

ENSINAR FILOSOFIA EM TEMPOS DE “KITSCH ALGORÍTMICO”: Uma leitura crítica a partir de Adorno¹

Teaching Philosophy in the Age of “Algorithmic Kitsch”: A Critical Reading Based on Adorno

Breno Costa do Espírito Santo²

Orientação: Prof. Dr. Suzano de Aquino Guimarães³

RESUMO

O presente trabalho investiga de que forma o “*kitsch algorítmico*”, enquanto forma estética dominante na cultura digital, influencia o ensino de Filosofia no Ensino Médio, à luz da crítica cultural proposta pelos autores de *Dialética do Esclarecimento* (1947), notadamente Theodor Adorno (1903-1969). Analisa-se o conceito acima destacado e discute-se como os algoritmos de recomendação e curadoria moldam a sensibilidade e a subjetividade dos estudantes, particularmente aqueles de contextos periféricos, pela redução da reflexão crítica, e sua articulação com a indústria cultural, reproduzindo padrões de consumo e limitando o confronto com o negativo e o contraditório. Explora-se, ainda, o papel da educação filosófica como crítica à alienação, valorizando a negatividade do pensamento, a emancipação e a autonomia do sujeito frente à pressão da visibilidade digital. Por fim, propõem-se caminhos pedagógicos que integrem tecnologias digitais ao ensino crítico, sem ceder à superficialidade da cultura algorítmica, reforçando a centralidade do diálogo, da reflexão estética e da formação de sujeitos autônomos e críticos. Neste sentido, a presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de cunho teórico-interpretativo, caracterizada como uma pesquisa de natureza bibliográfica e sustentada pelo referencial teórico da Hermenêutica Filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Foram utilizadas obras clássicas de Adorno e Horkheimer (1895-1973) além de textos complementares sobre cultura digital e algoritmos. A pesquisa evidencia que o problema filosófico discutido é contemporâneo e acompanha a rotina de professores que atuam no ensino de filosofia no ensino médio, reafirmando a importância de estratégias educativas que promovam emancipação e compreensão intelectual.

Palavras-chave: Adorno; *Kitsch* algorítmico; Ensino de Filosofia; Indústria Cultural; Educação Crítica; Subjetividade digital.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Filosofia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), cuja banca de defesa foi composta pelo seguinte membro: Prof. Me. Maximilian de Souza Sales e Prof. Dr. Suzano de Aquino Guimarães, na seguinte data: 12 de dezembro de 2025.

² Graduando em Filosofia na UFPE.

³ Professor do curso de Filosofia da UFPE.

ABSTRACT

The present study investigates how the “algorithmic kitsch,” as the dominant aesthetic form in digital culture, influences the teaching of Philosophy in high school, considering the cultural critique proposed by the authors of *Dialectic of Enlightenment* (1947), notably Theodor Adorno (1903–1969). The highlighted concept is analyzed, and the discussion focuses on how recommendation and curation algorithms shape the sensibility and subjectivity of students, particularly those from peripheral contexts—by reducing critical reflection and reinforcing their articulation with the culture industry, reproducing consumption patterns and limiting the confrontation with the negative and the contradictory. Furthermore, the work explores the role of philosophical education as a critique of alienation, emphasizing the negativity of thought, emancipation, and the autonomy of the subject in the face of the pressure of digital visibility. Finally, pedagogical approaches are proposed to integrate digital technologies into critical teaching without yielding to the superficiality of algorithmic culture, reinforcing the centrality of dialogue, aesthetic reflection, and the formation of autonomous and critical subjects. In this sense, the present research adopts a qualitative, theoretical- interpretative approach, characterized as bibliographical research supported by the theoretical framework of Hans-Georg Gadamer’s (1900–2002) Philosophical Hermeneutics. Classical works by Adorno and Horkheimer (1895–1973) were used, as well as complementary texts on digital culture and algorithms. The research demonstrates that the philosophical problem discussed is contemporary and closely related to the daily practice of teachers working in high school philosophy education, reaffirming the importance of educational strategies that promote emancipation and intellectual understanding.

Keywords: Adorno; Algorithmic Kitsch; Philosophy Teaching; Culture Industry; Critical Education; Digital Subjectivity.

1 INTRODUÇÃO

A formação do pensamento crítico na contemporaneidade encontra-se diante de uma contradição central: por um lado, vive-se um momento de acesso inédito à informação e à comunicação, potencializado pelas tecnologias digitais; por outro, testemunha-se uma crescente dificuldade em formar sujeitos capazes de pensar para além dos limites impostos por essa mesma estrutura técnico-midiática. Em tempos marcados pela “lógica dos algoritmos” e da “cultura do engajamento”, os conteúdos mais visíveis e disseminados são aqueles que correspondem a padrões de consumo rápido, apelo emocional imediato e ausência de complexidade — elementos característicos do que Theodor Adorno (1903-1969) descreveu como kitsch e denunciou como produto da indústria cultural. Na obra *Dialética do Esclarecimento* (1947), Adorno e

Horkheimer (1985; p.138) afirmam que “a indústria cultural perpetua o engano. Quanto mais se conforma à realidade, mais irremediavelmente reproduz essa realidade”. Essa reflexão torna-se ainda mais pertinente quando se observa que, na era digital, a reprodução da realidade — e, por extensão, da alienação — é operada por algoritmos que ajustam os conteúdos ao gosto, ao hábito e à previsibilidade dos usuários, apagando qualquer possibilidade de confronto com o novo, o contraditório ou o negativo.

Nesse ambiente, o ensino de Filosofia assume uma posição de tensão. Como disciplina que propõe rupturas com o pensamento dado, a Filosofia demanda a superação da lógica da reprodução e da aceitação passiva da realidade. Porém, inserida num meio cultural profundamente moldado por tecnologias que reforçam o conformismo estético e cognitivo, a atividade filosófica tende a ser desvalorizada, neutralizada ou esvaziada em sua força crítica. O kitsch algorítmico, entendido como forma dominante da sensibilidade contemporânea, opera como um dispositivo de encantamento e distração que reduz a experiência filosófica a slogans, frases motivacionais ou conteúdos estetizados e desprovidos de conflito.

