

Ensino de filosofia hipermidiático: guia do docente

Andrews Jobim
Lucia Giraffa



Andrews Jobim
Lucia Giraffa

Ensino de filosofia hipermidiático: guia do docente

Título

Ensino de filosofia hipermediático: guia do docente

Autoras

Andrews Jobim

Lucia Giraffa

Ilustrações

Geradas com Inteligência Artificial pelos autores

Responsável editorial

Marcelo Duarte

ISBN: 978-65-83349-32-3

DOI: 10.70513/ensino-filosofia-hipermidiatico

Publicado por

Triálogo

Rua General Neto, 71, Sala 404, Caixa Postal 194,

Moinhos de Vento, Porto Alegre, RS, Brasil

www.trialogo.com.br

contato@trialogo.com.br

Primeira publicação: Setembro de 2024

Conselho Editorial

Prof. Dr. Edward Pessano

Universidade Federal do Pampa

Prof.^a Dr.^a Lucia Giraffa

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Edson Massayuki Kakuno

Universidade Federal da Integração Latino-Americana

Prof.^a Dr.^a Francéli Brizolla

Universidade Federal do Pampa

Prof. Dr. Valdo José Cavallet

Universidade Federal do Paraná

Prof.^a Dr.^a Maria Ligia Barbosa

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Lumos Assessoria Editorial

J62

Jobim, Andrews.

Ensino de filosofia hipermediático : guia do docente
[recurso eletrônico] / Andrews Jobim e Lucia Giraffa. —
1. ed. — Porto Alegre : Triálogo, 2026.

Dados eletrônicos (pdf).

Inclui bibliografia.

ISBN 978-65-83349-32-3

1. Filosofia - Estudo e ensino. 2. Meios de comunicação
de massa - Filosofia. 3. Mídias digitais - Filosofia.
4. Meios de comunicação de massa - Inovações tecnológicas.
5. Professores de filosofia - Formação. 6. Comunicação de
massa e tecnologia. I. Giraffa, Lucia. II. Título.

CDD23: 107

F-1609261

Bibliotecária: Priscila Pena Machado - CRB-7/6971

Direitos Autorais

© 2026 por Triálogo, Andrews Jobim e Lucia Giraffa. Obra de livre acesso para leitura e compartilhamento, desde que a obra original não seja modificada e/ou utilizada comercialmente. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou utilizada de qualquer forma ou por qualquer meio além do permitido sob esta licença sem a autorização escrita de cada autora do livro e/ou da editora, exceto para fins de ensino, pesquisa e/ou extensão.

Imagem gerada por inteligência artificial Gemini (versão 3 Flash). A composição visual foi realizada a partir de prompt escrito pelos autores e marcada pela diversidade étnica dos estudantes e pela presença ativa da mediação docente, expressa os princípios de uma educação digital inclusiva, alinhada aos valores defendidos pelo Grupo Argos.

Este guia foi produzido no âmbito do Grupo de Pesquisa ARGOS – Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Educação Digital:
<https://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/33430>.

Esta publicação foi viabilizada pelo apoio financeiro do CNPq, via verba obtida pelo Processo 312232/2023-3 - Edital Chamada CNPq Nº09/2023 – Bolsas de Produtividade em Pesquisa (PQ)

Ilustrações:

Imagem gerada com apoio de inteligência artificial – ChatGPT baseado no modelo GPT-5.3, a partir de prompts definidos pelos autores.

Revisão Linguística:

Christianne Lemke

E-mail: christiannelemke@gmail.com

Apresentação

Este guia foi produzido no contexto de uma pesquisa de doutorado, desenvolvida pelo autor e sua orientadora, estando diretamente vinculado às investigações conduzidas no âmbito do grupo de pesquisa Argos. Inserido nesse cenário, o material reflete a compreensão de que a pesquisa acadêmica não deve apenas se limitar à análise e à produção de conhecimento teórico para o campo da educação, mas também precisa gerar subsídios concretos que apoiem a prática docente e promovam a reflexão crítica sobre o fazer pedagógico.

Nessa lógica, partimos do entendimento de que o professor que atua na escola, carinhosamente denominado por nós como aquele que está no “chão de fábrica”, enfrenta desafios cotidianos que exigem mediações pedagógicas consistentes, contextualizadas e viáveis. Assim, este guia busca estabelecer uma ponte entre a produção acadêmica e a prática educativa, traduzindo resultados de pesquisa em orientações acessíveis e aplicáveis.

A proposta aqui apresentada inspira-se especialmente nas contribuições oriundas da dissertação de mestrado de Andrews Jobim, ampliadas e aprofundadas no percurso investigativo posterior. Nesse sentido, o guia não pretende esgotar a discussão, mas, sim, oferecer uma sistematização que favoreça a apropriação prática dos princípios e das possibilidades do ensino de filosofia hipermidiático.

Ao disponibilizar este material, nosso objetivo é duplo: por um lado, oferecer ao docente um apoio prático para o planejamento de suas ações pedagógicas; por outro, convidá-lo a refletir criticamente sobre o uso das tecnologias digitais em sua prática, superando perspectivas meramente instrumentais e avançando em direção a uma integração mais significativa, consciente e criativa.

Sumário

Introdução	7
O que é o ensino de filosofia hipermidiático?	10
Cinco princípios do ensino de filosofia hipermidiático	14
Experiência dos problemas e criação conceitual	14
Deslocamento da zona de conforto	15
Tempo e tecnologia	16
Processualidade e tensionamento	17
Liberdade	18
Estrutura de um Plano de Aula Hipermidiático	20
Exemplos de aplicação	21
Exemplo 1	21
Exemplo 2	25
Exemplo 3	27
Recomendações ao docente	30
Recomendações de ferramentas	31
Organização de ideias	31
Escrita hipertextual, colaborativa e multimodal	31
Mapas conceituais, infográficos e visualização	31
Produção audiovisual	31
Ambientes e plataformas de publicação	32
Interatividade, jogos e narrativas	32
Recomendações de materiais	33
Curadoria matérias de Inteligência Artificial	34
Os filmes sobre Inteligência Artificial	34
As séries sobre Inteligência Artificial	36
Plataformas de IA	37
LLMs (Grandes Modelos de Linguagem)	40
Geradores de Imagem com IA	40
IAs para Converter Texto em Áudio	43
Geradores de Vídeo com IA	44
Sobre o autor e a autora	46

Introdução

Olá, colega docente!

Como você já deve saber, este guia trata de apresentar o ensino de filosofia hipermidiático e operacionalizá-lo para o planejamento de propostas pedagógicas. Porém, neste momento você deve estar se perguntando: “de que se trata?”. Antes de responder, faz-se necessária uma breve introdução.

A popularização da internet na década de 1990 estabeleceu um importante marco na história do mundo. Mais do que simplesmente conectar pessoas e instituições como os serviços de comunicação disponíveis na época, a rede mundial de computadores possibilitou a emergência de um ambiente virtual de interações – um “espaço” que está em todos os lugares, mas em lugar nenhum. Essa descrição aponta justamente para a condição paradoxal em que nos inseríamos, a saber, habitar um mundo físico, analógico, concreto e corporal, ao mesmo tempo em que se habita um mundo imaterial, digital, fluido e mental.

Como é próprio dos períodos de emergência de novas tecnologias, deu-se em um primeiro momento (e é notável como segue ocorrendo) um maravilhamento com relação às novas formas de recursos digitais. Com revolucionárias promessas, aos poucos o digital passou a penetrar nas práticas cotidianas, incrementando o trabalho, o lazer e a comunicação. A cibercultura e sua lógica conectiva, descentralizada, dinâmica, coletiva e interativa, passou a ressignificar experiências, produzindo inclusive novas formas de pensar nossa interação com o mundo.

Talvez o que passa a ser experimentado no âmbito da internet a partir da década de 2020 tenha sido difícil de prever nos primórdios de sua popularização: sistemas digitais integrados em praticamente todos os âmbitos de nossas vidas; tecnologias de inteligência artificial generativa capazes de gerar textos, imagens e vídeos de alta qualidade e difícil distinção; influência das interações digitais nas políticas interna e externas dos países; entre outros exemplos. Também é importante destacar as significativas transformações ocorridas no âmbito cultural. É notável como há um movimento constante de aceleração do desenvolvimento de tecnologias e, consequentemente, de virtualização da experiência humana.

Contudo, por mais que haja essa aceleração no desenvolvimento da técnica, parece haver um atraso em sua integração às práticas cotidianas. Assim, por mais que seja possível contar algumas décadas de desenvolvimento e maior acesso a essas tecnologias, é

necessário referir que existem não apenas questões infraestruturais, mas também políticas e educacionais que marcam o ritmo e o modo como os sujeitos se apropriam das tecnologias. É dessa forma que se pode referir a: (a) práticas de integração das tecnologias digitais, cuja relação humano-máquina é reposicionada por um processo de pensamento que se apropria criticamente e (re)cria os significados que são estabelecidos no mundo; e (b) práticas meramente instrumentalizadoras, que reduzem a relação humano-máquina a uma interação irreflexiva, valendo-se da transmissão de instruções para a consecução de determinados fins, sem necessariamente compreender seu processo de construção.

No que tange ao papel da educação nesse processo, fica clara a sua centralidade na determinação de que tipo de relação poderá se dar com as tecnologias digitais. No Brasil, com as homologações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em 2018, e seu complemento à área da Computação, em 2022, foi afirmado um projeto de abordagem da relação humano-máquina. Com foco em competências e três eixos definidos (Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital), os dois documentos convergem para uma abordagem integrada das tecnologias ao contexto educativo – ou seja, visam normatizar ambientes educacionais que estimulem a reflexão crítica, a criatividade e o pertencimento em um mundo e cultura digitais.

Não obstante, como já referido, diferentes fatores perpassam o modo como a relação com as tecnologias digitais se configurará. Dentre os aspectos que podem dificultar a efetivação do que é previsto na BNCC, podem ser citadas as questões infraestruturais, como a falta de dispositivos ou acesso à internet, questões formativas, como a falta de integração dessas tecnologias nas formações iniciais e continuadas, além de questões de organização e tradição das próprias áreas, como a desvalorização do uso desses recursos nos processos de ensino e aprendizagem, dentre outros. Isso pode contribuir para um descompasso entre os documentos oficiais e as práticas reais, podendo levar inclusive a práticas instrumentalizadoras.

