesma forma que, ao contrário é uma bênção”, expressou o professor Ômicron.

### **3.5 Resultados das intervenções**

O escopo desta pesquisa era trazer uma proposta pedagógica e pistas didáticas, bem como uma reflexão e um material de possível utilidade para a docência de professores que atuam na área de Filosofia, que estão vinculados e que exercem sua docência na educação básica, e também como propostas de atividades para serem elaboradas em sala de aula; para e com os alunos do Ensino Médio em forma de pesquisas e seminários temáticos, dialogando através da crítica que nosso filósofo referencial refletiu.

Na Escola Geraldino Silva onde eu exerço o meu magistério, na qual foram aplicadas as respectivas propostas didático-pedagógicas e atividades, desempenhei juntamente com os professores e alunos essas seguintes atividades: análise do pensamento de Jean Baudrillard tendo em vista à sua crítica social sobre o uso abusivo e dependente do conteúdo virtual. O filósofo mesmo usou a expressão “ciberblitz”, ou seja, a dependência do computador e outros instrumentos digitais.

Essa pesquisa e essa atividade são um tema que a cada dia mais tem trazido muitas indagações, reflexões e preocupações na minha prática profissional e na minha maneira de lecionar e interagir com os alunos que já estão inseridos dentro dessa cultura de “nativo digital”. Termo esse que surgiu em 2001, criada por Marc Prensky, especialista norte americano em Educação. Em um de seus artigos, ele usou o termo para se referir a todos os nascidos após a década de 1980, cujo desenvolvimento biológico e social se deu em contato diretamente com a tecnologia.

A partir disso tudo, e dessa realidade de cibercultura e a dimensão do hipertexto na qual nossos alunos estão inseridos e que faz parte do nosso cotidiano, me fez pensar e repensar minha prática pedagógica. O pensamento do professor Marco Silva me ajudou nesse meu questionamento e reflexão:

Na cibercultura, os atores da comunicação tendem à interatividade e não mais à separação da emissão e recepção própria da mídia unidirecional de massa. Para posicionar-se nesse contexto e aí educar, os professores precisarão operar com o hipertexto, isto é, trabalhar com o contexto não-sequencial, com a montagem de conexões em rede, o que permite uma multiplicidade de recorrências entendidas como conectividade, diálogo e participação colaborativa (SILVA, 2006, p. 17).

Nota-se, portanto, que o hipertexto é algo dinâmico, de grande interação, não linear, e que está em constante movimento, e ao simples clicar de um *mouse* ele revela múltiplas possibilidades de acesso a *links*, páginas, *sites*, possibilitando ao usuário e leitor em geral a construção do conhecimento.

Ramal observa que:

Estamos chegando à forma de leitura e de escrita mais próximo do nosso próprio esquema mental: assim como pensamos em hipertexto, sem limites para a imaginação de cada sentido dado a uma palavra, também navegamos nas múltiplas vias que o novo texto nos abre, não mais em páginas, mas em dimensões superpostas que se interpenetram e que podemos compor e recompor em cada leitura (2002, p. 84).

É notório que o uso constante das tecnologias digitais deu origem a novas práticas sociais em torno da leitura e da escrita, e também pelas interações digitais entre as pessoas que antes não existia em nosso mundo. Essas novas maneiras e modelos influenciam na criação de textos e também da escrita por meio de uma combinação de procedimentos tanto escritos, quanto orais.

Em relação aos métodos e procedimentos dentro da linguagem e dinâmicas de hipertexto, foram selecionados fragmentos de alguns textos das obras “Simulacros e Simulação e “A Sociedade de Consumo”, e dessas respectivas obras foram criadas atividades pedagógicas, reflexivo-crítica com o foco voltado para a problemática que envolve toda a pesquisa desse trabalho que é o conceito de real, virtual, hiper-real e tecnologia abordado por Baudrillard em seus escritos.