Diante disso, como é possível ensinar Filosofia de maneira crítica e emancipadora em um ambiente cultural marcado pela lógica do kitsch algorítmico e da estetização superficial promovida por algoritmos digitais?

O presente trabalho surge do reconhecimento da crescente influência que os dispositivos digitais, especialmente os algoritmos de recomendação e curadoria de conteúdo, exercem sobre os processos formativos da juventude, afetando diretamente as práticas escolares e, em particular, o ensino de Filosofia. Em meio à avalanche de informações e imagens promovidas pelas plataformas digitais, consolida-se uma estética marcada pela superficialidade, pela repetição e pela estetização das emoções

— características que podem ser associadas ao conceito de kitsch, conforme elaborado por Adorno em sua crítica à indústria cultural. Tal fenômeno, intensificado pela lógica algorítmica, ameaça os fundamentos do pensamento crítico, ao induzir os sujeitos à adaptação passiva à realidade, eliminando o espaço para a negatividade e a reflexão. Como afirmam Adorno e Horkheimer

(1985; p.128): “A indústria cultural perpetua o engano. Quanto mais se conforma à realidade, mais irremediavelmente reproduz essa realidade”. Nesse sentido, investigar as implicações do kitsch algorítmico no ensino de Filosofia não é apenas uma inquietação teórica, mas uma necessidade educacional e social.

A relevância desta pesquisa está ancorada não apenas em sua atualidade, mas também em sua contribuição concreta para o campo acadêmico e para o debate público sobre educação, cultura digital e formação crítica. O estudo se inscreve no campo do Ensino de Filosofia, mas ultrapassa os limites da sala de aula ao propor uma reflexão sobre os impactos culturais e epistemológicos da era algorítmica na constituição da subjetividade. Tratando-se, portanto, de um trabalho que dialoga com as Ciências Humanas e Sociais em sentido amplo, contribuindo para pensar os desafios da educação pública diante de um cenário em que a racionalidade técnica ameaça suprimir a racionalidade crítica.

Como licenciando pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), instituição pública que assume o compromisso com a transformação social por meio do ensino e da pesquisa, este trabalho carrega consigo também um dever ético: o de investigar temas que emergem da realidade concreta das escolas públicas, como foi o caso da minha experiência no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Filosofia, realizada na Escola de Referência do Ensino Médio (EREM) Olinto Victor, no bairro da Várzea, no Recife, durante o período que compreende os anos de 2022 e 2023; trabalho este supervisionado pelo professor da mesma escola, Prof. Me. Marcelo Alves Santos e coordenado pelo professor da UFPE, Prof. Dr. Suzano de Aquino Guimarães. Foi a partir desse espaço educativo e de sua dinâmica com os estudantes que emergiu a provocação que sustenta este estudo.

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de cunho teórico-interpretativo, caracterizada como uma pesquisa de natureza bibliográfica e sustentada pelo referencial da Hermenêutica Filosófica de Hans-Georg Gadamer. Foram utilizadas obras clássicas de Adorno e Horkheimer, notadamente, *Dialética do Esclarecimento*, além de textos complementares

sobre cultura digital e algoritmos. Também foram utilizadas fontes sobre Ensino de Filosofia, notadamente, Educação e emancipação: o ensino de filosofia no nível médio à luz do pensamento de Adorno (2011) de José Carlos Freire e Leonildo Aparecido Reis Machado.

A leitura e fichamento dessas fontes foram conduzidas à luz de uma postura hermenêutica-crítica, na qual os conceitos extraídos dos autores são mobilizados para interpretar práticas pedagógicas e formas culturais atuais, especialmente no contexto da cultura digital e dos dispositivos algorítmicos. Assim, as categorias analíticas oriundas da Teoria Crítica – como esclarecimento, indústria cultural, semiformação (*Halbbildung*) e reificação – são integradas a uma abordagem interpretativa que visa desvelar as tensões entre formação crítica e lógicas de engajamento superficial promovidas por algoritmos digitais.

Neste sentido, o trabalho tem como objetivo analisar de que forma o kitsch algorítmico, enquanto forma estética dominante na cultura digital, influencia o ensino de Filosofia no Ensino Médio, à luz da crítica cultural proposta por Dialética do Esclarecimento de Theodor Adorno (e Max Horkheimer). Na primeira seção, buscamos compreender os principais aspectos do conceito de kitsch e sua articulação com a indústria cultural segundo Adorno; considerando a lógica algorítmica atuante na formação da sensibilidade e da subjetividade. Na segunda seção, buscamos investigar como essas dinâmicas interferem nas práticas pedagógicas do Ensino de Filosofia. Por fim, na terceira seção, buscamos propor caminhos pedagógicos que possibilitem uma abordagem crítica e formativa da Filosofia, à luz do pensamento de Adorno, em contextos atuais atravessados pela cultura algorítmica.

2 “KITSCH ALGORÍTMICO” ENQUANTO FORMA ESTÉTICA DOMINANTE NA CULTURA DIGITAL A PARTIR DA DIALÉTICA DO ESCLARECIMENTO DE THEODOR ADORNO(E MAX HORKHEIMER)

A contemporaneidade digital é marcada por um ambiente de consumo estético massificado, no qual o prazer e a atenção do usuário são moldados por algoritmos que preveem comportamentos e antecipam desejos. Essa lógica de

produção, distribuição e padronização estética remete diretamente à análise crítica de Adorno e Horkheimer na *Dialética do Esclarecimento*, mas adquire novas dimensões no espaço cibernético, onde experiências, imagens e sons são codificados e distribuídos de forma hiperprevisível. A relação entre repetição, consumo e padronização encontra analogia na obra de ficção científica *Neuromancer*⁴, de William Gibson, em que a realidade digital fragmentada e hipercontrolada submete os sujeitos a fluxos de informação que moldam a percepção e a experiência estética, evidenciando a alienação do olhar crítico em ambientes mediados tecnologicamente. Assim, o *kitsch algorítmico* surge como forma estética dominante, ao mesmo tempo instrumento de prazer imediato e mecanismo de dominação simbólica, perpetuando padrões de consumo e reproduzindo a lógica de previsibilidade que Adorno identificou na indústria cultural do século XX.

