STORYBOOK APPS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE FILOSOFIA: POSSIBILIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO NO ENSINO

STORYBOOK APPS AS A PEDAGOGICAL RESOURCE IN PHILOSOPHY EDUCATION: POSSIBILITIES FOR DEVELOPING CRITICAL THINKING IN TEACHING

Ana Maria Dias dos Santos[1],
Orientadora: Rozineide Iraci Pereira da Silva[2]

RESUMO: A expansão das tecnologias digitais tem produzido transformações nas formas de comunicação, acesso à informação e construção do conhecimento, repercutindo também nas práticas desenvolvidas no contexto escolar. Diante desse cenário, os recursos digitais baseados em narrativas interativas apresentam-se como possibilidades que podem ampliar as formas de aproximação dos estudantes com diferentes conteúdos e linguagens. Entre esses recursos encontram-se os *storybook apps*, compreendidos neste estudo como aplicativos e livros digitais que articulam narrativa, texto, imagem, recursos sonoros, animações e possibilidades de interação. O presente estudo teve como objetivo analisar as possibilidades pedagógicas dos *storybook apps* para o ensino de Filosofia no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, especialmente no que se refere à problematização, à interpretação, ao diálogo e à experiência de pensamento. Parte-se da hipótese de que as narrativas digitais podem constituir recursos complementares para o ensino de Filosofia quando utilizadas de maneira intencional, articuladas aos conteúdos filosóficos e acompanhadas pela mediação docente. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, desenvolvida mediante revisão bibliográfica e análise de produções acadêmicas relacionadas ao ensino de Filosofia, tecnologias digitais, cultura digital, narrativas digitais e práticas pedagógicas. Os resultados indicam que os recursos digitais podem ampliar as possibilidades de interação dos estudantes com conteúdo e problemas filosóficos, favorecer o debate e aproximar determinados conceitos de situações narrativas e experiências cotidianas. Entretanto, a literatura analisada não permite afirmar que o uso de *storybook apps*, isoladamente, produza pensamento crítico ou aprendizagem filosófica. Seu potencial pedagógico depende da seleção do recurso, da finalidade da atividade, da adequação ao público e, sobretudo, da mediação do professor. Conclui-se que os *storybook apps* podem ser utilizados como recursos complementares no ensino de Filosofia, especialmente quando a narrativa é tomada como ponto de partida para a

[1]Discente do Mestrado em Ciências da Educação, Christian Business School (CBS). E-mail: amds83@yahoo.com.br.
[2]Ph.D. Doutora em Ciências da Educação, Mestra em Ciências da Educação pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, Psicopedagoga, Pedagoga, Analista do Comportamento Aplicada, Especialista em Escrita Acadêmica Avançada, Professora do Ensino Superior e professora orientadora da Christian Business School-CBS. E-mail: rozineide.pereira1975@gmail.com. https://orcid.org/0009-0000-6863-7874

problematização, a elaboração de perguntas, o confronto de perspectivas e a construção de argumentos.

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Pensamento crítico. Educação básica.

ABSTRACT: The expansion of digital technologies has transformed forms of communication, access to information, and knowledge construction, also affecting educational practices. In this context, digital resources based on interactive narratives may broaden students' ways of engaging with different contents and languages. Among these resources are *storybook apps*, understood in this study as digital books and applications that combine narrative, text, images, sound, animation, and interactive features. This study aimed to analyze the pedagogical possibilities of *storybook apps* for Philosophy teaching in lower and upper secondary education, particularly regarding problematization, interpretation, dialogue, and philosophical thinking. The study is based on the hypothesis that digital narratives can constitute complementary resources for Philosophy teaching when intentionally used, articulated with philosophical contents, and accompanied by teacher mediation. This is a qualitative, descriptive, and exploratory study based on a literature review and analysis of academic productions concerning Philosophy teaching, digital technologies, digital culture, digital narratives, and pedagogical practices. The results indicate that digital resources can broaden students' interaction with philosophical contents and problems, encourage discussion, and bring certain concepts closer to narrative situations and everyday experiences. However, the literature analyzed does not support the claim that *storybook apps*, by themselves, produce critical thinking or philosophical learning. Their pedagogical potential depends on the selection of the resource, the purpose of the activity, its adequacy to the students, and, above all, teacher mediation. It is concluded that *storybook apps* can be used as complementary resources in Philosophy teaching, particularly when narratives serve as a starting point for problematization, questioning, confrontation of perspectives, and argument construction.