O trabalho apresentado em forma de seminários e debates, conseguiu e ajudou a apurar e delimitar por meio das experiências daqueles que lidaram com as propostas de pesquisa e atividades, a saber alunos e professores, os impactos positivos e sobretudo os negativos que a virtualidade e tudo o que nela está inserida pode gerar, e que abrange a temática mais focada que foram as redes sociais, tais como *Facebook, Instagram, WhatsApp* etc.

Para a obtenção de respostas e resultados satisfatórios, alunos e professores relataram e escreveram suas próprias vivências e experiências e como utilizaram as suas redes sociais pois assim produziram um autoquestionamento quanto ao seu uso (redes sociais), e que isso poderia gerar a partir de tal experimentação.

Bem se sabe que os efeitos que a pandemia pela Covid 19 deixou danos e defasagem no espaço escolar no que se refere ao ensino-aprendizagem dos alunos, bem como a ausência de socialização efetiva entre professores e alunos. Nem toda prática pedagógica consegue conquistar todos os resultados esperados e as aplicabilidades nem sempre serão totalmente bem-sucedidas. Quando falamos de educação no ensino público é evidente que alguns desafios e dificuldades são mais reais e presentes no chão da sala de aula que no ensino privado, por exemplo: salas lotadas, ausência de infraestrutura adequada, falta de material didático, professores com excesso de carga horária de trabalho, e que quase sempre precisam trabalhar em mais de uma unidade escolar e por vezes desmotivados profissionalmente devido às condições salariais, dentre outras.

A intervenção pedagógica elaborada por mim nessa presente pesquisa tendo como referencial a problemática da virtualidade e seu uso, teve sua aplicação na Escola outrora citada. Não devemos deixar de lembrar que nós como professores de Filosofia nos posicionamos na contramão da obviedade das coisas, fazendo com o que o aluno reflita e especule coisas mais complexas e trazendo para eles a subjetividade como protagonismo do pensar. Em mundo onde tudo parece ser tudo muito “óbvio”, isso deve também por causa da Internet, nós somos instigados a rever

nossa docência e nossos modelos didáticos em sala de aula, visando atender às demandas do hodierno dos nossos alunos.

No nosso caso em particular, a dificuldade encontrada pelos alunos na qual fiz a intervenção pedagógica foi justamente a limitação de interpretação e compreensão de um texto mais formal e com um vocabulário mais incomum à realidade deles. Ler um texto, ou um fragmento de texto da tradição filosófica é um tanto desafiador, quanto mais para um aluno do ensino médio. A proposta apresentada por mim aos alunos criou meio que uma insegurança e uma expectativa, pois alegaram nunca terem feito um trabalho tão difícil de ser executado. O desafio colocado a eles foi de, a partir da reflexão e crítica de Baudrillard à ideia do que é real, virtual, eles fizessem uma autorreflexão e como têm interagido com esses mesmos conceitos. Confrontar seus comportamentos nas redes sociais e o uso da virtualidade em geral com um texto filosófico-crítico, foi muito provocante e bem diferente das atividades que estavam acostumados a fazer em sala de aula. Por se tratar de uma escola teoricamente na zona rural, há mais sinais de dificuldades de aprendizado e domínio de competências básicas, desde o escrever, ler e interpretação textual.

Por fim, mesmo com essas dificuldades que perpassam o espaço dessa escola em particular, os alunos perceberam e reconheceram a importância e o peso do que é uma proposta filosófica, e conseguiram ao menos em parte, desenvolver a proposta do que fora sugerido.

Por conseguinte, consideramos que foi um momento proveitoso para toda a escola, pois todas as outras turmas tiveram a oportunidade de assistir aos colegas apresentando os trabalhos, partilhando dessas novas experiências de reflexão e do que produziram enquanto pesquisa. Os professores presentes e os demais convidados fizeram interrogações diante daquilo que os alunos apresentaram e houve troca de saberes e experiências. A equipe diretiva da escola teve seu momento de partilha, e agradeceu ao professor pela atividade elaborada pelo professor, e parabenizou os alunos pela qualidade das apresentações. Acreditamos que os alunos adquiriram conhecimento, e que os mesmos puderam perceber como têm lidado e vivido com suas “vidas virtuais”; e percebemos que os alunos tiveram a maturidade necessária para a execução do projeto proposto.