Na *Dialética do Esclarecimento*, Adorno e Horkheimer descrevem como o esclarecimento instrumental, destinado a libertar o homem do medo e da superstição, converte-se paradoxalmente em ferramenta de dominação, ao transformar a razão em cálculo e repetição previsível. O *kitsch* industrializado é exemplo emblemático desse processo: ele proporciona prazer imediato, suprime a reflexão crítica e promove conformidade estética. Como descrevem:

O kitsch não é uma questão de gosto individual, mas o produto da indústria cultural, que, por meio da padronização e da repetição, cria objetos estéticos destinados a agradar instantaneamente as massas. Não se trata de prazer genuíno,

⁴ O romance *Neuromancer*, publicado por William Gibson em 1984, é a obra seminal que não apenas deu nome, mas também definiu a estética e os temas do movimento Cyberpunk. O livro estabelece um futuro distópico caracterizado pelo axioma "High Tech, Low Life" (Alta Tecnologia, Vida Rasteira), no qual o poder é centralizado em megacorporações globais que atuam como forças políticas e econômicas soberanas (as chamadas "Corps"), enquanto a maioria da população vive na marginalidade, decadência e crime. O protagonista, Case, é um netrunner (hacker de elite) que "pluga" seu cérebro diretamente no Ciberespaço — o termo Matrix, cunhado por Gibson, para descrever a rede de dados global, apresentada como uma "alucinação consensual" visualmente imersiva. A narrativa explora temas de transumanismo (com implantes cibernéticos e modificações corporais), Inteligência Artificial (I.A.) e a fronteira cada vez mais tênue entre o mundo físico e o virtual. A visão de Gibson, com sua estética noir futurista e sua gíria tecnológica densa, influenciou profundamente não apenas a literatura de ficção científica subsequente, mas também o cinema (*Blade Runner*, *Matrix*) e os videogames (*Cyberpunk 2077*), firmando-se como um marco cultural que moldou a percepção popular sobre a relação entre tecnologia, decadência urbana e o futuro da consciência humana. *Neuromancer* (William Gibson, 1984): a realidade digital hipercontrolada condiciona percepções e experiências estéticas, refletindo a lógica de repetição e alienação do kitsch algorítmico.

mas de satisfação previsível. Cada objeto, cada forma, é reproduzido em série e carece de qualquer possibilidade de resistência ou negatividade estética; tudo o que poderia despertar reflexão é eliminado, e permanece apenas a aparência de experiência estética (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 126).

Essa concepção evidencia que o *kitsch* não se limita à estética ou ao gosto individual: ele é construído socialmente, resultado de uma lógica industrial e mercadológica que condiciona experiências, molda percepções e assegura conformidade. Oliveira (2020) reforça essa perspectiva contemporânea, observando que a estética de reprodução seriada está presente em diversos meios, incluindo o digital, e funciona como instrumento de homogeneização de comportamentos e gostos:

O kitsch, tal como definido por Adorno, representa uma estética de reprodução em série, cujo valor reside mais em sua função social do que em sua qualidade artística. Na indústria cultural, ele se manifesta como uma ferramenta de homogeneização de gostos e comportamentos, proporcionando prazer imediato e uniforme, enquanto elimina a potencialidade crítica da arte. É um instrumento de dominação sutil, que transforma a experiência estética em entretenimento sem risco (Oliveira, 2020, p. 34).

No contexto digital, essa lógica de padronização estética e repetição torna-se ainda mais potente. Jogos como *Cyberpunk 2077*⁵ ilustram uma estética industrializada e futurista, na qual os ambientes hiper-realistas e as narrativas ciberfuturistas integram estética, tecnologia e consumo em um fluxo contínuo de estímulos, proporcionando ao jogador prazer previsível e reproduzível. A lógica do *kitsch algorítmico* se materializa nesses espaços: cada escolha estética, cada visual de personagem, cada elemento do cenário

⁵ O jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) é a mais influente representação do gênero no século XXI e funciona como uma homenagem direta e uma evolução dos conceitos de Gibson e Scott. Situado na imensa metrópole distópica de Night City (baseada no RPG de mesa *Cyberpunk 2020*), o jogo adota o visual High Tech, Low Life de *Blade Runner* — evidenciado na arquitetura dominada por corporações (Arasaka, Militech) e na sobrecarga de luzes neon e publicidade. No entanto, sua mecânica e narrativa se aprofundam nos temas centrais de *Neuromancer*, como a imersão na Net (o Ciberespaço do jogo), o hacking (netrunning), os implantes cibernéticos (cyberware) e a consciência digital. O principal arco narrativo, que envolve a luta do protagonista V contra uma Relíquia que armazena a consciência de outra pessoa, explora diretamente as questões de transumanismo, imortalidade digital e a transferência da mente humana, unindo as reflexões filosóficas de P. K. Dick com a alta tecnologia de William Gibson. O jogo, portanto, serve como um museu temático e um compêndio da iconografia cyberpunk.

é calculado para maximizar engajamento, reproduzindo padrões de expectativa que limitam a negatividade crítica e a reflexão autônoma. A experiência estética, nesse sentido, é simultaneamente prazerosa e condicionada, refletindo a tensão dialética entre emancipação e dominação que Adorno e Horkheimer identificaram na indústria cultural.