Keywords: Digital technologies; Critical thinking; Basic education.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas têm provocado mudanças significativas nas formas de comunicação, acesso à informação e produção de conhecimento. A presença de dispositivos digitais, aplicativos, plataformas e diferentes linguagens multimodais no cotidiano social também alcançou o espaço escolar, criando possibilidades para as práticas pedagógicas e, simultaneamente, novos desafios para professores e estudantes. Nesse contexto, discutir o uso educacional das tecnologias digitais não significa apenas verificar quais ferramentas podem ser utilizadas em sala de aula, mas compreender de que maneira esses recursos podem ser incorporados aos processos de ensino e aprendizagem sem perder de vista as finalidades formativas da educação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a cultura digital como uma das competências gerais da Educação Básica, relacionando-a à utilização crítica, significativa, reflexiva e ética das tecnologias digitais. No Ensino Médio, a Filosofia integra a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, juntamente com História, Geografia e Sociologia, em uma proposta curricular orientada para a compreensão e transformação de uma

realidade considerada complexa. Essa orientação evidencia que a relação entre educação, tecnologia e pensamento crítico não pode ser reduzida ao domínio técnico de ferramentas, mas precisa considerar a formação dos sujeitos para uma participação consciente na sociedade contemporânea.

No ensino de Filosofia, essa questão adquire uma dimensão particular. A Filosofia possui uma relação histórica com o questionamento, a investigação dos problemas e a análise dos conceitos que orientam a experiência humana. Por essa razão, sua presença na escola não deve limitar-se à memorização de nomes, períodos históricos ou teorias filosóficas. É necessário criar condições para que o estudante estabeleça relações entre os problemas filosóficos e as questões que atravessam sua própria experiência.

Gallo (2020) defende uma compreensão do ensino de Filosofia vinculada à experiência do pensamento e ao trabalho conceitual. Nessa perspectiva, o professor não dispõe de uma fórmula única para ensinar Filosofia, mas precisa construir caminhos didáticos que possibilitem aos estudantes experimentar o pensamento filosófico. A proposta é particularmente relevante quando se discute a utilização de recursos tecnológicos, pois impede que o aplicativo seja compreendido como substituto da atividade filosófica. O recurso deve estar subordinado à experiência de pensamento que se pretende promover.

Essa compreensão também encontra aproximação com a reflexão de Chaui sobre o ensino de Filosofia. Ao discutir a atividade docente, a autora destaca a importância de articular o trabalho com o pensamento dos filósofos às experiências dos estudantes, possibilitando uma passagem da experiência vivida para uma experiência compreendida. Essa perspectiva oferece fundamento importante para pensar o uso de narrativas digitais em Filosofia, uma vez que uma história pode partir de situações próximas ao universo dos estudantes e, posteriormente, conduzi-los à formulação de questões mais amplas.

É nesse cenário que se inserem os *storybook apps*. O termo é empregado para designar recursos digitais organizados em torno de narrativas, podendo incorporar texto, ilustrações, sons, animações e diferentes formas de interação. Diferentemente do livro impresso, a narrativa digital pode oferecer ao leitor experiências multimodais, nas quais a leitura se relaciona a outros elementos presentes no ambiente digital.

A literatura específica sobre *storybook apps* demonstra, entretanto, que a simples presença de recursos interativos não garante benefícios educacionais. Estudos sobre livros digitais interativos indicam que determinadas funcionalidades podem contribuir para a compreensão quando estão diretamente relacionadas à narrativa, enquanto elementos inseridos sem finalidade clara podem dispersar a atenção do leitor. Essa constatação é importante porque desloca a discussão da quantidade de recursos tecnológicos para sua função pedagógica.

No campo brasileiro do ensino de Filosofia, Silva, Bonin e Garrote (2023) analisaram pesquisas sobre cultura digital e ensino de Filosofia no Ensino Médio e identificaram diferentes possibilidades relacionadas aos recursos digitais, como a concretização de conceitos e teorias, o estímulo à reflexão, o debate e o compartilhamento de ideias. Os autores, contudo, relacionam essas possibilidades aos recursos utilizados e às intencionalidades pedagógicas estabelecidas.