Concluimos ao fim da atividade na escola, que de fato a proposta de Baudrillard é de suma importância e relevância para o atual momento vivido. Que a problemática

trazida a cabo pelo filósofo é conteúdo de debates e pesquisas para vários setores e esferas sociais, e não só para a Educação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi um acontecimento notório que as sociedades de maneira geral em todo o mundo vivenciaram o sofrimento e os impactos que a Covid-19 causou, bem como as consequências que essa sociedade padeceu durante o período de distanciamento social, o uso necessário de máscaras, a problemática de vacina e as mortes que ela produziu. A educação e o seu processo escolar de maneira geral também não ficaram isentas no que se refere ao isolamento social, pelo distanciamento da vivência comunitária-social dentro do ambiente escolar; e sobretudo, na interação efetiva entre professor e aluno no chão da sala de aula. É necessário recordar que durante quase dois anos as aulas foram administradas pelos professores por meio de videoconferência, com a utilização de plataformas, tais como *Google Classroom*, *Telegram*, *WhatsApp*, dentre outras mídias digitais que permitem o contato virtual e interativo.

A presente pesquisa abordou o uso das mídias digitais no ensino de Filosofia e sua aplicação didática para as aulas do ensino médio, bem como as propostas de intervenção didático-pedagógicas que são possíveis de utilização como ferramenta para aulas de Filosofia, que teve como ponto de partida, referência e reflexão a teoria do nosso filósofo Jean Baudrillard acerca dos conceitos de real, virtual e hiper-real citada em sua obra que foi utilizada de maneira considerável nessa pesquisa, produção essa intitulada de *Simulacros e Simulação*, bem como *A Sociedade de Consumo*.

Nossa pesquisa contemplou de maneira histórico-crítica o espaço e *status quo* pela qual a Filosofia perpassou desde o período colonial, republicano, ditadura militar, pós-ditadura e como ela ainda continua se mantendo dentro do processo educacional brasileiro desde a sua implantação até os dias atuais. Importante também a explanação que essa pesquisa à Lei de Diretrizes e Bases da educação brasileira (LDB). Diga-se também, de passagem como a Filosofia está sendo readaptada com a proposta nacional da educação que foi a reforma do novo ensino médio no governo Temer, a novidade trazida pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em outras palavras, como será que a Filosofia será diluída entre as outras áreas do saber? E como a disciplina será administrada ou ser afixada dentro da grade curricular escolar? Esses são alguns dos questionamentos que fazemos como professores do novo

ensino médio, bem como à BNCC. Concluímos que dentro do contexto educacional e a autonomia da Filosofia na educação básica brasileira um grande desafio do porvir.

Dentro da pesquisa foram apresentados ideais, conceitos e a teoria de Baudrillard e suas críticas diante do cenário político, social etc. O filósofo acreditava que chegaria um tempo que a virtualidade (o que considerava como hiper-real) iria sufocar ou até mesmo aniquilar a realidade, um futuro no qual as pessoas seriam substituídas por símbolos, sinais e códigos; o que ele chamou de simulacros ou simulações do real. Para Baudrillard, essa projeção e evolução era algo eminente e verdadeiro dentro do processo do desenvolvimento e comportamento das sociedades. A grosso modo, como se a máquina substituísse não só a mão de obra humana, mas como se todos os sentimentos, ações e produções humanas fossem possíveis de serem reproduzidas pela virtualidade. Para ele poderia ser algo insustentável ou numa visão meio pessimista, espécie de uma autodestruição ou aniquilação do homem e da realidade.

A teoria filosófico-especulativa de Baudrillard sobre a problemática da virtualidade foi a proposta central da intervenção pedagógico-didática dessa pesquisa de Mestrado, onde eu sob a orientação do professor orientador Marcelo Barreira pude e tive a oportunidade de desenvolver, trabalhar e debater com os alunos da Escola Geraldino Silva (Porciúncula-RJ) onde eu sou professor de Filosofia, sendo essa intervenção aplicada aos alunos do ensino médio e aos professores.