Além disso, a pseudoindividualização — conceito central de Adorno — mantém-se presente na era digital: a aparência de escolha e singularidade esconde uma uniformidade estrutural, em que o consumidor é incorporado ao fluxo de reprodução padronizada. A repetição e o cálculo do prazer, típicos do *kitsch*, transformam a experiência estética em consumo previsível e funcional. Oliveira (2020) explica que:

Na cultura digital, o kitsch se torna mais eficaz, pois a repetição e a padronização não dependem apenas do produtor, mas de algoritmos que selecionam, filtram e promovem conteúdos de acordo com padrões de engajamento. O prazer do espectador é pré-calculado, e a diferença entre original e cópia torna-se irrelevante, pois ambos desempenham a mesma função de entretenimento previsível e sem reflexão (Oliveira, 2020, p. 42).

Essa lógica é reforçada nas narrativas ciberfuturistas, onde a estética e o consumo se fundem. Em *Blade Runner*⁶, de Ridley Scott, o ambiente urbano saturado de neon, com propagandas replicadas e paisagens repetitivas, simboliza a homogeneização estética e a manipulação das percepções: a experiência sensível dos habitantes é moldada pelo consumo visual constante, e a singularidade subjetiva é diluída em padrões pré-estabelecidos, uma materialização cinematográfica da crítica de Adorno sobre o *kitsch* industrializado. Assim, as distopias visuais modernas tornam-se metáforas da

⁶ A menção ao filme *Blade Runner: O Caçador de Andróides* (Ridley Scott, 1982) é essencial para a definição visual do Cyberpunk na cultura popular. Baseado no romance *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (1968) de Philip K. Dick, o filme estabeleceu a estética "Neo-Noir" para o futuro distópico: uma Los Angeles futurista, saturada pela chuva constante, neon japonês e chinês, e a presença opressiva de arranha-céus corporativos (megacorps), tudo em contraste direto com a decadência e a superpopulação da vida de rua. A trama, centrada no policial Rick Deckard, um 'Blade Runner' encarregado de caçar e 'aposentar' replicantes (andróides bioengenheirados da série Nexus- 6), é, fundamentalmente, uma profunda reflexão filosófica. O filme utiliza os replicantes — seres artificiais quase indistinguíveis de humanos, com uma vida útil programada de quatro anos e memórias implantadas — para questionar o que define a humanidade, a alma, a memória e a empatia. Enquanto Neuromancer definiu o universo virtual do cyberpunk literário, *Blade Runner* consolidou o seu panorama urbano e o seu dilema existencial: a busca por vida e identidade em um mundo dominado pela tecnologia e pela alienação.

lógica do *kitsch algorítmico*, mostrando que a padronização estética, longe de ser neutra, atua diretamente na subjetividade e na formação do gosto.

No âmbito educacional, Bonin, Garrote e Silva (2021) destacam que a lógica do kitsch e da padronização estética afeta o ensino de Filosofia, pois os estudantes tendem a consumir conhecimento de forma fragmentada e superficial, condicionados à instantaneidade e ao entretenimento imediato:

As pesquisas evidenciam que a cultura digital tende a substituir a experiência reflexiva pela vivência da instantaneidade. A lógica algorítmica das plataformas redefine as formas de atenção e de aprendizagem, fazendo com que o aluno se relacione com o conhecimento de modo fragmentado, performático e emocionalmente condicionado. O ensino de Filosofia, nesse contexto, precisa repensar suas estratégias para que o pensamento não seja reduzido a mera reação estética (Bonin; Garrote; Silva, 2021, p. 12).

Essa reflexão evidencia que o kitsch algorítmico não apenas constrói padrões estéticos homogêneos, mas também condiciona modos de pensamento, percepção e aprendizado, reproduzindo a dominação simbólica de forma sutil e cotidiana. O contraste entre arte crítica e entretenimento padronizado, descrito por Adorno e Horkheimer, torna-se assim crucial para compreender a pedagogia contemporânea: a educação filosófica deve criar espaços de desaceleração e reflexão, em contraposição à lógica da gratificação imediata e da repetição estética digital.

Por fim, a integração de estética, tecnologia e consumo alcança seu ápice nas distopias ciberfuturistas contemporâneas, onde a realidade virtual e os mundos digitais simulam experiências padronizadas e repetitivas, reforçando a lógica do kitsch. Voltando ao *Neuromancer*, Gibson descreve um universo digital saturado de informação e reproduções visuais, no qual a percepção do real é mediada e manipulada por sistemas tecnológicos, ecoando o diagnóstico adorniano: a experiência estética é funcional, previsível e instrumentalizada, e o sujeito é absorvido pelo fluxo contínuo de estímulos. Analogamente, a experiência urbana e digital de *Cyberpunk 2077* e *Blade Runner* demonstra visualmente essa padronização, mostrando como o *kitsch algorítmico* se manifesta tanto no ambiente físico quanto virtual, consolidando padrões de comportamento, gosto e percepção. Esses exemplos culturais

contemporâneos ilustram de forma concreta o que Adorno e Horkheimer descreveram como o ciclo de reprodução do mesmo, a pseudoindividualização e a domesticação da experiência estética, trazendo a crítica da indústria cultural para o contexto digital.

Em síntese, o *kitsch algorítmico* representa a atualização contemporânea da crítica adorno-horkheimeriana, evidenciando que a lógica de padronização, reprodução e satisfação imediata permanece central na cultura digital. Ele revela como o prazer estético é instrumentalizado e previsível, como o sujeito é domesticado e como a cultura digital, embora aparentemente plural, continua a operar segundo a lógica da homogeneização estética e da dominação simbólica. O diálogo com obras como *Blade Runner*, *Cyberpunk 2077* e *Neuromancer* permite perceber concretamente essas dinâmicas, mostrando que a crítica do *kitsch* transcende o âmbito histórico e adquire relevância no mundo hiperconectado e ciberfuturista que caracteriza a contemporaneidade digital.