Mendes, Gabriel e Araújo (2020), ao investigarem tecnologias digitais e práticas pedagógicas no ensino de Filosofia, também identificaram possibilidades de envolvimento dos estudantes com temas filosóficos por meio de recursos tecnológicos. Ao mesmo tempo, os autores chamam atenção para o fato de que a introdução da tecnologia pode modificar o conteúdo e o próprio fazer filosófico, tornando sua utilização uma questão que precisa ser pensada filosoficamente.

Essa perspectiva é ampliada por Miranda Junior (2024), que discute as tecnologias digitais como parte das condições de vida contemporâneas e defende a necessidade de pensar sua relação com a Filosofia para além de uma compreensão meramente instrumental. Dessa maneira, a tecnologia não aparece apenas como ferramenta externa ao processo educativo, mas como parte da realidade social na qual os estudantes estão inseridos.

Diante dessas considerações, os *storybook apps* podem ser compreendidos como recursos que, quando adequadamente selecionados e mediados, possibilitam aproximar narrativas digitais de problemas filosóficos. Uma história envolvendo escolhas, conflitos, relações de poder, dilemas éticos, liberdade, identidade ou justiça pode constituir o ponto de partida para uma discussão que ultrapasse o conteúdo narrativo e conduza os estudantes à elaboração de perguntas.

O problema que orienta esta pesquisa é, portanto: de que maneira os *storybook apps* podem ser utilizados como recurso pedagógico para favorecer experiências de problematização e reflexão filosófica no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio?

Parte-se da hipótese de que os *storybook apps* podem constituir recursos pedagógicos complementares capazes de favorecer o envolvimento dos estudantes com problemas e conceitos filosóficos, desde que sua utilização seja planejada de acordo com objetivos educacionais definidos e acompanhada pela mediação docente. Não se pressupõe, entretanto, que o recurso digital produza automaticamente pensamento crítico ou aprendizagem filosófica.

A relevância desta investigação está relacionada à necessidade de discutir formas de aproximação entre as práticas escolares e a cultura digital sem reduzir a educação ao uso instrumental de tecnologias. No caso da Filosofia, essa discussão assume importância ainda maior porque a utilização de recursos digitais pode constituir oportunidade para problematizar a própria relação dos sujeitos com a tecnologia, a informação, as redes e os modos contemporâneos de produção do conhecimento.

A pesquisa justifica-se, ainda, pela necessidade de ampliar as discussões sobre recursos digitais que utilizam narrativas como forma de apresentação de conteúdos. Embora os *storybook apps* tenham recebido maior atenção em pesquisas relacionadas à leitura e à infância, suas características narrativas e interativas permitem discutir possibilidades de adaptação para estudantes do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio, especialmente quando associados a atividades que exijam interpretação, argumentação e posicionamento.

Como objetivo geral, este estudo busca analisar as possibilidades dos *storybook apps* como recurso pedagógico complementar para o ensino de Filosofia no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio.

Como objetivos específicos, pretende-se: compreender as características dos *storybook apps* enquanto recursos narrativos digitais; discutir a relação entre tecnologias digitais e ensino de Filosofia; analisar o potencial das narrativas digitais para a problematização de questões filosóficas; identificar possibilidades de utilização desses recursos em atividades de Filosofia; e discutir os limites e desafios relacionados à sua utilização no contexto escolar.

MÉTODOS

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica. A escolha dessa abordagem decorre da natureza do problema investigado, que não busca mensurar quantitativamente o desempenho de estudantes diante da utilização de determinado aplicativo, mas compreender e discutir suas possibilidades pedagógicas a partir das contribuições existentes na literatura científica.

A pesquisa bibliográfica permite reunir e analisar conhecimentos produzidos anteriormente sobre determinado objeto, possibilitando estabelecer relações entre diferentes perspectivas teóricas. Neste estudo, a revisão foi orientada por quatro eixos principais: tecnologias digitais e educação; cultura digital; ensino de Filosofia; e narrativas ou livros digitais interativos.