Assim sendo, preparar os estudantes para atuarem em uma sociedade fortemente digitalizada requer, além de uma sólida formação, uma prática com diversas ferramentas que possam oportunizar experiências enriquecidas de aprendizagem, executando processos de ensino estratégicos. Isso coloca-se como um desafio para a formação docente como um todo: na formação inicial com a integração das tecnologias digitais com os conteúdos e práticas de ensino; na formação continuada, em que se dá o contato com novas ferramentas e técnicas pedagógicas; além do processo reflexivo sobre a própria prática com a condução de uma formação permanente.

Além de serem trabalhadas essas dimensões formativas é importante dispor de uma estrutura conceitual que auxilie no alinhamento das práticas para a construção da estratégia pedagógica a ser adotada. Nesse sentido, a literatura em educação já conta com algumas importantes elaborações, a exemplo da estrutura conceitual do *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Contudo, se a opção é explorar a interação dos sujeitos com a internet na cibercultura, talvez algumas dessas abordagens não sejam plenamente adequadas, dado que não são orientadas especificamente para esse fim. Quando o são, essas abordagens contribuem para apropriações e adaptações em função dos contextos educacionais a que se destinam, considerando os recursos disponíveis em seus contextos e as questões normativas das instituições.

Isto posto, partindo desse cenário cibercultural, que tem atravessado e transfigurado a história recente em função de diferentes plataformas e tecnologias (como as redes sociais, por exemplo) e da necessidade de formar sujeitos capazes de integrar essas tecnologias a seu cotidiano de forma crítica e consciente, é que se criou o ensino de filosofia hipermidiático. A proposta mobiliza a potência da manipulação de problemas e da (re)criação de conceitos para estimular os estudantes a experimentarem a exploração reflexiva na internet. O nome filosofia vem justamente daí: trata-se da área do conhecimento que tem como principal objeto os conceitos, criando-os em função de problemas formulados. Já a hipermídia surge da ideia de integração de hipertextos, imagens, vídeos e áudios de forma interativa, na qual o sujeito pode escolher o caminho de navegação que pretende levar.

Como se trata de uma estrutura conceitual para ambientes digitais dinâmicos, abertos e conectivos de experiências únicas baseadas em interesses, a abordagem do ensino de filosofia hipermidiático é aberta, de forma a ser apropriada por docentes em diferentes contextos. É importante frisar que esses contextos podem inclusive implicar diferentes disciplinas. Melhor dizendo, como o foco é sobre a manipulação de conceitos, e todas as disciplinas contam com conceitos em suas definições, isso torna o ensino de filosofia hipermidiático adequado para organizar propostas pedagógicas em quaisquer uma delas.

Na próxima seção, você conhecerá um pouco melhor sobre essa abordagem.

O que é o ensino de filosofia hipermidiático?

A proposta de ensino de filosofia hipermidiático surge a partir da seguinte problemática: *como integrar as tecnologias digitais ao ensino de filosofia em uma abordagem não instrumental?* O foco dessa abordagem é evitar práticas pouco refletidas ou a presença acessória das tecnologias durante os processos de ensino e aprendizagem. A intenção é que haja um enriquecimento significativo das propostas pedagógicas, justificando a presença das tecnologias digitais e explorando práticas que somente essas poderiam mediar.

Porém, como se trata de uma problemática, outras questões passam a ser desdobradas ao longo de seu desenvolvimento, devendo ser trabalhadas de uma forma ou de outra. Dentre os questionamentos, estão:

- O que é filosofia?
- O que é ensinar filosofia?
- O que é técnica e tecnologia?
- Quais as tecnologias do ensino de filosofia?
- O que é uma tecnologia digital?
- O que é cibercultura?
- Como planejar propostas integradas às tecnologias digitais?
- É possível uma filosofia digital?

Todos esses problemas indicam a complexidade dessa questão, que, se tomada em sua radicalidade, apresenta-se como irreduzível à mera agregação das tecnologias digitais a processos pedagógicos existentes. Porém, pode ser levantada a objeção de por que levar a discussão a tal profundidade e se seria viável para docentes se valerem dessas discussões em sua prática profissional. Em defesa, justifica-se tal abordagem como forma de organização de um caminho viável ao trabalho pedagógico com tecnologias digitais, estabelecendo as conexões entre os conceitos em sua trama de significância.

Considerando os conceitos dados e populares de filosofia, bem como suas tecnologias e práticas, é notável como se destaca uma abordagem majoritariamente textual, complementada por práticas orais, que, apesar de guardar certa dimensão dialógica, ainda

não é capaz de romper com a solidão do trabalho filosófico. Dito de outro modo, mesmo quando há diálogo, esse permanece fortemente condicionado pela lógica da linearidade textual e pela autoria individual. Vê-se, nesse caso, uma continuidade e aprofundamento da tradição grega que, ao assimilar a textualidade na prática filosófica, expande a capacidade de pensamento para aprofundamento da teoria e abstração, sob pena de afirmação de práticas individuais e lineares.

Por se tratar de uma linha de fuga da prática filosófica, o ensino de filosofia se abre para outros campos e práticas. Não obstante, os docentes seguem uma formação que trabalha principalmente com textos como ferramenta de atualização dos conceitos, dificultando o rompimento com a lógica textual afirmada. Além disso, ao ser indicada essa tecnologia que orienta o ensino de filosofia, reforça-se o problema das outras formas tecnológicas que podem ser integradas a esse ensino. Ou ainda, quais são essas formas no contexto da década de 2020.

Uma abordagem dessa questão é problematizar a técnica. Nessa lógica, segundo o filósofo brasileiro Álvaro Vieira Pinto¹, a técnica pode ser entendida como a capacidade humana de transformar o mundo para a consecução de determinado fim. Já a tecnologia teria diferentes acepções, como: a ciência da técnica, a própria técnica, o grau de desenvolvimento de uma nação ou forma de justificar valores e concepções que produzem desigualdades. Com isso, há a implicação de se pensar quais as finalidades próprias do contexto digital da cibercultura como produção técnica: por um lado, conexão, intensidade, velocidade, coletividade, criação, interação, descentralização e dinamismo; já por outro, de uma cibercultura cooptada pela lógica do capital, conexão controlada, intensidade e velocidades relativas, coletividades polarizadas, imitações de tendências e centralização em grandes nós das redes. Não que haja uma dicotomia propriamente dita, dado que esses dois lados se atravessam e influenciam constantemente, porém parece haver uma tensão interna ao uso dessas técnicas.

Nesse contexto, diversas tecnologias, entendidas aqui de maneira ampla, como técnicas aplicadas também no pensamento, podem ser apontadas como potencialmente relevantes para a elaboração de uma proposta de ensino de filosofia para o contexto da cibercultura – há o pensamento computacional, a inteligência artificial e a hipermídia (hipertexto + mídia), por exemplo. Destaca-se essa última por seu alcance e presença em praticamente toda a experiência digital dos sujeitos na internet – todos acessam e navegam

1 VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. v. 1

por páginas na internet, ou assistem a vídeos em uma rede social, além de participarem de grupos de discussão por interesses nos mesmos assuntos, criando, desse modo, sentido a partir de suas conversas e produções. No caso de uma integração das tecnologias digitais que se oriente pela cibercultura, a hipermídia parece relevante, uma vez que serve de paradigma organizacional da experiência online contemporânea.

Se a hipermídia pauta essa organização da cibercultura, é porque justamente apresenta as principais características que a cibercultura possui, inclusive as possibilidades de cooptação por variados interesses. Por conta disso, valer-se de uma tecnologia como essa não significa estar imune aos interesses que visam atuar sobre as dimensões micro e macropolíticas. Pelo contrário, integrar as tecnologias digitais ao ensino de forma geral implica carregar o ensino de determinados valores e tendências que acompanham o desenvolvimento da tecnologia em questão. O problema encontrado é sobre o direcionamento que será dado a partir dessa integração.

No caso do ensino de filosofia hipermidiático, o objetivo é pensar em uma abordagem que oportunize experiências de pensamento potencializadoras, nas quais estudantes e docentes possam se engajar em processos pedagógicos enriquecidos, manipulando problemas filosóficos e criando conceitos em linguagens próprias da cibercultura. Contudo, isso não significa um deslumbramento, como se somente essas abordagens devessem vigorar desse momento em diante. A problemática desdobrada ao longo de todo o processo criativo visa justamente evitar isso. A hipermídia reconfigura o texto, absorvendo-o, abrindo-o e dando maior dinamicidade. Portanto, não há ideia de substituição de outras tecnologias pedagógicas, mas de complementaridade.

Nesse sentido, é preciso que os docentes conheçam os problemas que atravessam a integração das tecnologias digitais no ensino de filosofia, justamente para serem capazes de discernir o melhor emprego dessas tecnologias. Da mesma forma como o docente adapta diferentes metodologias durante seu planejamento estratégico, poderá agregar as tecnologias digitais como aliadas no enriquecimento dos processos de ensino e aprendizagem.

Sintetizando e respondendo à objeção levantada: o docente não necessitará realizar sempre esse trabalho de problematização brevemente exposto aqui, porém faz-se importante que o conheça para evitar práticas instrumentais.

A partir dessa compreensão é que o próprio problema de uma filosofia digital pode ser posto. Pois se as tecnologias textuais marcaram a tradição europeia-ocidental da filosofia, direcionando seu desenvolvimento e abordagem, é possível afirmar que essa filosofia (e seu ensino)

é marcada pela lógica de funcionamento do texto. Isso é evidenciado quando se confrontam as filosofias africanas e ameríndias, por exemplo, as quais organizam seus conceitos tendo por base a tradição oral e a comunidade, agregando experiências corporais, sociais e espirituais na sua forma de descrição e compreensão do mundo e suas relações.