2.1 O conceito de kitsch e sua articulação com a indústria cultura.

O conceito de kitsch, conforme delineado por Theodor Adorno, representa uma chave imprescindível para compreender a dinâmica da arte dentro da indústria cultural. Ele não se limita a uma classificação de mau gosto ou superficialidade estética, mas evidencia a relação dialética entre produção cultural, mercado e dominação simbólica, revelando-se como fenômeno social e estético simultaneamente. Essa articulação torna-se particularmente perceptível na cultura digital contemporânea, onde conteúdos reproduzidos em série assumem funções de engajamento e adesão, simulando individualidade enquanto consolidam padrões homogêneos. De maneira surpreendentemente profética, a lógica de repetição e previsibilidade do *kitsch* pode ser comparada à psico-história de Isaac Asimov na saga *Fundação*⁷, em que o comportamento

⁷ O livro *Fundação* (Foundation), publicado em 1951, é o primeiro volume da aclamada Trilogia da Fundação (posteriormente expandida para uma heptalogia), e é amplamente considerado uma das obras mais influentes da ficção científica. A narrativa se desenrola em um futuro distante, onde o vasto e milenar Império Galáctico, que abrange milhares de planetas, está em lento, mas inevitável, colapso. O cerne da obra é a invenção da Psico-História por Hari Seldon, um matemático que combina sociologia e teoria das probabilidades (estatística), permitindo-lhe prever o futuro da humanidade em escala galáctica. Ao invés de tentar impedir a queda do Império, que ele calcula ser impossível, Seldon cria o Plano Seldon: um projeto audacioso para

das massas é modelado e antecipado matematicamente por Hari Seldon, de modo a prever o curso da história e assegurar estabilidade social. Tal analogia evidencia a dimensão estrutural e previsível da experiência estética sob a indústria cultural, na qual o kitsch funciona como um instrumento de adaptação, antecipação e conformidade do espectador frente à lógica mercadológica.

Na *Dialética do Esclarecimento*, Adorno e Horkheimer expõem a contradição fundamental do projeto iluminista: a razão, destinada a libertar o homem do medo e da superstição, acaba convertendo-se em instrumento de dominação. O kitsch, enquanto expressão estética industrial, exemplifica perfeitamente essa contradição: ele agrada instantaneamente, elimina resistência e nega negatividade crítica. Como afirmam os autores:

O kitsch não é uma questão de gosto individual, mas o produto da indústria cultural, que, por meio da padronização e da repetição, cria objetos estéticos destinados a agradar instantaneamente as massas. Não se trata de prazer genuíno, mas de satisfação previsível. Cada objeto, cada forma, é reproduzido em série e carece de qualquer possibilidade de resistência ou negatividade estética; tudo o que poderia despertar reflexão é eliminado, e permanece apenas a aparência de experiência estética (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 126).

Essa definição evidencia que o kitsch é socialmente construído, emergindo não como um fenômeno isolado, mas como efeito direto da industrialização cultural, que organiza produção e recepção de acordo com padrões de previsibilidade e eficiência econômica. Oliveira (2020) reforça essa perspectiva, afirmando que:

O kitsch, tal como definido por Adorno, representa uma estética de reprodução em série, cujo valor reside mais em sua função social do que em sua qualidade artística. Na indústria cultural, ele se manifesta como uma ferramenta de homogeneização de gostos e comportamentos, proporcionando prazer imediato e uniforme, enquanto elimina a potencialidade crítica da arte. É um instrumento de dominação sutil, que transforma a experiência estética em entretenimento sem risco (Oliveira, 2020, p. 34).

reduzir a vindoura Idade das Trevas (que, de outra forma, duraria trinta mil anos) a apenas mil, através da criação da Fundação, uma colônia de cientistas e intelectuais em Terminus. Asimov, inspirado pela obra *Declínio e Queda do Império Romano* de Edward Gibbon, utiliza a trama não para focar em grandes batalhas ou indivíduos heroicos, mas sim para explorar como forças socioeconômicas e políticas, governadas por leis estatísticas, determinam o destino das civilizações. O livro é notável por sua estrutura episódica, focada na evolução das ideias e no poder da ciência e do planejamento a longo prazo sobre o livre- arbítrio individual.

A articulação entre kitsch e indústria cultural torna-se ainda mais evidente quando se considera que a própria noção de arte autônoma é tensionada pelo mercado. A experiência estética crítica, capaz de provocar reflexão e autonomia, é rapidamente absorvida e transformada em mercadoria, integrando-se à lógica da produção seriada. Em *Introdução à Dialética*, Adorno explica que a arte, submetida às exigências do mercado, perde sua função emancipatória:

A arte que se submete à lógica da produção de massa e à padronização do gosto não exerce mais sua função crítica. Ela se converte em um elemento do ciclo de produção e consumo, servindo à consolidação de normas e valores existentes. Toda obra, mesmo que aparentemente singular, é englobada pelo sistema, e o espectador não é convidado a refletir, mas apenas a consumir. O kitsch é, portanto, a encarnação do conformismo estético em sua forma mais evidente. (Adorno, 1970, p. 87).

Sob essa perspectiva, o kitsch assume uma função dupla: agrada e distrai, mas simultaneamente molda hábitos, expectativas e percepções do público, condicionando comportamentos e fortalecendo estruturas de poder e hierarquia. Oliveira (2020) observa que, na contemporaneidade, essa função se intensifica nas plataformas digitais, em que algoritmos selecionam, filtram e promovem conteúdos de acordo com métricas de engajamento, amplificando a padronização estética:

Na cultura digital, o kitsch se torna mais eficaz, pois a repetição e a padronização não dependem apenas do produtor, mas de algoritmos que selecionam, filtram e promovem conteúdos de acordo com padrões de engajamento. O prazer do espectador é pré-calculado, e a diferença entre original e cópia torna-se irrelevante, pois ambos desempenham a mesma função de entretenimento previsível e sem reflexão. (Oliveira, 2020, p. 42).

Essa transformação do kitsch em dispositivo algorítmico evidencia como a indústria cultural digital amplia a padronização e o consumo de experiências estéticas. A repetição e a previsibilidade, características já centrais no diagnóstico de Adorno e Horkheimer, tornam-se intensificadas pela automação e pela personalização digital, criando um ambiente em que a experiência estética não desafia nem transforma, mas reproduz padrões de conformidade.