O levantamento bibliográfico considerou artigos científicos, livros, documentos educacionais e produções acadêmicas disponibilizadas em bases e periódicos reconhecidos. Foram utilizados descritores como “storybook apps”, “digital storybooks”, “narrativas digitais”, “livros digitais interativos”, “tecnologias digitais e educação”, “ensino de Filosofia”, “cultura digital”, “tecnologias digitais e ensino de Filosofia” e “pensamento filosófico”.

Foram priorizadas produções publicadas nos últimos anos, especialmente entre 2020 e 2026, sem excluir autores e obras anteriores consideradas fundamentais para a compreensão do ensino de Filosofia e da relação entre educação e tecnologia. Essa opção permitiu combinar autores de referência no campo educacional e filosófico com pesquisas contemporâneas voltadas especificamente para a cultura digital.

Entre os autores utilizados como referências teóricas centrais encontram-se Sílvio Gallo, Marilena Chaui e autores brasileiros que investigam as relações entre Filosofia, educação e tecnologias digitais, como Mendes, Gabriel e Araújo (2020), Silva, Bonin e Garrote (2023), Miranda Junior (2024) e Wilke (2024).

Como critérios de inclusão, foram considerados estudos que apresentassem relação direta com pelo menos um dos eixos temáticos definidos para a investigação, que apresentassem identificação de autoria e publicação ou disponibilização em fonte acadêmica verificável.

Foram excluídos textos de natureza exclusivamente publicitária, materiais sem autoria identificada e produções que não apresentassem relação efetiva com o objeto investigado.

Após o levantamento, realizou-se inicialmente uma leitura exploratória das produções selecionadas. Em seguida, os materiais foram submetidos à leitura analítica, buscando identificar conceitos, argumentos, possibilidades pedagógicas e limites relacionados ao uso das tecnologias digitais e das narrativas no contexto educacional.

As informações foram posteriormente organizadas em categorias temáticas: a) tecnologias digitais e ensino de Filosofia; b) narrativa digital como recurso pedagógico; c) problematização e experiência de pensamento; d) possibilidades de utilização dos *storybook apps*; e) mediação docente e intencionalidade pedagógica; e f) limites e desafios da utilização dos recursos digitais.

A análise foi realizada de forma interpretativa, buscando estabelecer relações e possíveis convergências entre os autores estudados. Ressalta-se que a pesquisa não realizou aplicação experimental de *storybook apps* com estudantes. Consequentemente, os resultados não representam comprovação empírica de eficácia, mas uma análise das possibilidades pedagógicas identificadas na literatura.

RESULTADOS

Os resultados da revisão bibliográfica evidenciam, inicialmente, que a relação entre tecnologias digitais e ensino de Filosofia constitui um campo de investigação em expansão. As pesquisas analisadas demonstram que os recursos digitais podem ser incorporados às práticas filosóficas, mas sua utilização precisa ser acompanhada por reflexão sobre seus efeitos, finalidades e limites.

Silva, Bonin e Garrote (2023), ao realizarem levantamento bibliográfico sobre cultura digital e ensino de Filosofia no Ensino Médio, identificaram diferentes possibilidades de utilização de recursos digitais. Entre elas estão a apresentação mais concreta de conceitos, o estímulo ao debate, o compartilhamento de ideias e a ampliação das possibilidades de acesso a conteúdos filosóficos. Os autores também ressaltam que essas possibilidades estão relacionadas ao recurso empregado, ao contexto e às intencionalidades pedagógicas.

Esse resultado é relevante para o objeto desta pesquisa porque permite compreender os *storybook apps* não como instrumentos autossuficientes, mas como recursos que podem adquirir diferentes funções dependendo da atividade construída pelo professor.

A análise dos estudos sobre narrativas digitais demonstra também que os *storybook apps* apresentam uma característica que os diferencia dos livros tradicionais: a possibilidade de combinar diferentes linguagens. Texto, imagem, som, animação e interação podem coexistir na construção da narrativa. Essa característica amplia as formas de apresentação do conteúdo, mas também exige critérios para que os elementos multimodais não se transformem em estímulos desvinculados dos objetivos da atividade.

Outro resultado identificado refere-se à importância da coerência entre interatividade e conteúdo. Estudos experimentais sobre *storybook apps* apontam que recursos interativos associados diretamente aos elementos da narrativa podem contribuir para processos de compreensão. Esse resultado sugere que, do ponto de vista pedagógico, a qualidade da interação é mais relevante que a simples quantidade de funcionalidades disponíveis.