Uma significativa parcela dos filósofos da tradição europeia-ocidental separa a prática filosófica de seu ensino – algo que é notável até hoje nos cursos de graduação no Brasil. Isso configura a situação de que as tecnologias empregadas na criação dos conceitos fornecem uma consistência inicial à filosofia do autor. Somente posteriormente é que o ensino de filosofia surge, mobilizando as mesmas tecnologias nas quais o docente-filósofo foi formado.

No caso do ensino de filosofia hipermidiático, a proposta é percorrer o caminho inverso: pensar inicialmente a possibilidade de novas formas tecnológicas para o ensino de filosofia. Isto é, que outros caminhos se abrem a partir disso? Seria possível percorrê-los em direção a uma filosofia digital? Criar conceitos e organizá-los utilizando as tecnologias digitais? Por certo, esse é mais uma questão que pertence à problemática aqui elaborada, e que se mantém em aberto.

Dito isso, é importante destacar algumas características do ensino de filosofia hipermidiático. Essa proposta é uma estrutura conceitual, ou seja, não se trata de uma metodologia fechada a ser aplicada ponto a ponto, o que inclusive configuraria uma instrumentalização da abordagem. Trata-se de uma proposta pedagógica que se apoia em uma problemática filosófica, como abordado nesta seção. Em seu núcleo está a compreensão do ensino de filosofia como um problema filosófico a ser trabalhado pelo docente em sua prática de sala de aula. Por conta disso, o ensino de filosofia hipermidiático apresenta o problema, movimenta conceitos, mas não apresenta uma solução definitiva – justamente porque essa será elaborada pelo docente em seu contexto.

O que o ensino de filosofia hipermidiático oferece são princípios de elaboração de propostas integradas às tecnologias digitais. Valendo-se desses princípios, o docente poderá considerar sua situação e possibilidades, avaliando o modo como pensará estrategicamente os processos de ensino. Ao todo são cinco os princípios que abordam diferentes aspectos do ensino de filosofia, dentre os quais estão questões relativas a processos de ensino e aprendizagem, postura do docente e possibilidades que podem ser apropriadas, modificadas e expandidas pelos estudantes, bem como temas relativos à tecnologia e experiência inicial.

Isto posto, a seguir apresentamos os cinco princípios que compõem a proposta de ensino de filosofia hipermidiático.

Cinco princípios do ensino de filosofia hipermidiático

Experiência dos problemas e criação conceitual

O primeiro princípio trata do motor dos processos de ensino e aprendizagem no ensino de filosofia hipermidiático. Apoiando-se em uma definição de filosofia como criação de conceitos, esse princípio sustenta que a experiência pedagógica com conceitos deve operar um duplo movimento: a experiência dos problemas e a criação conceitual.

A experiência dos problemas opera em uma interface entre os níveis pré-filosófico e o filosófico propriamente dito. Trata-se de mobilizar os estudantes no campo de experiência sensível, para que não apenas apreendam racionalmente um problema, mas também para que sintam a necessidade de sua colocação. Em outras palavras, uma experimentação consistente de um problema filosófico deveria oportunizar a percepção da problematicidade do problema – o que torna esse problema um autêntico problema. Possibilidades de experiências de problemas são notáveis na literatura do ensino de filosofia, destacando o papel das artes nesse processo, com o emprego de filmes, músicas e pinturas, por exemplo. Essas são inseridas em processos de problematização com diversos métodos, até se alcançar a etapa de introdução dos conceitos.

Contudo, nessas abordagens há uma certa passividade na experiência dos problemas por parte dos estudantes. Mantendo-se um planejamento centrado no docente, os estudantes apenas apreciam as peças artísticas e permanecem passivos. No caso da proposta do ensino de filosofia hipermidiático, a experiência dos problemas filosóficos se torna ativa: os estudantes são convidados a explorar a internet em busca de pistas e elementos que ilustrem e aprofundem a compreensão do problema em questão. Quer dizer, seguindo a dinâmica própria da internet, de abertura e não-linearidade, há um movimento de aprofundamento da compreensão pelo caminho da navegação realizado pelos estudantes. Isso oportuniza uma forma de sensibilização integrada às tecnologias digitais.

No caso da criação conceitual, não se trata propriamente de criar conceitos novos, mas apropriar os conceitos estudados em diálogo com seu autor. Pesquisar, navegar, estudar e ler não deixam de ser atos de criação, tendo em vista os caminhos interpretativos que são estabelecidos. Ao mesmo tempo, essa (re)criação não se limita apenas à dimensão

proposicional do texto, sendo essa apenas uma de suas formas de expressão. A tradição filosófica europeia-ocidental, marcadamente textual, estabeleceu a centralidade da escrita, linear e fechada, como padrão no ensino de filosofia – algo que também se faz presente nas propostas que trabalham com problemas filosóficos no campo do ensino de filosofia.

Divergindo dessa situação, a proposta do ensino de filosofia hipermidiático busca abrir a experiência de criação conceitual para a internet. Assim, as construções são abertas, coletivas, dinâmicas e em múltiplas linguagens. Os conceitos passam a ser apropriados e traduzidos, desconstruídos e reformulados em outros formatos, podendo ser novamente apropriados e ressignificados em função das experiências que oferece. Trata-se de uma abordagem que transforma o texto filosófico em hipermidiático, inserindo-o em uma rede de conexões e enriquecendo suas possibilidades.

Deslocamento da zona de conforto

O segundo princípio aborda os deslocamentos necessários para o processo de integração das tecnologias digitais aos processos de ensino e aprendizagem. Considerando que se trata de apropriação de ferramentas que enriquecem a lógica oral e textual educativa, sua integração tende a lançar os sujeitos em uma zona de incompreensão e deslocamento – a qual deve ser entendida como parte fundamental do processo.

Pensar em integração das tecnologias digitais significa partir do incerto e imprevisível. Isso porque romper com a mera instrumentalização é romper com a lógica da padronização, a qual aplica a mesma solução para diferentes situações. Quando uma tecnologia está instrumentalizada, seu potencial de resposta às incertezas que se impõem no cotidiano educacional vê-se reduzido por conta da não apropriação crítica de seu uso pelos sujeitos. A instrumentalização implica uma zona de conforto, que se assegura na reprodução de práticas.

Não obstante, o próprio processo educacional implica um deslocamento da zona de conforto, dado só ser possível aprender de forma significativa se forem experimentados os vácuos de sentido. Isto é, somente quando os estudantes experimentam os limites de sua capacidade de compreensão, é que podem exercitar a capacidade construtiva do conhecimento de forma consciente e integrada. Ao docente cabe estimular o atravessamento desses limites do conhecido, não apenas conduzindo os estudantes, mas também participando do processo como alguém com mais experiência que pode se pôr em diálogo. Quando esse deslocamento não se dá, pode ocorrer uma instrumentalização dos próprios

conteúdos a serem aprendidos, que não são assimilados e passam a ser reproduzidos de forma mecânica para atender aos instrumentos avaliativos.

Situação semelhante ocorre com as tecnologias digitais aplicadas à educação. Por comporem essa dinâmica de deslocamento da aprendizagem dos conteúdos, é necessário que sejam adaptadas em relação a seu uso habitual, incentivando os estudantes a explorarem novas perspectivas. Em outros termos, é preciso que o familiar se torne incomum para que haja novas formas de significação – tanto das tecnologias quanto do próprio conteúdo –, o qual é experimentado de forma diferente justamente pela tecnologia empregada.

Esses deslocamentos devem ser adequadamente planejados pelo docente, que deve alinhar as atividades relacionadas ao conteúdo com a possibilidade de utilização de tecnologias digitais. Tal ponderação é importante por conta dos desafios dessa integração. Uma vez que a tecnologia digital é operada como uma tecnologia educacional, sua lógica tende a impactar a experiência de aprendizagem. Se o uso proposto para a ferramenta é demasiadamente diverso do uso cotidiano do estudante, pode haver um enfoque excessivo na aprendizagem da ferramenta, diminuindo o aproveitamento da experiência com o conteúdo. Sendo assim, cabe ao docente acompanhar todo o processo de perto, dando as ferramentas mínimas para que os estudantes tenham condições de realizar as propostas.

Tempo e tecnologia

O terceiro princípio trata especificamente da relação entre tempo e tecnologia, que deve ser organizada pelo docente durante seu planejamento. Semelhante ao que ocorre no princípio “deslocamento da zona de conforto”, é fundamental que haja essa consideração no planejamento pedagógico. Porém, enquanto no princípio anterior a ênfase do planejamento recai sobre a relação entre tecnologia e conteúdo, neste princípio há uma referência mais direta a questões infraestruturais e de carga horária.

Ao planejar suas propostas pedagógicas, o docente deve levar em consideração a tecnologia disponível em sua instituição, visando garantir o bom andamento de sua proposta. Por exemplo, é importante verificar não só a existência de acesso e a qualidade da conexão com a internet, como também se há computadores suficientes para todos os estudantes, laboratório de informática ou dispositivos que possam ser levados para a sala de aula. Certamente são questões logísticas, porém influenciam diretamente no bom andamento das propostas.

Outra questão diz respeito a do tempo – também ligada à dimensão infraestrutural.

Já faz parte do planejamento docente a organização do tempo na elaboração dos planos de aula e ensino. Dessa forma, não é propriamente uma novidade o que esse aspecto agrega. No entanto, o que se procura chamar a atenção aqui é para as questões: (a) logísticas: ida até o laboratório de informática ou distribuição dos dispositivos para os estudantes, por exemplo; (b) organizacionais: inicializar, instalar ou carregar sistemas para a realização da proposta, por exemplo; e (c) didáticas: com o trabalho propriamente dito, que inclui o deslocamento da zona de conforto em sua dupla dimensão, conteúdo e tecnologia.

Isso sem desconsiderar outros tempos que perpassam a abordagem do ensino de filosofia hipermidiático, como a experiência e maturação do problema filosófico em questão, bem como o tempo de navegação exploratória e da criação conceitual. Que não deixa de abarcar o tempo da dispersão digital, das conversas paralelas e outras formas de interação.