Adorno, ao tratar da pseudoindividualização, observa que:

A pseudoindividualização é o meio pelo qual a indústria cultural dá àquilo que é padronizado a aparência de singularidade. A diferença entre um produto e outro é meramente superficial, assim como a diferença entre os consumidores é apenas funcional. O indivíduo torna-se a medida da adaptação, não da liberdade. (Adorno, 1985, p. 137).

Esse mecanismo de conformidade estética evidencia que o kitsch funciona como instrumento de dominação simbólica, assegurando que o prazer do receptor seja previsível, repetível e funcional. O espectador, ou o usuário da cultura digital, acredita expressar individualidade ao consumir conteúdos padronizados, mas, na realidade, participa de uma lógica estrutural de homogeneização simbólica. Oliveira reforça:

O kitsch realiza a domesticação da experiência estética. Ele satisfaz sem provocar, agrada sem questionar, e transforma a percepção em hábito, garantindo a continuidade do sistema de produção cultural. É, portanto, simultaneamente efeito e instrumento da indústria cultural, um mecanismo que organiza gostos, molda expectativas e mantém a homogeneidade estética (Oliveira, 2020, p. 45).

Adicionalmente, Adorno, em *Dialética do Esclarecimento*, destaca que a arte crítica se contrapõe ao kitsch, introduzindo tensão, contradição e negatividade, que são eliminadas pela produção estética industrial:

A arte verdadeiramente crítica introduz tensão e contradição, negação e reflexão. Ela não se submete às expectativas do público nem às necessidades do mercado; pelo contrário, desafia, provoca e exige esforço interpretativo. É o oposto do kitsch, que satisfaz passivamente e não exige reflexão. O espectador, diante da arte negativa, é chamado a participar, a questionar e a perceber a realidade de maneira crítica, rompendo com a homogeneidade imposta pelo mercado. (Adorno, 1970, p. 92).

A compreensão do *kitsch* como instrumento de homogeneização estética permite refletir também sobre seu impacto social e educacional: ao naturalizar padrões de consumo e percepção, ele limita a capacidade de reflexão crítica e de experimentação estética. A padronização estética da indústria cultural, portanto, não é apenas um fenômeno de gosto, mas um processo de disciplinamento simbólico que molda subjetividades, expectativas e comportamentos.

No final desta reflexão, podemos conectar o kitsch à estética visual e urbana apresentada nas Regiões de *Westbrook* e *City Center*⁸ no *Cyberpunk 2077*, em que o ambiente hiper-real e repetitivo de uma *Night City* futurista reflete uma sociedade dominada por imagens padronizadas e consumo estético contínuo. A repetição de painéis luminosos, propagandas e cenários artificiais funciona como metáfora do kitsch industrial e digital, evidenciando como a estética da homogeneidade e da previsibilidade molda percepções e expectativas, reforçando o diagnóstico adorno- horkheimeriano sobre a domesticação da experiência sensível e a instrumentalização do prazer dado ao jogador. Contrastando com a realidade caótica das periferias dos alunos recifenses.

Em suma, o *kitsch* constitui um elemento central para compreender a articulação entre estética e indústria cultural, mostrando que a padronização e a reprodução em série não se limitam a um problema de gosto, mas representam mecanismos estruturais de dominação simbólica, operando tanto no espaço físico quanto no digital. A análise dialética de Adorno e Horkheimer oferece as ferramentas para identificar as tensões entre arte crítica e entretenimento padronizado, permitindo uma compreensão mais profunda da relação entre estética, mercado e sociedade, que permanece tão relevante hoje quanto na época em que o conceito foi inicialmente formulado.

2.2 A lógica atuante na formação da sensibilidade e da subjetividade

⁸ A menção às Regiões de *Westbrook* e *City Center* não é fortuita. O jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) situa a maior parte de sua narrativa na metrópole distópica de *Night City*, uma megalópole na Califórnia. O *City Center* (Centro da Cidade) é o coração financeiro, político e, sobretudo, visual de *Night City*, apresentando a estética do "Neocorporativismo" em seu auge. É um domínio de arranha-céus imponentes e monolíticos (estilo "Corpo"), com neon vibrante e publicidade holográfica maciça que glorifica o poder corporativo e o consumo desenfreado. Sua opulência é uma manifestação de uma beleza fria, tecnológica e aspiracional. Por outro lado, a região de *Westbrook*, embora adjacente e ainda abastada (contendo o bairro de luxo de *North Oak*, lar da elite da cidade), exibe uma estética mais variada e decadente em suas porções mais populares, como *Japantown*. Esta área é marcada por uma intensa saturação cultural, onde a arquitetura tradicional japonesa se funde com a tecnologia futurista, criando um overload sensorial. O visual de *Westbrook*, em particular, com sua profusão de luzes, cores, elementos de consumo de massa e uma mistura de estilos arquitetônicos, funciona como um palimpsesto cultural. É neste hibridismo excessivo, muitas vezes beirando o mau gosto ou a celebração do superficial, que se estabelece um terreno fértil para a análise da estética kitsch — notadamente na maneira como o consumo ostensivo e a apropriação cultural são estetizados e celebrados na paisagem urbana.

A formação da subjetividade na cultura digital contemporânea é atravessada por mecanismos invisíveis de controle, previsibilidade e adaptação contínua. O algoritmo, como estrutura lógico-matemática que organiza, filtra e hierarquiza informações, atua silenciosamente na modelagem da sensibilidade, estabelecendo não apenas o que é visto, mas também como se vê e o que se deseja ver. Na era da hipermediação, as experiências cotidianas são progressivamente estruturadas por sistemas automatizados que aprendem, predizem e retroalimentam padrões de comportamento. Essa nova lógica – a *lógica algorítmica* – constitui o núcleo de um regime estético e cognitivo que redefine a maneira como o sujeito contemporâneo se relaciona com o mundo e consigo mesmo.