Quando essa constatação é transportada para o ensino de Filosofia, torna-se possível pensar em narrativas que apresentem situações capazes de gerar questões filosóficas. Uma narrativa sobre uma escolha difícil, por exemplo, pode ser utilizada para introduzir uma discussão sobre liberdade e responsabilidade. Uma história envolvendo conflito entre interesses individuais e coletivos pode conduzir ao problema da justiça. Uma narrativa sobre uma informação aparentemente verdadeira pode abrir espaço para a discussão sobre conhecimento e verdade.

Nessas situações, a narrativa não substitui o conteúdo filosófico. Ela funciona como mediação inicial para a formulação do problema.

Os resultados também evidenciam a importância da mediação docente. Gallo (2020) compreende o ensino de Filosofia como uma experiência de pensamento conceitual, o que exige que o professor construa situações nas quais os estudantes possam efetivamente se relacionar com problemas e conceitos. Nesse sentido, o aplicativo não realiza a experiência filosófica pelo estudante. Ele pode oferecer uma situação, uma narrativa ou um estímulo, mas a experiência de pensamento depende da atividade construída a partir desse recurso.

Essa compreensão encontra correspondência na perspectiva de Chaui, para quem o ensino de Filosofia precisa favorecer a passagem da experiência vivida à experiência compreendida. Os *storybook apps* podem contribuir para essa passagem quando as situações apresentadas nas narrativas são relacionadas às experiências dos estudantes e posteriormente problematizadas à luz da Filosofia.

Outro resultado relevante corresponde à possibilidade de utilizar os *storybook apps* para promover o confronto de perspectivas. Uma narrativa pode apresentar personagens com opiniões diferentes diante de determinado problema. O professor pode, então, solicitar que os estudantes identifiquem os argumentos utilizados, comparem as posições apresentadas e formulem respostas próprias.

Essa estratégia aproxima-se de uma prática filosófica baseada na argumentação. O objetivo não seria descobrir uma “resposta correta” oferecida pelo aplicativo, mas analisar as razões utilizadas para sustentar diferentes posições.

A análise também permitiu identificar que os recursos digitais podem aproximar o conteúdo filosófico do universo cultural dos estudantes. Silva, Bonin e Garrote (2023) destacam que recursos da cultura digital podem favorecer a participação e a reflexão quando empregados de acordo com determinadas intencionalidades pedagógicas.

No entanto, a literatura também aponta limites. Mendes, Gabriel e Araújo (2020) chamam atenção para o fato de que a tecnologia pode modificar o próprio fazer filosófico. Esse aspecto é particularmente importante no caso dos *storybook apps*, pois a experiência

narrativa digital apresenta uma lógica diferente daquela de uma leitura filosófica convencional.

Outro limite refere-se à infraestrutura escolar. O uso de aplicativos pressupõe acesso a dispositivos e, em determinadas situações, à internet. As diferenças entre escolas e estudantes podem produzir desigualdades no acesso aos recursos. Portanto, a adoção de *storybook apps* não deve ignorar as condições materiais existentes em cada contexto.

Também se destaca a necessidade de formação docente. A escolha de um recurso digital exige que o professor conheça suas características, possibilidades e limitações. Mais do que aprender a operar a ferramenta, é necessário compreender o que ela acrescenta à experiência de aprendizagem.

Os resultados indicam, portanto, que o potencial dos *storybook apps* encontra-se principalmente na possibilidade de criar formas de aproximação entre narrativa, experiência e problematização. Sua contribuição não pode ser separada da metodologia adotada pelo professor.

DISCUSSÃO

A discussão dos resultados permite afirmar que a principal contribuição dos *storybook apps* para o ensino de Filosofia não está simplesmente na utilização de uma tecnologia considerada moderna, mas na possibilidade de construir situações didáticas nas quais a narrativa seja transformada em objeto de questionamento.

Essa distinção é fundamental. A inovação pedagógica não ocorre necessariamente quando uma prática tradicional é transferida para uma plataforma digital. Utilizar um texto filosófico em uma tela, por exemplo, não transforma automaticamente a atividade. Da mesma maneira, apresentar uma história em um aplicativo não produz, por si só, uma experiência filosófica.