Desse modo, o docente pode se valer de táticas em seu planejamento estratégico para ganhar tempo e aumentar o aproveitamento presencial com os recursos digitais: indicar materiais para a leitura prévia, explicações breves, mas com densidade, ou até realizar a chamada durante a realização da proposta são exemplos que podem ser citados. Ganhar o tempo necessário é fundamental, uma vez que essas propostas podem tomar um tempo maior em sua execução.

Sintetizando, pode-se afirmar que a integração das tecnologias digitais não se restringe somente aos processos de ensino e aprendizagem, ela abarca todo o planejamento estratégico docente. As tecnologias digitais reconfiguram também o tempo pedagógico, não sendo meros recursos agregados ao conteúdo.

Processualidade e tensionamento

O quarto princípio trata da postura do docente em relação aos processos de ensino e aprendizagem na perspectiva hipermidiática. Ele é criado como forma de complementar os demais princípios, fornecendo um caminho de maior concretude à prática docente. Trata de responder à questão: como ensinar nessas condições?

Considerando os princípios anteriores, é notável como há um maior protagonismo discente na experimentação e (re)criação conceitual em linguagens hipermidiáticas. Nesse sentido, é o estudante que deve se sensibilizar conforme explora a internet, participando da cibercultura e integrando-a ao seu modo de pensar. Deve fazer isso transitando pelas fronteiras do que já foi compreendido, descobrindo os limites, e as inseguranças que se

impõem. Trata-se de um exercício de pensar para além da cômoda instrumentalidade, mobilizando o pensamento criativo para se apropriar dos recursos tecnológicos.

Contudo, considerando a lógica de uso dos recursos digitais disponíveis, dificilmente essa apropriação alternativa – que os direciona para um propósito pedagógico – surge espontaneamente no ambiente educacional. É necessária uma motivação interna, que desperte o interesse. Assim sendo, cabe ao docente o papel de intercessor, tensionando as crenças dos estudantes para que sejam capazes de experimentar o problema em questão. Tal como Sócrates – que não podia ensinar, mas apenas “parir” ideias –, o docente em uma proposta hipermidiática deve provocar um movimento interno na inteligência dos estudantes, mobilizando-os em função de um problema. Isso pode ser realizado não só com perguntas, indagações, mas também por meio de recursos digitais, entre outras possibilidades.

Esse trabalho de tensionamento deve ser constante, acompanhando o trabalho ao longo de sua processualidade. O docente tem de ter claro para si que atividades como essas demandam uma intensa participação, seja pelo risco de incompreensões conceituais, dispersão digital e até mesmo instrumentalizações. São riscos que podem ser atenuados com o trabalho de problematização, que visa justamente provocar a urgência da busca de uma resposta.

Evitar a mera instrumentalização é um desafio no processo de tensionamento. Uma vez que o docente deve ter compreendido as possibilidades de integração das tecnologias digitais disponíveis junto ao seu trabalho. Deverá ser capaz de perceber a potencialidade pedagógica de recursos que não necessariamente foram desenvolvidos para esse fim. Assim, a pergunta que se deve fazer é: o que apenas é possível executar em uma abordagem hipermidiática? Essa pergunta mobilizadora deve estar no centro dos processos de ensino de filosofia hipermidiático, como um indicador do que pode ser realizado.

É por meio do processo de tensionamento processual que os estudantes poderão romper com suas zonas de conforto, tanto no uso dos conceitos quanto no uso das tecnologias, para ressignificar práticas e produzir conhecimento. Isso poderá contribuir para que se valham de diferentes linguagens digitais, conectando-as em função de caminhos de navegação de forma colaborativa e interativa.

Liberdade

O quinto princípio aborda o papel dos estudantes no processo de aprendizagem. Como já indicado nos demais princípios, há um protagonismo, um papel ativo pelos estudantes, ou

seja, uma ilustração de um princípio de liberdade que é fundamental. Liberdade que não é licenciosidade, pois não se trata de fazer tudo que a livre vontade espera, mas de agir livremente na busca de resposta a um problema filosófico concretamente experimentado. Por isso, a presença do docente como tensionador é fundamental, visto que é ele o responsável por balizar os limites entre o que pertence ao trabalho e o que irrompe para outros campos.

Ter a liberdade reconhecida é ser sujeito dos processos e não mero objeto. Isso significa que o estudante, além de estudar discursos sobre filósofos e conceitos, passa assumir uma postura propriamente filosófica, (re)criando esses conceitos em função do seu contexto. Trata-se, portanto, de um aumento de potência de ser (ou uma virtualização) que expande as possibilidades de pensamento dos estudantes.

Nesse cenário, as tecnologias hipermidiáticas, tais como o texto e a oralidade, operam como interfaces para a realidade. No caso da hipermídia há um horizonte de possibilidades maior por ser uma tecnologia mais virtualizada, isto é, com maior potência de atualização em diferentes formas. Investir na liberdade dos estudantes para explorar, buscar, arriscar, errar e (re)criar é apostar na potência de ser afetado de diversas maneiras.

Por certo, os estudantes já aplicam essa prática em seu cotidiano ao utilizarem as plataformas e redes sociais, embora a realizem de maneira instrumental e pouco reflexiva. À vista disso, o docente ao promover questionamentos, estimulando a liberdade de busca, contribuirá para a abertura de uma criação mais radical.

Estrutura de um plano de aula hipermidiático

A estrutura de um plano de aula hipermidiático não segue uma dinâmica fechada, tal como uma estrutura rígida. A ideia é que os cinco princípios apresentados sejam mobilizados em função das necessidades identificadas pelo docente nos processos de ensino e aprendizagem durante seu planejamento estratégico. Assim, o docente está livre para reconfigurar e reposicionar os princípios. Não obstante, é recomendável que todos os cinco princípios sejam mobilizados em maior ou menor grau, para produzir um equilíbrio nas propostas.

Um primeiro formato que poderia ser recomendado é o de uma metodologia de aula que abarque os seguintes momentos:

- *Experiência inicial de sensibilização*
- *Navegação exploratória guiada (experiência dos problemas)*
- *Criação hipermidiática (criação de conceitos)*
- *Socialização e tensionamento (cocriação)*
- *Avaliação processual*

Porém, nada impede que um outro formato seja proposto:

- *Investigação do conceito criado (criação do conceito)*
- *Navegação exploratória para busca de evidências do conceito*
- *Formulação do problema (experiência dos problemas)*
- *Socialização e tensionamento (cocriação)*
- *Avaliação processual*

É notável como a dimensão da navegação e da criação é importante. Navegar já é criar. E a proposta criativa desenvolvida posteriormente busca transformar essa experiência da navegação em algo que possa ser compartilhado. Assim, as ferramentas digitais a serem empregadas nesse processo criativo variam sempre em função da intencionalidade pedagógica pretendida. Dessa forma, o emprego dessas ferramentas deve ser sempre consciente, evitando seu uso indiscriminado ou motivado apenas por ser uma inovação tecnológica. Ademais, essa consciência não deve se limitar apenas ao docente, sendo relevante o processo de tensionamento junto aos estudantes.

Isto posto, é fundamental que o docente compreenda a importância de conhecer um repertório de ferramentas digitais, sejam pedagógicas ou não, pois terá à sua disposição mais recursos para enriquecer os processos de ensino e aprendizagem. Entretanto, para implementar uma abordagem hipermidiática, não basta apenas fazer uso desse repertório, é preciso modificar não só a abordagem do processo, mas também a mentalidade dos sujeitos. A tecnologia digital não entra em sala de aula para substituir o docente ou o livro, mas para oportunizar diferentes modos de pensar a realidade.

Exemplos de aplicação

Os exemplos apresentados a seguir priorizaram a dimensão estrutural de propostas pedagógicas integradas às tecnologias digitais. A ideia é que sirvam de orientação e possam ser apropriados e adaptados pelos docentes durante seu planejamento, considerando os conteúdos que serão trabalhados.

Exemplo 1

Título:

Abordagem hipermidiática de problemas filosóficos.

Tema:

Variado.

Objetivo:

Manipular conceitos por meio da experimentação de problemas em recursos do cotidiano e da criação de mídias digitais.

Referências:

JOBIM, Andrews Dubois. **Proposta de ensino de filosofia hipermidiático: da teoria à prática**. 2023. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Tempo estimado:

Três períodos de 50 minutos cada, caso seja desenvolvida inteiramente presencial.

Procedimentos:

Esta atividade foi elaborada para ser executada em três períodos: as duas primeiras etapas são executadas no primeiro dia, a terceira no segundo e a quarta etapa no terceiro e último dia. A proposta é que seja executada em grupos para estimular o diálogo. A atividade não exige preparação prévia dos estudantes, podendo servir para a introdução de novos conteúdos. É essencial que o docente assuma uma postura de curador de informações, não oferecendo resistência ao pleno exercício da liberdade exploratória dos estudantes. Também é importante que o docente acompanhe o processo, tensionando e provocando os achados, tanto no que se refere aos conceitos quanto ao uso da tecnologia. Não há motivos para espanto quanto ao tempo de exposição da etapa inicial, pois, se houver o devido acompanhamento e personalização da explicação nos grupos, todas as dúvidas serão sanadas. Esta atividade requer a utilização de computadores com acesso à internet, tendo em vista as buscas e criações de mídias a serem realizadas. Segue abaixo a descrição das etapas.

(1) Inicialmente é realizada uma breve apresentação do problema filosófico e dos conceitos que o permeiam. A proposta é que seja uma introdução breve, fornecendo o mínimo para que os estudantes possam se situar em relação ao conteúdo. Para isso, o docente pode se valer da lousa para pequenos apontamentos, mas deve priorizar o diálogo a fim de melhor sensibilizar os estudantes e avaliar se o mínimo de compreensão foi atingido. Ademais, é importante evitar exemplos durante a explicação para não direcionar as buscas a serem realizadas na segunda etapa. Em certo sentido, ainda vigora a compreensão tradicional do ensino de Filosofia, porém essa é apenas uma das etapas do processo, não determinando o todo da prática. Alcançado o objetivo esperado, que deve demorar no máximo 15 minutos, avança-se à próxima etapa, a qual serve de ponto de virada na compreensão de ensino de Filosofia, operando a transição entre o ensino tradicional e o hipermidiático.