As intervenções foram elaboradas para os alunos e professores a partir dos textos de Baudrillard, sendo oferecidos fragmentos e citações das obras do filósofo, tendo em consideração a seguinte pergunta a saber: “Qual seria utilidade e como as reflexões de Baudrillard poderiam causar questionamentos sobre o uso abusivo da virtualidade, e que no caso dos alunos, suas respectivas redes sociais como material próprio de pesquisa e análise dentro do contexto de cibercultura ou nativos digitais? E não foi deixado de sempre lembrar o conceito de *cyberblitz* (dependência de aparelhos eletrônicos, computador).

Como aplicabilidade das intervenções propostas, os alunos de maneira produtiva e consciente apresentaram seus trabalhos e chegaram num breve diagnóstico do que produziram que de fato a teoria e crítica de Baudrillard é sim algo pertinente, necessário e justo de reflexão e estudo. Essa pesquisa acredita que a atualidade desse tema num contexto que abrange o comportamento humano diante das demandas do hodierno, é digna de atenção e que outras pesquisas e literaturas

possam ser produzidas a partir do filósofo referência dessa pesquisa. De fato, que os conceitos de real, virtual hiper-real a partir de agora não poderão ser vistos como algo meramente coadjuvante na existência humana, mas que poderá passar a protagonizar a essência e os acidentes da vida num todo.

Como conclusão das reflexões sobre a crítica de Baudrillard é que ele nos tenta apresentar é uma realidade (ou uma irrealidade, já que se perdeu e que não voltará), que vai ao oposto extremo do que chegamos. No passado, as pessoas procuravam coisas utópicas e que eram imaginárias, que escapavam da realidade para resolverem seus próprios problemas. Agora, parece que os homens numa espécie de fantasia ou deslumbre querem regressar à uma realidade que se transformou numa utopia.

Por fim, penso ter contribuído ou ter aumentado espaço dentro da reflexão filosófica sobre os usos das tecnologias, e do conceito de virtualidade e acredito que outros acadêmicos poderão utilizar dessa pesquisa como fonte de inspiração para possíveis e futuros questionamentos, além dos usados do referencial de Jean Baudrillard, utilizarem outros referenciais teóricos e produzirem conteúdos, atividades e metodologias de ensino de Filosofia tendo como indicador e referencial de pesquisa os conceitos que foram explorados e sugeridos aos alunos (real, virtual, hiper-real e redes sociais), com a perspectiva de obter resultados satisfatórios e que produzam utilidade não só para a comunidade escolar, bem como para com a sociedade em geral e para a Academia de Filosofia. E no final perceber que podemos utilizar da tecnologia e de tudo o que ela pode proporcionar como ferramenta e ponte, para ensinar não só Filosofia, mas que também é possível ter um uso saudável e consciente dessa mesma tecnologia em sala de aula e na vida social.

## REFERÊNCIAS

ACHKAR, A. **A cultura do simulacro na sociedade do espetáculo e os novos mecanismos de simulação espetacular**. Trabalho publicado nos Anais do XVIII Congresso Nacional do CONPEDI, realizado em São Paulo – SP nos dias 04, 05, 06 e 07 de novembro de 2009.

ALUNO ALFA. Análise do Big Brother Brasil pela ótica de Jean Baudrillard. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALUNO BETA. A sociedade de consumo e do trabalho dentro da ótica da passagem da sociedade industrial (metalúrgica) para a sociedade dos símbolos (semiúrgica) em Jean Baudrillard. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALUNO GAMA. O conceito de hiper-realidade em Baudrillard nas relações sociais no Facebook: o curtir e o compartilhar. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALUNO DELTA. A hiper-realidade e a sedução em Baudrillard aplicada à realidade do digital influencer (influenciador digital) nas redes sociais. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALUNO ÔMEGA. O aprendizado de Filosofia através do jogo Detroit: Become Human. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALUNO SIGMA. A problemática do consumo e o mercado do corpo visto sob a ótica de Baudrillard em *A Sociedade de Consumo*. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

ALVES, Marcelle Louise Pereira; CALEIRO, Maurício de Medeiros. **Simulacros e Simulação: Sucesso?** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, p. 1-14, 2 a 6 de setembro de 2011.