O que pode produzir diferença é a maneira como o recurso é integrado à prática pedagógica.

Gallo (2020) oferece uma contribuição central para essa discussão ao compreender o ensino de Filosofia como experiência de pensamento conceitual. A partir dessa perspectiva, uma atividade com *storybook apps* pode ser considerada filosoficamente relevante quando consegue ultrapassar a leitura ou interação com a narrativa e conduzir o estudante à elaboração de problemas e conceitos.

Assim, uma atividade pode começar com a narrativa, mas não deve necessariamente terminar nela.

Uma possibilidade metodológica seria organizar a aula em quatro movimentos: experiência narrativa, problematização, investigação e elaboração conceitual.

No primeiro momento, os estudantes entram em contato com a narrativa digital. No segundo, identificam situações de conflito, contradições ou questões presentes na história. No terceiro, passam a investigar essas questões por meio de diálogo, textos filosóficos e

confronto de argumentos. No quarto, procuram elaborar uma compreensão conceitual própria sobre o problema estudado.

Essa proposta aproxima-se da concepção de ensino de Filosofia defendida por Gallo e dialoga com a perspectiva de Chaui sobre a passagem da experiência vivida para a experiência compreendida.

Nesse processo, a narrativa pode funcionar como elemento de aproximação. Estudantes que apresentam dificuldade inicial para compreender conceitos abstratos podem encontrar na situação narrativa uma forma concreta de entrada no problema.

Entretanto, é importante não confundir concretização com simplificação excessiva. A Filosofia não deve ser reduzida a histórias moralizantes nas quais exista uma única resposta correta. O valor filosófico da narrativa está justamente na possibilidade de apresentar situações abertas ao questionamento.

Por essa razão, um *storybook app* adequado para uma aula de Filosofia não precisa necessariamente apresentar uma "lição filosófica" explícita. Uma narrativa aparentemente simples pode ser pedagogicamente mais produtiva quando apresenta um problema que permita diferentes interpretações.

Essa perspectiva também ajuda a compreender o papel do professor. O docente não deve limitar sua atuação à escolha do aplicativo. Cabe-lhe selecionar a narrativa, definir objetivos, estabelecer perguntas, relacionar a história com conceitos filosóficos, apresentar textos de referência e organizar espaços de diálogo.

A tecnologia, nesse sentido, não substitui a mediação docente.

Miranda Junior (2024) contribui para aprofundar essa questão ao compreender as tecnologias digitais como parte da própria condição de existência contemporânea. Se os estudantes vivem em uma sociedade atravessada por tecnologias digitais, a Filosofia pode também tomar essa realidade como objeto de reflexão.

Isso significa que os *storybook apps* podem ser utilizados não somente para ensinar Filosofia, mas também para filosofar sobre a própria cultura digital.

Uma narrativa sobre inteligência artificial pode conduzir à discussão sobre responsabilidade e autonomia. Uma história envolvendo redes sociais pode suscitar perguntas sobre identidade, privacidade e reconhecimento. Uma narrativa sobre algoritmos pode conduzir à discussão sobre liberdade, poder e tomada de decisões. Uma história sobre circulação de informações pode abrir espaço para a reflexão sobre verdade e conhecimento.

Essa possibilidade encontra respaldo nas discussões contemporâneas sobre ensino de Filosofia e tecnologias digitais. Wilke (2024), por exemplo, discute a necessidade de pensar usos emancipadores das tecnologias digitais no ensino de Filosofia diante dos efeitos sociais e políticos produzidos pelas grandes plataformas e pela circulação algorítmica de informações.

Da mesma forma, pesquisas recentes chamam atenção para os riscos relacionados à plataformização da educação, especialmente no que diz respeito à autonomia docente, à

padronização e às formas de monitoramento e mensuração. Isso reforça a necessidade de que a incorporação de qualquer recurso digital seja acompanhada por uma postura crítica.

Nesse ponto, o ensino de Filosofia apresenta uma contribuição específica. Se a tecnologia faz parte da vida dos estudantes, a escola não deve apenas ensinar a utilizá-la. Deve também criar oportunidades para que eles pensem sobre ela.

Essa perspectiva impede que os *storybook apps* sejam tratados como simples ferramentas de entretenimento.