(2) Essa transição consiste em desafiar os estudantes para que busquem evidências do conteúdo recém apresentado na internet, isto é, em filmes, séries, redes sociais, jogos, plataformas de vídeos, blogs e jornais. Em grupos, os estudantes escolhem uma dessas categorias e passam a explorar o recurso por intermédio do computador ou celular, discutindo entre si e com o docente para verificar a aderência dos achados ao conteúdo recém exposto. As dúvidas são resolvidas na relação de troca entre pares, oportunizando a construção do

conhecimento. Com isso, se consolida um ambiente propício à experimentação e ao diálogo, em que, por meio da tentativa e do erro, cada um pode perceber os limites de sua compreensão e o que fazer para expandi-la.

Nesta etapa, parte-se dos hábitos dos estudantes para a indicação da participação da Filosofia no mundo, tornando mais claro o caráter concreto do fazer filosófico. Dessa forma, fica mais evidente o porquê do filosofar, bem como da sua importância para ao mundo. Por fim, essa etapa está programada para durar até um período, podendo ser aberta a possibilidade de os estudantes terminarem a pesquisa em casa.

Para tensionar os achados, o docente realizar perguntas do tipo:

- Que aspecto do conceito aparece aqui?
- O problema filosófico é realmente tensionado ou apenas ilustrado?
- Há ambiguidade interpretativa?

(3) Encontradas as evidências da manifestação dos conceitos na internet, os grupos devem eleger uma delas para realizar a publicização por meio de um produto, que poderá ser um podcast, vídeo, infográfico, mapa mental ou hipertexto. Se a segunda etapa corresponde à experimentação do problema, esta etapa é a de criação conceitual. Ou seja, a proposta aqui é de que os estudantes manipulem os conceitos e os reposicionem por intermédio de outras formas de expressão, de mídias próprias da internet, integrando os recursos digitais ao fazer filosófico que desempenham. Esse tipo de procedimento é próprio do mundo virtual, que torna sensíveis as relações mais abstratas, dando a compreender as obscuridades por meio de imagens. Caso um grupo opte por realizar podcast ou vídeo, os estudantes utilizam os dispositivos de captura de som e vídeo (que pode ser um celular) para apresentar qual evidência foi escolhida e porque essa evidência responde ao problema proposto pelo docente. Ao todo, os estudantes têm que limitar sua produção a dois a três minutos. Caso escolham um infográfico ou mapa mental, os estudantes poderão acessar plataformas na internet ou programas de edição de imagens para também apresentar sua evidência. Caso o grupo opte por hipertexto, os estudantes devem criar um site ou blog apresentando sua evidência. Para essa etapa, também está programado um período de atividade com os estudantes podendo fazer suas criações em sala ou no pátio da escola.

(4) A última etapa é a de troca coletiva, em que é feita a síntese do que foi encontrado e produzido pelos grupos. É o momento em que a turma deve convergir em um processo cocriativo a fim de definir qual a evidência mais aderente ao conceito e qual sua melhor forma de publicização. Para isso, são projetadas e compartilhadas as produções e, na sequência, aberto um espaço de diálogo para a discussão dos resultados. É aqui que o docente pode consolidar o conhecimento, tirando as últimas dúvidas que tenham restado, garantindo que os estudantes tenham se apropriado suficientemente dos conceitos trabalhados. Enfim, esta etapa está programada para ser executada em um período de 50 minutos.

Como forma de avaliação, o docente pode estruturar uma rubrica avaliativa que inclua o envolvimento e a participação dos grupos em cada uma das etapas. Essa avaliação deve representar o todo do processo, tendo caráter formativo e somativo. Abaixo, um breve exemplo de alguns critérios:

Quadro 1. Exemplo de critérios para rubrica avaliativa do Exemplo 1.

Critério	Nível excelente
Aderência conceitual	Evidência demonstra compreensão profunda e problematiza o conceito
Argumentação	Relação entre conceito e evidência é justificada
Criatividade	Forma escolhida amplia a compreensão
Participação	Grupo colaborou de modo equilibrado

Fonte: autores (2026).

Com esta proposta apresentamos uma alternativa para a integração entre as tecnologias digitais e o ensino de Filosofia para além do aspecto meramente instrumental, isto é, sem se valer da tecnologia como mero recurso pedagógico. Operando, assim, uma transição de um modelo baseado no conteúdo – valendo-se de recursos para a sensibilização – para outro fundamentado na interação e na indissociabilidade entre conteúdo e recurso.

Materiais de apoio: computador ou aparelhos celulares com acesso à internet.

Exemplo 2

Título:

Stories Filosóficos.

Tema:

Variado.

Objetivo:

Exercitar a experiência de problemas filosóficos relacionados ao cotidiano discente por meio da produção de sínteses do conteúdo.

Conceitos relevantes:

O termo *stories* refere-se à ferramenta que permite a publicação de imagens ou vídeos em redes sociais. Os *stories* contam com até um minuto de duração e ficam disponíveis para acesso dos usuários por até 24 horas, sendo apagados automaticamente em seguida. Trata-se de um recurso amplamente utilizado para a divulgação de conteúdo dos mais diversos assuntos, contemplando desde notícias de portais jornalísticos até receitas culinárias – as possibilidades são muitas.

Referências:

Página oficial do Instagram: <https://about.instagram.com/pt-br/features/stories>.

Tempo estimado:

Três períodos de 50 minutos cada, caso seja desenvolvida inteiramente presencial.

Procedimentos:

A atividade não possui um conteúdo propriamente definido, podendo ser trabalhada em uma grande variedade de temas. Dessa forma, cabe ao docente definir qual o melhor momento, ao longo de seu planejamento, para iniciar a atividade. A proposta é de que, em grupos, os estudantes criem cinco *stories* (podendo ser imagens, vídeos ou conteúdos interativos da rede social) que contemplem os seguintes pontos do conteúdo trabalhado: contexto histórico, principais conceitos, exemplos de evidências da filosofia do autor no mundo contemporâneo, além de uma síntese e fechamento de tudo, incluindo uma problematização filosófica do tema. Tudo isso deverá ser organizado e apresentado pelo grupo para a turma em um momento de discussão e síntese, não havendo necessidade do conteúdo criado ser publicado nas redes.

A sugestão é de que a atividade ocorra em até três períodos. O primeiro período fica dedicado ao trabalho conceitual em sala de aula por meio da busca de informações na internet, em que, com o tensionamento constante do docente quanto aos achados, poderá haver a possibilidade da experiência dos problemas estudados. Junto a essa busca, os estudantes deverão preparar um roteiro dos stories, especificando o que constará em cada um deles. Esse roteiro deve ser preparado e entregue ao docente.

O segundo dia de atividade será o de criação, em que os estudantes, munidos de celulares, produzirão os conteúdos. O docente pode verificar a disponibilidade de outros espaços da escola para essa etapa, possibilitando que os estudantes tenham mais espaço e um ambiente diferente da sala de aula. Caso prefiram, os estudantes podem iniciar os trabalhos na escola e finalizar em casa. Recomenda-se que pelo menos iniciem sob a supervisão do docente a fim de que ele possa realizar um tensionamento sobre o uso da tecnologia, estimulando a integração dos conteúdos filosóficos com os recursos digitais. Isso evita que práticas instrumentais da tecnologia digital sejam postas em prática.

Por fim, o terceiro dia de atividade fica reservado às apresentações dos grupos e às discussões que cada conjunto de stories poderá suscitar na turma. Nesse momento o docente deverá servir de provocador, tensionando o conteúdo criado pelos estudantes e estimulando para que a turma interaja, envolvendo-se no debate. As problematizações filosóficas trazidas pelos grupos devem ser tensionadas e relacionadas com outros conteúdos e pensadores estudantes, justamente explorando a dimensão conectiva da proposta.

Como forma de avaliação, o docente pode estruturar uma rubrica avaliativa que inclua envolvimento e participação dos grupos em cada uma das etapas. Essa avaliação deve representar o todo do processo, tendo caráter formativo e somativo. Um breve exemplo de alguns critérios:

Quadro 2. Exemplo de critérios para rubrica avaliativa do Exemplo 2.

Critério	Nível avançado
Coerência narrativa	Os cinco <i>stories</i> formam uma progressão lógica clara
Precisão conceitual	Conceitos são apresentados sem distorções
Integração forma-conteúdo	Recursos digitais ampliam a compreensão
Problematização	O grupo formula questão filosófica relevante

Fonte: autores (2026).

Materiais de apoio: Computador, câmeras digitais ou aparelhos celulares.

Exemplo 3

Título:

Filosofia no Sway

Tema:

Variado.

Objetivo:

Analisar e sistematizar os principais conceitos de um filósofo por meio da construção de uma apresentação digital multimodal.

Conceitos relevantes:

A plataforma Microsoft Sway faz parte da família de produtos da Microsoft Office, estando disponível online para qualquer usuário que disponha de uma conta Microsoft. Trata-se de um programa de apresentação que permite aos usuários combinar textos e mídias para criar um site apresentável e interativo.

Referência:

Página oficial do Sway: <https://sway.cloud.microsoft/>.

Tempo estimado:

Quatro períodos de 50 minutos cada, caso seja desenvolvida inteiramente presencial.

Procedimentos:

Inicialmente a turma será dividida em grupos a fim de que os estudantes possam se organizar para preparar a construção da apresentação. Em seguida, o docente fará uma apresentação da plataforma, demonstrando como inserir elementos e organizar o site. É desejável que os estudantes já disponham de computadores neste momento com o intuito de que possam acompanhar a tarefa. Na sequência, o docente deverá fazer uma breve introdução do conteúdo a ser trabalhado na atividade, garantindo que os estudantes tenham subsídios para realizarem as buscas por conta própria. Não há necessidade de uma explicação exaustiva, uma vez que se pretende explorar as dúvidas que vão surgir ao longo do desenvolvimento da atividade. Isto é, os pormenores da explicação serão fornecidos diretamente aos grupos conforme encontrem dificuldades na pesquisa.