AMARAL, Adriana Amaral; ROCHA, Paula Jung. **Uma apropriação de Tela Total: A busca da realidade perdida em um roteiro de viagem pelo virtual**. Disponível em: < [amaral-adriana-tela-total.pdf \(ubi.pt\)](#) >. Acesso em 08 nov. 2021.

AVELAR, Kamila; PRATA, Nair. **O simulacro de Baudrillard e o game Divertida Mente na Rádio Disney**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Volta Redonda - RJ – 22 a 24/06/2017.

BAUDRILLARD, Jean. **D'un fragment l'autre, entretiens avec François L'Yvonnet**. Editora: Albin Michel 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**, Lisboa: Relógio D'água, 1991.

\_\_\_\_\_. (1996). **A troca simbólica e a morte**. São Paulo, Ed. Loyola.

\_\_\_\_\_. (2008). **A sociedade de consumo**. Portugal: Edições 70

\_\_\_\_\_. (1995). **Para uma crítica da economia política do signo**. São Paulo: Martins Fontes.

\_\_\_\_\_. (2006). **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva

\_\_\_\_\_, Jean. **Tela Total. Mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997

\_\_\_\_\_, Big Brother: Telemorfose e criação de poeira. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: **Revista Famecos**, nº 17, 2002. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3148/2419> acesso em 18 de setembro de 2022.

BORGES, Filipe da Silva; BORGES, Ananda da Silva. Instagram e a simulação na era da hiper-realidade. **XVII Enecult**, Encontros de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, p. 1-10, 27 a 30 jun. 2021.

BRANCO, Bruna Maria Paixão Castelo; FERREIRA JÚNIOR, José, ALMEIDA, Karla Silva. **O consumo simbólico e os influenciadores digitais: um estudo de caso sobre o perfil de Thaynara OG no Instagram**. Revista Mídia e Cotidiano, v. 13, n. 1, 2019.

BRANDA, Newton. **Mais real que real, é assim que se anula o real?** Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/mais-real-que-o-%C3%A9-assim-se-anula-newton-branda> Acesso em 16 nov. 2021.

BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CASTRO, Lourdes Terezinha da Silva; AZEVEDO, Jéferson Luís de. **Ensino de Filosofia: idas e vindas. A quem interessa?** Educação e produção do conhecimento nos processos pedagógicos. Anais do III Seminário de Educação, Conhecimento e Processos Educativos, UNESCO, p. 1-6, 21 a 23 de maio de 2019.

FILHO, Juvenal Savian Filho; CARVALHO, Marcelo, FIGUEIREDO, Vinicius Berlendis de Figueiredo. **A BNCC e o futuro da Filosofia no Ensino Médio – Hipóteses**. Disponível em: <<http://anpof.org/portal/index.php/es-ES/artigos-em-destaque/1584-a-bncc-e-o-futuro-da-filosofia-no-ensino-medio-hipoteses>>. Acesso em 15 out. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra. 1996.

GUTEMBERG, Alisson. O cinema como simulacro: uma análise da violência cotidiana através do filme Laranja Mecânica. **Revista Eletrônica Extensão em Debate**, 2ª edição especial de Cinema, p. 1-8, 2015.

KELLNER, D. (1989). **Jean Baudrillard: from marxism to postmodernism and beyond**. California: Stanford University Press.

LENHARO, Rayane Isadora Lenharo; CRISTÓVÃO, Vera Lúcia Lopes. **Podcast, participação social e desenvolvimento**. Educação em revista, Belo Horizonte, v.32, n.01, p. 307-335, 2016.

MARROSO, Flávio. **Sociedade do consumo segundo Jean Baudrillard**. Youtube, 02 jun. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HvlhB7cvuUU&t=135s>>. Acesso em 04 ago. 2022.