Outro elemento importante diz respeito ao pensamento crítico. O presente estudo não sustenta que o uso de *storybook apps* produza automaticamente pensamento crítico. A literatura consultada permite afirmar algo mais cuidadoso: recursos digitais podem favorecer condições para reflexão, debate, confronto de perspectivas e participação, mas essas possibilidades dependem da proposta pedagógica construída em torno deles.

Portanto, se o objetivo é desenvolver práticas relacionadas ao pensamento crítico, a atividade precisa exigir do estudante mais do que clicar, ler ou responder perguntas objetivas.

É necessário criar situações nas quais o estudante possa justificar uma posição, questionar uma afirmação, comparar argumentos, identificar contradições e rever seu próprio posicionamento diante de novas razões.

A narrativa digital pode fornecer o contexto para isso, mas o trabalho filosófico ocorre na relação entre o estudante, o problema, os argumentos e o diálogo.

Outro ponto que merece destaque é a faixa etária. Embora parte importante das pesquisas específicas sobre *storybook apps* esteja relacionada à literatura infantil, suas características não impedem sua adaptação para estudantes maiores. O que precisa ser modificado é a complexidade da narrativa, a linguagem utilizada e, principalmente, a atividade filosófica que acompanha a leitura.

Para o Ensino Fundamental II, podem ser trabalhados temas como amizade, justiça, identidade, preconceito, regras, liberdade e convivência. Para o Ensino Médio, podem ser aprofundadas questões relacionadas à ética, política, epistemologia, ciência, tecnologia, trabalho, democracia, liberdade e responsabilidade.

Em ambas as etapas, o recurso deve ser subordinado aos objetivos formativos da disciplina.

Também é possível compreender a proposta a partir de uma perspectiva interdisciplinar. A narrativa pode ser articulada à Língua Portuguesa por meio da interpretação textual; à História, pela contextualização dos problemas; à Sociologia, pela análise das relações sociais; e às Artes, pela linguagem visual e narrativa.

Essa articulação, entretanto, não deve fazer com que a Filosofia perca sua especificidade. O diferencial da abordagem filosófica está justamente na capacidade de problematizar conceitos, pressupostos e argumentos.

Desse modo, os *storybook apps* apresentam maior potencial quando utilizados como meios para produzir perguntas, e não apenas como meios para fornecer respostas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permitiu compreender que os *storybook apps* apresentam possibilidades de utilização pedagógica no ensino de Filosofia, especialmente por sua capacidade de articular narrativas, imagens, sons e elementos interativos. Esses recursos podem contribuir para ampliar as formas de apresentação de situações e problemas, aproximando determinados conteúdo das experiências e linguagens presentes no cotidiano dos estudantes.

Entretanto, a investigação também demonstrou que não é possível atribuir ao recurso tecnológico, isoladamente, a capacidade de produzir aprendizagem filosófica ou pensamento crítico. A literatura analisada sustenta uma conclusão mais cuidadosa: os recursos digitais podem criar condições favoráveis à interação, à participação, ao debate e à reflexão, mas seus resultados dependem da intencionalidade pedagógica, do planejamento, da adequação do recurso e da mediação docente.

Nesse sentido, a hipótese inicialmente formulada é confirmada apenas parcialmente. Os *storybook apps* apresentam potencial como recursos complementares para o ensino de Filosofia, mas não constituem, por si mesmos, garantia de desenvolvimento do pensamento filosófico.

A contribuição mais significativa desses recursos parece estar na possibilidade de transformar uma narrativa em ponto de partida para a problematização. Uma história pode apresentar uma situação vivida por personagens, mas a aula de Filosofia pode perguntar pelas razões, pelos valores, pelos conceitos e pelos pressupostos envolvidos nessa situação.

A partir das contribuições de Gallo, compreende-se que o objetivo não deve ser apenas proporcionar uma experiência digital, mas favorecer uma experiência de pensamento. Na perspectiva de Chaui, essa experiência pode contribuir para a passagem da experiência vivida à experiência compreendida.

Essa articulação permite afirmar que a utilização de *storybook apps* pode ser pedagogicamente significativa quando a narrativa não constitui o ponto final da atividade, mas o início de um percurso investigativo.