Os grupos deverão contemplar na construção no Sway uma breve apresentação biográfica do

filósofo ou filósofa, destacando seu contexto histórico e geográfico. Imagens e mapas poderão ser utilizados nessa etapa para ilustrar o que for apresentado no texto. Em seguida, deverá ser destacada a principal ou principais obras do autor, situando-a(s) no contexto de seu pensamento. Na sequência, os estudantes deverão gravar pequenos vídeos (de até 3 minutos) apresentando conceitos criados pelo filósofo ou filósofa que está sendo trabalhado na atividade. A proposta é de que sejam descrições breves e objetivas, apenas para verificar o grau de apropriação dos conceitos pelos estudantes. A partir daí, os grupos deverão situar o pensamento do filósofo ou filósofa no contexto contemporâneo, apresentando reverberações de seu pensamento atualmente. Por fim, os estudantes deverão fazer um levantamento de materiais e preparar uma lista, disponibilizando caminhos para quem pretender aprofundar-se no tema.

É importante que ao longo da atividade sejam trabalhadas pelo docente questões como:

- Como o conceito X responde ao problema Y?
- Em que medida o pensamento do autor W é relevante para o problema Z?

Isso oportunizará uma experimentação do problema trabalhado, para que haja uma suficiente manipulação conceitual no contexto da atividade.

Por conta da complexidade da atividade, esta deverá ser planejada para ocorrer em mais de um período, permitindo que os estudantes possam realizar as criações com tempo suficiente para gerar uma apropriação crítica. É recomendável também que o processo criativo seja realizado em sala de aula, possibilitando o acompanhamento e apoio do docente. Ajustes nas propostas são recomendados em função do filósofo escolhido para ser trabalhado, possibilitando que haja uma maior integração com a tecnologia utilizada.

É opcional, mas altamente recomendado que haja um momento de síntese final com a turma, no qual cada grupo apresenta sua criação destacando aspectos e justificando suas escolhas. Nesse momento de síntese é indicado que se destaque a abordagem dos conceitos, deixando em segundo plano os aspectos biográficos, para não tornar cansativas nem repetitivas as apresentações.

Como forma de avaliação, o docente pode estruturar uma rubrica avaliativa que inclua o envolvimento e participação dos grupos em cada uma das etapas. Essa avaliação deve representar o todo do processo, tendo caráter formativo e somativo. Um breve exemplo de alguns critérios:

Quadro 3. Exemplo de critérios para rubrica avaliativa do Exemplo 3.

Critério	Nível Avançado
Coerência estrutural	Apresentação possui progressão lógica clara
Precisão conceitual	Conceitos explicados sem distorções
Atualização contemporânea	Relações com o presente são pertinentes
Integração multimodal	Uso de vídeos, imagens e textos amplia compreensão
Argumentação oral	Vídeos demonstram domínio conceitual

Fonte: autores (2026).

Materiais de apoio: Computador, câmeras digitais ou aparelhos celulares.

Recomendações ao docente

- **Comece simples:** não é preciso dominar todas as ferramentas digitais. Escolha duas ou três para começar.
- **Inclua o estudante na escolha:** deixe que tragam músicas, memes, vídeos e outros conteúdos de seu interesse.
- **Foque na filosofia:** a tecnologia é meio, não fim. A centralidade continua na problematização crítica.
- **Valorize a autoria:** incentive os alunos a criarem, adaptarem e conectarem conteúdos.
- **Documente o percurso:** crie um repositório da turma (mural online) que se torne uma rede de filosofia em construção.
- **Distração digital:** cuidado com as distrações nos dispositivos digitais. Planeje bem a estratégia de uso dos recursos e acompanhe de perto para estimular o foco.
- **Uso excessivo de telas:** as atividades com recursos digitais devem estar articuladas com propostas em outros formatos. O uso excessivo de telas pode afetar negativamente a aprendizagem. O digital não veio para substituir, mas complementar.
- **Tecnologias digitais em outras rotinas:** não tenha medo de implementar as tecnologias digitais em outros momentos de sua atividade profissional. Quanto maior sua familiaridade no uso cotidiano, mais fácil ficará para agregar esses recursos na prática docente.

Recomendações de ferramentas

Organização de ideias:

Miro: quadros colaborativos digitais - <https://miro.com>

MURAL: quadros visuais colaborativos - <https://www.mural.co>

Padlet: criação de murais colaborativos e multimídia - <https://padlet.com/>

Escrita hipertextual, colaborativa e multimodal:

Etherpad: editor de texto colaborativo em tempo real - <https://etherpad.org>

Google Docs: editor de texto colaborativo online - <https://docs.google.com/>

HackMD: escrita colaborativa - <https://hackmd.io>

TiddlyWiki: criação de wikis pessoais e hipertextos - <https://tiddlywiki.com>

Zettlr: software livre para escrita acadêmica em rede - <https://zettlr.com>

Mapas conceituais, infográficos e visualização:

Canva - designs visuais de forma simples e colaborativa - <https://www.canva.com/>

Kumu: mapas de rede e relações conceituais - <https://kumu.io>

Lucidchart: diagramas e mapas conceituais interativos - <https://www.lucidchart.com>

Visme: criação de infográficos interativos - <https://www.visme.co>

Produção audiovisual:

Animaker: vídeos animados simples e apresentações - <https://www.animaker.com>

Capcut: editor de vídeo gratuito e intuitivo - <https://www.capcut.com/>

Podbean: gravação e hospedagem de podcasts - <https://www.podbean.com>

Powtoon: criação de vídeos animados - <https://www.powtoon.com>

SpeakPipe: coleta de áudios curtos para debates - <https://www.speakpipe.com>

WeVideo: editor de vídeo colaborativo na nuvem - <https://www.wevideo.com>

Ambientes e plataformas de publicação:

Blogger: plataforma de blogs - <https://www.blogger.com/>

Book Creator: criação de livros digitais multimídia - <https://bookcreator.com>

Sway: apresentações e relatos digitais interativos - <https://sway.cloud.microsoft/>

Wordpress: plataforma de blogs - <https://wordpress.com/pt-br/>

Interatividade, jogos e narrativas:

Kahoot!: jogos de perguntas interativos - <https://kahoot.com>

Quizizz: jogos de perguntas interativos - <https://quizizz.com>

Socrative - jogos de perguntas interativos - <https://www.socrative.com/>

Inklewriter: criação de histórias interativas - <https://www.inklestudios.com/inklewriter>

Mentimeter - apresentações interativas em tempo real - <https://www.mentimeter.com/>

Recomendações de materiais

Algumas publicações sobre o ensino de filosofia hipermediático:

JOBIM, Andrews; GIRAFFA, Lucia. Cibercultura e criação conceitual. **Revista de Ciências Humanas**, v. 23, n. 2, p. 15-25, 2022.

JOBIM, Andrews; GIRAFFA, Lucia. **Do ensino de filosofia para o ensino de filosofia@**: tessituras possíveis e necessárias. São Paulo: Vecher, 2022.

JOBIM, Andrews; GIRAFFA, Lucia. Tecnologias de inteligência na educação: impactos e transformações. In: **Anais do Congresso Internacional Movimentos Docentes**. Diadema: V&V Editora, 2023.

JOBIM, Andrews. **Proposta de ensino de filosofia hipermediático: da teoria à prática**. 200f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

JOBIM, Andrews; PARRAGA, Otavio; GIRAFFA, Lucia; BARROS, Rodrigo. Da oralidade à inteligência artificial: as tecnologias e suas aprendizagens. In: GIRAFFA, Lucia; JOBIM, Andrews (Orgs.). **Recursos digitais na escola**: volume 4. Joaçaba: UNOESC, 2024.

JOBIM, Andrews; GIRAFFA, Lucia. Olívia e a internet. Porto Alegre: Triálogo, 2024.

JOBIM, Andrews; GIRAFFA, Lucia. Revisitando o Ensino de Filosofia Hipermediático: princípios para a integração tecnológica. **Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade**, v. 34, n. 78, p. 227-239, 2025.

Curadoria matérias de Inteligência Artificial

A curadoria de exemplos de uso de inteligência artificial para docentes surge como uma estratégia complementar às já existentes, com o objetivo de orientar a adoção dessas tecnologias de forma pedagógica, crítica e responsável. Diante da ampla variedade de ferramentas disponíveis e da dinamicidade e crescente oferta de soluções, torna-se necessário selecionar e organizar exemplos não exaustivos, alinhados aos objetivos de aprendizagem e às necessidades reais do contexto educacional. Nesse sentido, este guia não pretende ser completo, mas atuar como um sinalizador do volume e da variedade de inteligências artificiais disponíveis para apoiar as ações docentes.

Essa curadoria busca contribuir para que os docentes utilizem recursos de IA em seu planejamento, na avaliação, no fornecimento de feedback e na produção de materiais didáticos, ao mesmo tempo em que apoia o desenvolvimento do letramento em inteligência artificial, fortalecendo a autonomia docente. Dessa forma, promove-se um uso mais consciente e intencional da tecnologia, mantendo o professor no centro do processo educativo.