MINAS GERAIS, Estado de. **Resolução SEE nº 4.657/2021**. Disponível em: <[https://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/RESOLU%C3%87%C3%83O%20SEE%20N%C2%BA%204.657%202021,%20DE%2010%20DE%20NOVEMBRO%20DE%202021%20\(2\).pdf](https://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/RESOLU%C3%87%C3%83O%20SEE%20N%C2%BA%204.657%202021,%20DE%2010%20DE%20NOVEMBRO%20DE%202021%20(2).pdf)>. Acesso em 02 fev. 2022.

PAIM, Antônio. **História das Ideias Filosóficas no Brasil**. 6ª edição. Londrina: Edições Humanidades, 2007.

PAPALEO, Vanessa. **Ensino Fundamental e Médio a partir dos conceitos de hipermodernidade e simulacro de Gilles Lipovetsky e Jean Baudrillard**. 2017. 39. TCC (Graduação). Rio Grande. Universidade do Rio Grande, 2017. Disponível em: [https://sistemas.furg.br/sistemas/sab/arquivos/conteudo\\_digital/0ce090c5b91d79615576bb7955f4dee0.pdf](https://sistemas.furg.br/sistemas/sab/arquivos/conteudo_digital/0ce090c5b91d79615576bb7955f4dee0.pdf) Acesso em: 16 nov. 2021.

PINHO, Romana Isabel Brázio Valente. O Ensino da Filosofia no Brasil: Considerações Históricas e Político-legislativas. **Educação e Filosofia Uberlândia**, v. 28, n. 56, p. 757-771, jul. /dez. 2014.

PROFESSOR ÔMICRON. Comentário das cinco intervenções pedagógicas. In: **Projeto de Intervenções Pedagógicas sobre Jean Baudrillard**, Escola Geraldino Silva, Purilândia, RJ, 04 ago. 2022. Apresentação oral.

QUINAFELEX, Rodrigo. **Hiper-realidade, simulação e simulacro em Jean Baudrillard**. Medium, 2018. Disponível em: < <https://medium.com/refracoes/hiper-realidade-simula%C3%A7%C3%A3o-e-simulacro-25b35dc4416d>>. Acesso em 08 fev. 2021.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Humans**, Sony Interactive Entertainment. 2018

RABELLO, E. T.; CAMARGO JUNIOR, K. R. Propagandas de medicamentos: a saúde como produto de consumo. **Interface: Comunicação, Saúde, Educação, Botucatu**, v. 16, n. 41, p. 357-367, 2012.

RAMAL, Andrea Cecilia. **Educação na cibercultura – hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ROCHA, Marcelo da Silva; COSTA, Luciano. Simulação e simulacro: a realidade do Big Brother Brasil. **Cadernos de Comunicação**, v.16, n.1, p. 01-17, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Como ler um texto de filosofia**. 2ª edição. São Paulo: Paulus, 2009.

SILVA, M. **A pesquisa e a cibercultura como fundamentos para a docência online**. In: **BRASIL. Secretaria de Educação a Distância. Debates: mídias na educação**. Brasília, nov. /dez. 2006. p.17-23. (Cadernos “Salto para o Futuro”. Boletim, n.24).

SILVA, Tomaz Tadeu. **Documento de Identidade: uma introdução às teorias do currículo**. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SOUSA, Priscila. (04 de Abril de 2022). **Conceito de Android**. [Conceito.de. https://conceito.de/android](https://conceito.de/android)

SMITH, Richard G. **The Baudrillard Dictionary**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. Baudrillard: trabalho e hiper-realidade. **RAE electron**. v. 9, n. 1, 2010.

TOALDO, M. Sob o signo do consumo: status, necessidades e estilos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 7, p. 89-97, 1997.

XAVIER, Ingrid. **Filosofia no Ensino Médio: possibilidade de uma educação filosófica**. Revista Filosofia Ensino e Educação: Ano XXI Boletim 10, setembro 2011.