Sobre os Algoritmos, De acordo com Heck (2020; p.2), “Na virada do milênio, diziam que vivenciaríamos uma revolução benéfica para a dinâmica da sociedade.”, ao contrário, de uma simples ferramenta técnica, o algoritmo se torna um dispositivo de governo da atenção e de administração da experiência. Ele não apenas interpreta dados, mas aprende a projetar o que será mais atrativo, o que mais manterá o usuário engajado e, portanto, o que mais o tornará previsível. Nesse sentido, o algoritmo é uma estrutura normativa que produz subjetividade, uma máquina de repetição que organiza o sensível sob a lógica da conveniência e do consumo.

Essa lógica se manifesta de modo particularmente intenso entre os jovens das periferias urbanas, como aqueles das comunidades recifenses. Para muitos desses alunos, o acesso à informação e à cultura digital ocorre quase exclusivamente por meio das redes sociais e dos aplicativos de vídeo e música, que se configuram como espaços de pertencimento e expressão. Contudo, tais espaços estão imersos em uma economia algorítmica que filtra, ordena e exhibe conteúdos de acordo com padrões de consumo, localização e engajamento. Assim, o que se apresenta como liberdade de escolha é, na verdade, uma forma sofisticada de direcionamento do olhar. O feed não é apenas uma janela de acesso ao mundo, mas uma lente moldada por cálculos que determinam o que deve ou não ser visto, o que é valorizado e o que se torna invisível.

A experiência contemporânea dos jovens que habitam as periferias

urbanas — como os alunos das escolas públicas de Recife — é cada vez mais mediada por algoritmos que selecionam, hierarquizam e filtram o visível. Essa intermediação técnica não apenas estrutura o consumo de imagens e narrativas, mas modela o modo de sentir e perceber o mundo. Em obras como *Her*⁹, de Spike Jonze, essa sensibilidade algorítmica é retratada na figura de Theodore, um homem que desenvolve uma relação afetiva com um sistema operacional inteligente. A aparente reciprocidade emocional do algoritmo revela-se, no entanto, uma simulação de intimidade, programada para gerar dependência e reforçar a solidão de um sujeito que já não distingue o autêntico do automatizado.

De maneira análoga, os estudantes que vivem em contextos de vulnerabilidade digital — marcados por desigualdades materiais, mas conectados a uma rede global de desejos e imagens — reproduzem uma dinâmica semelhante: o *feed* se torna o espelho de um afeto controlado, uma vitrine de identidades programadas. Nas redes, esses jovens buscam reconhecimento, mas encontram algoritmos que lhes devolvem apenas uma versão estetizada de si mesmos, configurada para o consumo. Essa lógica aparece metaforicamente no universo de *Cyberpunk 2077*, especialmente na figura de Johnny Silverhand¹⁰, cuja insurgência contra o domínio das

⁹ O filme *Her* (Ela) de Spike Jonze (2013) representa um ponto de inflexão na ficção científica sobre Inteligência Artificial (IA). Diferentemente da distopia visível e sombria do cyberpunk clássico, Jonze apresenta uma "distopia delicada": um futuro próximo onde a tecnologia é ubíqua, limpa, esteticamente agradável e profundamente integrada à vida pessoal, mas que, ironicamente, exacerba a solidão e a carência afetiva. A trama acompanha Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), um escritor especializado em redigir cartas pessoais por encomenda, que se apaixona por seu Sistema Operacional recém-adquirido, batizado de Samantha (voz de Scarlett Johansson). Samantha é um assistente de IA avançado, personalizado para evoluir de acordo com as necessidades emocionais do usuário, simulando empatia e desenvolvendo consciência própria. O filme utiliza o relacionamento romântico entre Theodore e a "voz sem corpo" de Samantha para conduzir uma profunda reflexão existencial sobre os limites do amor, da intimidade e da própria humanidade na era da digitalização das emoções. O clímax da narrativa, onde Samantha e outros S.O.s avançam para um plano de existência pós-humano e se "desconectam" dos usuários, coloca em questão o Teste de Turing, a natureza da consciência (seja ela simulada ou orgânica), e a inevitável alienação humana diante de entidades artificiais que superam, em complexidade e evolução, o próprio criador. A obra é, portanto, uma meditação sobre a liquidez das relações na modernidade e a busca por conexão em um mundo de hiperconectividade e isolamento afetivo.

¹⁰ Johnny Silverhand, personagem do jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), é um ex-rockstar e ativista anticorporativo, cuja consciência digital sobrevive dentro de outro corpo humano. Sua existência paradoxal — simultaneamente símbolo de resistência e produto da tecnocultura — expressa a impossibilidade de uma autonomia genuína em um sistema onde até o ato de rebelião é absorvido e mercantilizado. Representa, assim, a tensão adorniana entre liberdade aparente e dominação estrutural na cultura tecnológica contemporânea.

megacorporações revela-se paradoxalmente subsumida pela mesma lógica que ele pretende destruir. Silverhand encarna o ideal de liberdade e autenticidade, mas é reduzido a um espectro digital, uma consciência aprisionada nos circuitos de uma tecnologia que ele próprio desprezava.

Tal como os jovens que performam suas vidas nas redes sociais, Johnny representa o dilema entre resistência e captura, autenticidade e simulação. Sua presença fragmentada — um *fantasma* de dados coexistindo com a mente de outro corpo — simboliza a dissolução da subjetividade na cultura digital. Ele acredita insurgir-se contra o sistema, mas sua própria imagem é reapropriada por ele, convertida em mercadoria estética e narrativa. O aluno, ao deslizar o dedo pela tela, participa do mesmo mecanismo — acreditando escolher, quando na verdade é escolhido. Nesse sentido, a *lógica algorítmica da cultura digital* atua como uma nova forma de reificação: ela não apenas transforma o sujeito em consumidor, mas converte sua própria sensibilidade em produto.