Os filmes sobre Inteligência Artificial:

- **2001 – Uma Odisseia no Espaço (1968)**
https://www.youtube.com/watch?v=oR_e9y-bka0
- **Blade Runner (1982)**
<https://www.youtube.com/watch?v=eogpIG53Cis>
- **O Exterminador do Futuro (1984)**
<https://www.youtube.com/watch?v=k64P4I2Wmeg>
- **RoboCop (1987)**
<https://www.youtube.com/watch?v=lqvRDhW-XVA>
- **O Gigante de Ferro (1999)**
<https://www.youtube.com/watch?v=obLtyj8hfFk>
- **Matrix (1999)**
<https://www.youtube.com/watch?v=vKQi3bBA1y8>
- **O Homem Bicentenário (1999)**
<https://www.youtube.com/watch?v=yfDIQ-Q12rg>

- **A.I. – Inteligência Artificial (2001)**
<https://www.youtube.com/watch?v=pm7qlQ2E0iE>
- **Minority Report: A Nova Lei (2002)**
<https://www.youtube.com/watch?v=lG7DGMgfOb8>
- **Eu, Robô (2004)**
<https://www.youtube.com/watch?v=78vZ4NA0eG4>
- **Wall-E (2008)**
https://www.youtube.com/watch?v=allq_wG9FNk
- **Lunar (2009)**
https://www.youtube.com/watch?v=twuScTcDP_Q
- **Her (2013)**
https://www.youtube.com/watch?v=dJTU48_yghs
- **Ex Machina (2014)**
<https://www.youtube.com/watch?v=EoQuVnKhxaM>
- **Operação Big Hero (2014)**
<https://www.youtube.com/watch?v=z3biFxZIJQQ>
- **Chappie (2015)**
<https://www.youtube.com/watch?v=lyy7y0QOK-0>
- **Transcendence – A Revolução (2015)**
<https://www.youtube.com/watch?v=VCTen3-B8GU>
- **Superinteligência (2020)**
<https://www.youtube.com/watch?v=O1S8u9CPqVU>
- **Jung_E (2023)**
<https://www.youtube.com/watch?v=1PcEMLVIDe0>
- **Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma (1999)**
<https://www.youtube.com/watch?v=bD7bpG-zDJQ>
- **Star Wars: Episódio II – Ataque dos Clones (2002)**
https://www.youtube.com/watch?v=gYbW1F_c9eM
- **Star Wars: Episódio III – A Vingança dos Sith (2005)**
https://www.youtube.com/watch?v=5UnjrG_N8hU

- **Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança (1977)**
<https://www.youtube.com/watch?v=vZ734NWnAHA>
- **Star Wars: Episódio V – O Império Contra-Ataca (1980)**
<https://www.youtube.com/watch?v=JNwNXF9Y6kY>
- **Star Wars: Episódio VI – O Retorno de Jedi (1983)**
https://www.youtube.com/watch?v=7L8p7_SLzvU
- **Star Wars: Episódio VII – O Despertar da Força (2015)**
<https://www.youtube.com/watch?v=sGbxmsDFVnE>
- **Star Wars: Episódio VIII – Os Últimos Jedi (2017)**
<https://www.youtube.com/watch?v=Q0CbN8sfihY>
- **Star Wars: Episódio IX – A Ascensão Skywalker (2019)**
https://www.youtube.com/watch?v=8Qn_spdM5Zg

As séries sobre Inteligência Artificial:

- **Doctor Who (1963 – presente)**
<https://www.youtube.com/watch?v=uw72J3WYxLI>
- **Astro Boy (1980 – anime clássico)**
<https://www.youtube.com/watch?v=4oUiTC3jC6Q>
- **Projeto Zeta (2001 – 2002)**
<https://www.youtube.com/watch?v=rtOw1r09R58>
- **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002)**
<https://www.youtube.com/watch?v=Gf6YFrV7zes>
- **Battlestar Galactica (2004 – 2009)**
<https://www.youtube.com/watch?v=FAJbR0xad2U>
- **Ergo Proxy (2006)**
<https://www.youtube.com/watch?v=9y79dwkgZhE>
- **Person of Interest (2011 – 2016)**
<https://www.youtube.com/watch?v=4EJ8r5S4tCI>
- **Black Mirror (2011 – presente)**
<https://www.youtube.com/watch?v=1iqra1ojEvM>

- **Orphan Black (2013 – 2017)**
<https://www.youtube.com/watch?v=zKiUVszft-w>
- **Silicon Valley (2014 – 2019)**
<https://www.youtube.com/watch?v=Vm4tx1O9GAc>
- **Mr. Robot (2015 – 2019)**
<https://www.youtube.com/watch?v=kxSZuqb2dRk>
- **Humans (2015 – 2018)**
https://www.youtube.com/watch?v=8sm23e0a5_w
- **The 100 (2014 – 2020)**
https://www.youtube.com/watch?v=aDrsltJ_HU4
- **Westworld (2016 – 2022)**
<https://www.youtube.com/watch?v=jBfOlQrko0c>
- **Você Também é Humano (Are You Human?, 2018)**
<https://www.youtube.com/watch?v=p6bl1DvhHsg>
- **Love, Death & Robots (2019 – 2025)**
<https://www.youtube.com/watch?v=wUFwunMKa4E>
- **Better Than Us (2019)**
https://www.youtube.com/watch?v=DAwTE0Uy_ms
- **Holo, Meu Amor (My Holo Love, 2020)**
<https://www.youtube.com/watch?v=iBnc0x3t-hs>
- **Raised by Wolves (2020 – 2022)**
<https://www.youtube.com/watch?v=5hlnlaBijy0>
- **Altered Carbon (2018 – 2020)**
<https://www.youtube.com/watch?v=DpyNN3WJEFY>

Plataformas de IA:

Tess AI

Desenvolvida pela Pareto, a Tess AI é uma plataforma de IA completa que integra modelos potentes de IA em um único ambiente. Ela oferece uma solução de multiagentes e multi-IAs, facilitando suas atividades diárias e potencializando suas capacidades. IAs incluídas:

- IAs de Texto: DeepSeek, Gemini, ChatGPT, Claude AI, Grok, Cohere, Llama, Command, além dos próprios modelos da Tess.
- IAs de Imagem: Google Imagen, Flux AI, Ideogram Recraft, Stable Diffusion, DALL-E, Leonardo AI, Midjourney, além dos próprios modelos da Tess.
- IAs de Vídeo: Runway, Luma, Stable Diffusion e outros.
- IAs de Narração: ElevenLabs, OpenAI.

DeepSeek

O DeepSeek é uma IA avançada, capaz de realizar tarefas complexas como raciocínio lógico, programação e análise de dados. Ele se destaca pela capacidade de processar grandes volumes de informações de forma rápida e precisa, integrando dados de várias fontes. Criado por uma startup chinesa de IA em 2023, o DeepSeek tem o objetivo de democratizar o acesso à IA com soluções de baixo custo e alta eficiência.

Em janeiro de 2025, a DeepSeek lançou seu novo modelo de IA, o DeepSeek-R1. Este modelo desafia gigantes como a OpenAI, oferecendo desempenho comparável a modelos avançados, como o OpenAI-o1, mas com custos significativamente menores.

Textcortex

O TextCortex é uma plataforma de IA projetada para acelerar e aprimorar a criação de conteúdo de alta qualidade. Como uma assistente virtual, ela guia os usuários desde a concepção de ideias até o refinamento final do texto.

Writesonic

Writesonic é uma plataforma para criação de conteúdo, combinando eficiência, precisão e estratégias de SEO. Ideal para profissionais de marketing de conteúdo e especialistas em estratégias digitais, ela oferece uma maneira eficaz de gerar conteúdos envolventes que se destacam nos resultados de busca.

Copy AI

Copy AI é uma plataforma online especializada na geração de textos, projetada para facilitar a criação de anúncios, e-mails, artigos de blog e uma variedade de outros conteúdos, com o objetivo de aumentar a conversão das empresas.

Simplified

Simplified é uma plataforma abrangente que utiliza IA para otimizar a criação, gerenciamento e expansão do marketing de mídia social, removendo qualquer complexidade.

You.com

Mais do que apenas um mecanismo de busca, o You.com é uma plataforma inteligente que combina busca avançada com um chatbot versátil. Utilizando IA, executa uma variedade de tarefas, como pesquisas na web, criação de conteúdo (textos e imagens), geração de código e interação conversacional.

Scalenut

A Scalenut é uma plataforma de IA que ajuda empresas a criar conteúdo envolvente e otimizado para SEO, focando em pesquisa e redação. Criada por especialistas em marketing e tecnologia, a plataforma oferece uma variedade de ferramentas, como geradores de descrição de produtos, parágrafos, anúncios do Google e vídeos.

Ai Writer

Ai Writer é uma plataforma que torna mais simples a criação e edição de documentos, atuando como um processador de texto e editor eletrônico integrado, projetado para promover o foco e a produtividade.

Koala Writer

Koala Writer é uma plataforma que analisa o Google e otimiza artigos, priorizando informações úteis e confiáveis sem a necessidade de ferramentas externas. A plataforma automaticamente insere links e utiliza dados em tempo real para garantir que o conteúdo esteja sempre atualizado.

Anyword

Anyword é uma plataforma que vai além da simples geração de conteúdo com IA, focando em resultados que impulsionam os seus projetos.

Rytr

Rytr é uma plataforma que analisa seu estilo de escrita e o replica, permitindo a criação de tons personalizados para diferentes projetos. Seus recursos de autocompletar, edição e expansão de conteúdo aprimoram a fluidez e a qualidade da escrita.

LLMs (Grandes Modelos de Linguagem):

ChatGPT

O ChatGPT é um modelo de linguagem grande (LLM) desenvolvido pela OpenAI, capaz de interagir de forma conversacional, responder perguntas e gerar textos criativos. Ele também executa diversas tarefas de processamento de linguagem natural.

Google Gemini

O Google Gemini (anteriormente Bard), desenvolvido pelo Google, é um modelo de linguagem multimodal desenvolvido pelo Google. Ele se integra perfeitamente a diversos produtos da empresa, como Busca, Gmail e Docs.

Claude AI

Desenvolvido pela Anthropic, o Claude AI, foca em diálogos seguros e éticos, garantindo a minimização de respostas prejudiciais ou tendenciosas.

Llama AI by Meta

O Llama (Large Language Model Meta AI) é uma IA Generativa de código aberto. Desenvolvedores podem utilizar e treinar este modelo para diversas finalidades.

Mistral

Mistral AI é um modelo de linguagem grande, similar ao ChatGPT com a vantagem de ser um projeto de código aberto.

Cohere

Cohere AI é uma startup canadense especializada em IA, focada na criação de modelos personalizados para clientes corporativos, ao invés de modelos genéricos e maiores.

Geradores de Imagem com IA:

Ideogram

O Ideogram é um gerador poderoso que transforma texto em imagens realistas e precisas, em qualquer idioma, garantindo a reprodução fiel de cada detalhe textual.