Outro aspecto importante diz respeito à própria relação entre Filosofia e tecnologia. As pesquisas contemporâneas analisadas demonstram que a presença das tecnologias digitais na escola não é uma questão exclusivamente metodológica. Ela envolve questões relacionadas à autonomia, à cultura, à informação, à subjetividade e às relações de poder.

Por essa razão, utilizar tecnologias digitais nas aulas de Filosofia também pode significar transformar a tecnologia em objeto de reflexão filosófica.

Os limites identificados também precisam ser considerados. Questões relacionadas ao acesso aos dispositivos, infraestrutura, formação docente, acessibilidade e qualidade dos

recursos podem interferir na utilização dos *storybook apps*. Dessa forma, a adoção desses recursos deve ser acompanhada de planejamento institucional e pedagógico.

Como esta pesquisa possui caráter bibliográfico, não foram realizadas intervenções diretamente com estudantes. Portanto, não se pode afirmar que os *storybook apps* produzam determinados resultados de aprendizagem em situações concretas de sala de aula. Essa constitui uma limitação do estudo e, ao mesmo tempo, uma possibilidade para pesquisas futuras que realizem intervenções pedagógicas com estudantes do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

Pesquisas posteriores poderão investigar, por exemplo, como estudantes interpretam narrativas digitais utilizadas em aulas de Filosofia, quais tipos de perguntas surgem a partir dessas narrativas e de que maneira atividades de argumentação e produção conceitual podem ser organizadas a partir do recurso.

Conclui-se, portanto, que os *storybook apps* podem constituir uma alternativa complementar para diversificar o ensino de Filosofia, desde que sua utilização não seja justificada apenas pela novidade tecnológica. Seu valor pedagógico está relacionado à possibilidade de criar situações de experiência, questionamento e diálogo que sejam posteriormente aprofundadas por meio da reflexão filosófica.

Assim, mais importante do que perguntar se a tecnologia torna a aula melhor é perguntar **o** que a tecnologia permite pensar, problematizar e compreender. É nesse deslocamento que os *storybook apps* podem encontrar um lugar legítimo no ensino de Filosofia: não como substitutos do professor, do texto filosófico ou da experiência de pensamento, mas como recursos que, quando criticamente mediados, podem contribuir para criar portas de entrada para o filosofar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base. Acesso em: 2 set. 2026.

CHAUI, Marilena de Souza. Percursos de Marilena Chaui: filosofia, política e educação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 259–277, 2016. Entrevista concedida a Homero Silveira Santiago e Paulo Henrique Fernandes Silveira. DOI: https://doi.org/10.1590/S1517-97022016420100201.

GALLO, Sílvio. **Metodologia do ensino de filosofia: uma didática para o ensino médio**. Campinas: Papirus, 2020.

MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli; GABRIEL, Fábio Antônio; ARAÚJO, Arthur Silva. **O ensino de filosofia no nível médio: tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras.** Revista Digital de Ensino de Filosofia – REFilo, Santa Maria, v. 6, e14, p. 1–17, 2020. DOI: https://doi.org/10.5902/2448065743776. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/refilo/article/view/43776. Acesso em: 21 out. 2026.

MIRANDA JUNIOR, Gilberto. **As tecnologias digitais como condição habitativa e o ensino de Filosofia.** Revista Digital de Ensino de Filosofia – REFilo, Santa Maria, v. 10, n. 1, e17, p. 1–21, 2024. DOI: https://doi.org/10.5902/2448065789435. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/refilo/article/view/89435. Acesso em: 21 out. 2026.

SILVA, Madalena da; BONIN, Joel Cezar; GARROTE, Ramón. **Elementos da cultura digital para o ensino de Filosofia no Ensino Médio: o que dizem as pesquisas?** Educação em Análise, Londrina, v. 8, n. 1, p. 62–78, 2023. DOI: https://doi.org/10.5433/1984-7939.2023v8n1p62. Disponível em: https://www.ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/educanalise/article/view/48174. Acesso em: 21 out. 2026.

WILKE, Valéria Cristina Lopes. **Cidadania e soberania digitais para uso emancipador das tecnologias digitais no ensino de Filosofia: politizar as tecnologias.** Problemata: Revista Internacional de Filosofia, v. 15, n. 1, p. 377–390, 2024. DOI: https://doi.org/10.7443/problemata.v15i1.70314.