[Google Imagen](#)

O Google Imagen 3, lançado em 2024, é a mais recente ferramenta de IA do Google para transformar texto em imagens. Este modelo de IA representa um avanço significativo na geração de imagens, proporcionando qualidade e versatilidade excepcionais para a criação de conteúdo visual.

[Flux AI](#)

Criado pelo Black Forest Labs, o Flux AI é uma ferramenta poderosa para transformar texto em imagens, e o melhor: vem em três versões para atender a diferentes necessidades e orçamentos!

[DALL-E 3](#)

O DALL-E 3 é a mais recente inovação em IA da OpenAI, sucede o impressionante DALL-E 2 e representa um avanço significativo em criatividade e precisão.

[Leonardo AI](#)

O Leonardo AI é uma ferramenta que transforma descrições textuais em imagens detalhadas e realistas, facilitando a criação de visuais para diversos projetos. Com comandos simples, a IA converte suas ideias em imagens prontas para uso em publicações e lançamentos.

[Midjourney](#)

O Midjourney é uma IA projetada para transformar descrições textuais em imagens. A ferramenta opera por meio do aplicativo de mensagens Discord, permitindo que os usuários gerem imagens ao inserir comandos específicos em salas de bate-papo.

[Adobe Firefly](#)

Adobe Firefly é uma ferramenta que permite criar imagens a partir de texto e editar com preenchimento generativo, utilizando um pincel para adicionar ou remover objetos.

[Playground AI](#)

O Playground AI é uma plataforma que também utiliza IA para criar e editar imagens de maneira intuitiva e acessível.

StarryAI

StarryAI disponível tanto na web quanto em apps mobile! Crie imagens impressionantes com IA, personalizando tamanho, cor e resolução, além de contar com o suporte da comunidade no Discord.

Craiyon

Craiyon anteriormente conhecido como DALL-E mini, é uma ferramenta online de IA que gera imagens a partir de texto de maneira intuitiva e acessível.

Stable Diffusion

O Stable Diffusion aprimora a geração de imagens por IA, refinando tecnologias como o fluxo retificado e a arquitetura Multimodal Diffusion Transformer presentes no SD3.

NightCafe

NightCafe é um gerador de arte por IA que destaca a interação da comunidade, permitindo que os usuários compartilhem imagens, prompts, participem de desafios e interajam com outros entusiastas.

Lexica

Lexica.art é um mecanismo de busca e galeria para arte criada com Stable Diffusion, permitindo aos usuários navegar, pesquisar e baixar milhões de imagens geradas por IA a partir de diversos prompts.

Microsoft Bing

Microsoft Bing é uma plataforma de criação de imagens com IA, utilizando a tecnologia DALL-E da OpenAI. Com apenas um prompt de texto, a IA gera um conjunto de imagens correspondentes.

Dream By Wombo

Dream by Wombo, disponível na web e em aplicativos mobile (Android e iOS), usa IA para transformar fotos em imagens surreais e psicodélicas.

IAs para Converter Texto em Áudio:

[ElevenLabs](#)

O ElevenLabs é uma plataforma de IA que transforma a criação e interação com vozes sintéticas. Destacando-se pela geração de vozes extremamente realistas, a tecnologia se aproxima da naturalidade da fala humana. Com suporte a 32 idiomas, o ElevenLabs oferece milhares de vozes humanas de alta qualidade. Atende tanto a quem busca soluções gratuitas quanto a projetos comerciais que discutem serviços premium.

[Whisper da OpenAI](#)

Whisper é um sistema de reconhecimento de fala (ASR) desenvolvido pela OpenAI, treinado com 680.000 horas de dados multilíngues e multitarefa coletados da web. Essa vasta base de dados garante robustez ao lidar com sotaques, ruídos e terminologias técnicas. Ele permite a transcrição em vários idiomas e a tradução para o inglês, sendo uma ferramenta versátil para diversos usuários.

[Google TTS](#)

O Google Text-to-Speech (TTS) transforma texto em fala com uma sonoridade natural, utilizando uma API avançada do Google Cloud. Isso possibilita aos usuários criar experiências auditivas de alta qualidade.

[Lovo](#)

Focado na criação de dublagens envolventes, o Lovo permite que os usuários escolham entre uma ampla gama de vozes personalizadas para suas narrações. Sua tecnologia de IA garante que as falas capturem nuances emocionais, proporcionando uma experiência auditiva rica e autêntica.

[Murf.ai](#)

Murf.ai combina a geração de áudio com uma interface intuitiva, permitindo que os usuários criem e editem narrações de forma rápida e fácil. A plataforma oferece uma variedade de vozes e estilos para atender a diferentes necessidades, desde audiolivros até vídeos corporativos.

[Listnr](#)

Listnr é uma plataforma acessível e fácil de usar que transforma texto em áudio de maneira eficiente. Possui mais de 1000 vozes em mais de 140 idiomas.

NaturalReaders

O NaturalReaders é um software popular de leitura de texto que oferece mais de 50

PlayHT

Com o PlayHT é possível criar vozes de IA que são praticamente indistinguíveis das vozes humanas com o PlayHT Este gerador de voz de texto para fala (TTS) é líder no mercado, oferecendo vozes ultra realistas e downloads ilimitados gratuitos.

Geradores de Vídeo com IA

Runway AI

Oferece edição de vídeo, geração de imagens e diversos modelos de IA para diferentes aplicações. Integrando tecnologias como machine learning e processamento de linguagem natural, o Runway simplifica a produção audiovisual.

Luma AI

Luma AI é uma plataforma de IA que permite a criação de vídeos realistas a partir de imagens ou instruções de texto. Seu principal produto, o Dream Machine, gera vídeos com base em prompts de texto ou imagens.

Sora da OpenAI

O Sora da OpenAI, é um gerador de vídeo com IA que cria vídeos realistas e detalhados a partir das instruções do usuário, oferecendo amplas opções de personalização. Ideal para vídeos profissionais, o Sora trabalha com cenas complexas e interações sofisticadas, elevando o realismo e as soluções.

Synthesia AI

A Synthesia é uma plataforma que permite criar vídeos de alta qualidade usando avatares gerados por inteligência artificial, eliminando a necessidade de atores reais.

Mochi 1

Mochi 1 é um modelo de IA de código aberto que revoluciona a criação de vídeos. Mais que uma ferramenta simples, é uma potência que gera vídeos impressionantes e de alta qualidade a partir de texto.

Vidnoz AI

O Vidnoz AI oferece mais de 1500 avatares de IA baseados em pessoas reais, com sincronização labial impecável e gestos realistas, para criar vídeos a partir de texto e imagens. Crie um avatar personalizado ou escolha entre as diversas opções disponíveis para personalizar seus vídeos.

FlexClip

Dê vida a seus textos e imagens com o FlexClip. Crie vídeos ilimitados, desde animações e cenas realistas até apresentações de produtos impactantes.

Fliki

Crie vídeos autênticos e envolventes com o Fliki utilizando recursos profissionais de clonagem de voz e avatares de IA. Reproduza sua voz e personalidade em vídeos com realismo impressionante.

Deepbrain AI

Adicione um toque humano aos seus vídeos e projetos com os avatares digitais personalizáveis da Deepbrain AI. Com movimentos e falas realistas, os avatares otimizam a comunicação, economizando tempo e esforço na produção.

Pika

Transforme textos e imagens em vídeos curtos e de alta qualidade com o Pika da Pika Labs. Acesse a plataforma pela web e crie vídeos em diversos estilos, desde animação 3D até produções cinematográficas.

Stable Video Diffusion

Desenvolvido pela Stability AI, o Stable Video Diffusion 1.1 é uma ferramenta de pesquisa que transforma texto e imagens em vídeos curtos, com aplicações potenciais em diversas áreas, como mídia, entretenimento e marketing. Dê vida a seus conceitos e crie cenas vibrantes com IA.

Sobre o autor e a autora

Andrews Jobim

Doutorando e Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), na linha Formação, Políticas e Práticas em Educação (FOPPE), com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) em ambos os níveis. Sua pesquisa investiga a integração das tecnologias digitais no ensino de filosofia, abordando no mestrado a dimensão didático-metodológica e, no doutorado, a formação de professores. Licenciado em Filosofia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), com trabalho de conclusão que aborda o ensino de filosofia como problema filosófico. Suas investigações possuem caráter interdisciplinar e transversal, explorando o campo das Ciências da Aprendizagem em uma leitura filosófica e situada no contexto brasileiro. Suas principais áreas de interesse são: ensino de filosofia, formação de professores, tecnologias digitais na educação, filosofia da técnica, cibercultura, filosofia brasileira, metafilosofia e abordagem metodológica da pesquisa baseada em design (Design-based research). É membro do Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Educação Digital (Argos).

Lucia Giraffa

É professora titular da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Pesquisadora e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu), Escola de Humanidades/PUCRS. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq, nível 2. Pesquisadora associada do Centro de Inteligência Artificial e Ciência de Dados (CIACD) da PUCRS e integrante do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Inteligência Artificial Sustentável (INCT-IAS). Licenciada em Matemática e em Ciências (UFRGS), Mestra em Educação (PUCRS) e Doutora em Ciências da Computação (UFRGS). Realizou Pós-Doutorado na Universidade do Texas, em Austin, College of Education, como bolsista CAPES (2011). Desenvolve pesquisas relacionadas à Inteligência Artificial na Educação, com ênfase em letramento em Inteligência Artificial, formação docente e integração crítica da IA aos processos educacionais. Líder do ARGOS Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Educação Digital, cadastrado no CNPq.

Como integrar as tecnologias digitais ao ensino de maneira crítica e criativa? Em **Ensino de filosofia hipermediático: guia do docente**, Andrews Jobim e Lucia Giraffa aproximam a pesquisa acadêmica da prática escolar, apresentando fundamentos e orientações para o planejamento de propostas pedagógicas que articulam conceitos filosóficos, diferentes mídias e experiências digitais. Voltada a docentes de diversas áreas, a obra convida a explorar novas possibilidades de ensinar e aprender, valorizando a autonomia, a colaboração e a construção de sentidos.

 **Triálogo**