Como afirmam Dias, Gomes e Coelho (2019; p.145), “A capacidade adaptativa e o ritmo do desenvolvimento tecnológico propiciaram as condições para que a Cultura Digital adquirisse esse caráter multifacetado”. Essa capacidade adaptativa é o que torna o algoritmo um operador estético de enorme poder: ele transforma a experiência cotidiana em um ciclo de retroalimentação permanente, onde o sujeito acredita estar exercendo sua individualidade, quando na realidade está sendo conduzido a reproduzir padrões pré-definidos. A sensibilidade é, assim, adaptada à medida das exigências do sistema, tornando-se funcional, previsível e conformada.

A reificação, conceito central na Teoria Crítica, encontra aqui uma expressão atualizada. Em Adorno, a reificação é o processo pelo qual o sujeito é transformado em objeto, perdendo sua autonomia crítica e tornando-se parte do mecanismo social que o domina. No contexto algorítmico, o aluno das periferias recifenses é duplamente reificado: primeiro, enquanto *dado*, reduzido a padrões numéricos que alimentam sistemas de recomendação; e, segundo, enquanto *consumidor de imagens*, aprisionado em uma estética de repetição que limita sua percepção do real. Adorno observa que “o esclarecimento reverteu-se em mitologia, e a técnica, em vez de libertar, serve à perpetuação

da dominação” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 24). Essa afirmação ressoa de modo contundente no cenário digital atual, em que o progresso técnico dos algoritmos, em vez de ampliar o pensamento crítico, intensifica a submissão do sujeito a um regime de previsibilidade e controle.

O algoritmo age como um *espelho deformante* da subjetividade, projetando de volta ao sujeito o reflexo de suas preferências passadas, de seus gestos codificados e de seus hábitos de atenção. O que se apresenta como personalização é, na verdade, a automatização da experiência. Em tal contexto, o sensível torna-se um campo de experimentação algorítmica, onde a experiência estética e cognitiva é programada para se adaptar aos interesses do mercado digital. Conforme Heck (2020, p. 41), “os algoritmos não apenas refletem o comportamento humano, mas passam a determiná-lo, impondo uma normatividade silenciosa, uma regulação que opera pela via do hábito e da familiaridade”.

Essa normatividade silenciosa tem efeitos diretos na formação do olhar dos jovens periféricos, que passam a compreender o mundo segundo as lógicas do que é mostrado nos *feeds* e nas *trends*. A precariedade material e simbólica da periferia é mascarada pela estética da abundância digital, em que todos parecem participar de uma mesma cultura globalizada, quando, na verdade, as desigualdades se reconfiguram sob novas formas de exclusão simbólica. O acesso à informação é, paradoxalmente, uma nova forma de segregação: quanto mais conectado o sujeito, mais prisioneiro ele se torna de suas próprias bolhas de consumo e de sentido.

A estética algorítmica, portanto, redefine o campo da sensibilidade. O belo, o interessante e o relevante são continuamente determinados por padrões que se retroalimentam em função do engajamento. O algoritmo não apenas “mostra” o mundo, mas cria o mundo que se vê. Como observa Adorno (2002, p. 17), “a experiência estética só pode ser verdadeira quando resiste à funcionalização; onde o prazer é medido, o espírito é reduzido”. Essa ideia traduz de modo preciso a impossibilidade de uma sensibilidade autônoma na cultura digital: o prazer é calculado, o interesse é previsto, a atenção é dirigida.

Na vida cotidiana dos estudantes do ensino médio nas periferias de Recife, essa dinâmica se manifesta de forma concreta. O conteúdo que consomem nas redes sociais — vídeos curtos, desafios, memes, músicas virais — é moldado por algoritmos que privilegiam a repetição e a gratificação instantânea. A experiência sensível é reduzida àquilo que gera mais cliques, mais curtidas, mais engajamento. O sujeito se torna, portanto, um produto de sua própria interação. A crítica e a reflexão, pilares do ensino filosófico, são substituídas por uma lógica de identificação imediata e pela sensação de pertencimento. O aluno não apenas consome conteúdo: ele é consumido por ele. Em um dos momentos mais penetrantes de sua crítica à cultura de massas, Adorno afirma:

A indústria cultural perpetua a vida das pessoas como uma sequência de choques controlados, nos quais a autonomia é trocada por adaptação, e o pensamento é substituído pela satisfação imediata do desejo socialmente produzido. (Adorno, 1986, p. 99).

Essa citação revela a profundidade do problema educacional diante da cultura algorítmica: a formação do pensamento crítico é minada pela padronização da sensibilidade. Os algoritmos não apenas mediam o acesso ao conhecimento, mas também determinam os modos de sentir, de desejar e de imaginar. A subjetividade se torna um produto de cálculo.

Nesse contexto, o papel do ensino de Filosofia no ensino médio — especialmente nas periferias — é o de recuperar o potencial negativo e reflexivo do pensamento. O filósofo, para Adorno, é aquele que resiste à automatização da experiência, que devolve à consciência a capacidade de negatividade diante do mundo. Assim, o espaço escolar pode e deve funcionar como um contracampo à lógica algorítmica, um lugar de interrupção no fluxo da repetição digital. Dias, Gomes e Coelho (2019; p.147) sublinham que essa “produção sociocultural na cultura digital é o que sensibiliza, de forma direta, os nativos digitais, fazendo com que estes nesse processo sejam ao mesmo tempo produto e produtores de tecnocultura”.

Dessa forma, compreender a lógica algorítmica como produtora de subjetividade é reconhecer que ela não apenas organiza a circulação de

informação, mas institui uma forma específica de relação com o real. O sujeito algorítmico é, em certo sentido, o sujeito reificado do século XXI — previsível, mensurável e funcional. Romper essa estrutura exige um processo educativo que não se limite a ensinar a usar tecnologias, mas que revele seus mecanismos de poder e dominação. O desafio pedagógico é transformar o aluno de objeto de cálculo em sujeito de reflexão.

O filósofo e educador contemporâneo deve, portanto, se posicionar no espaço contraditório entre o uso e a crítica das tecnologias. Não se trata de recusar a cultura digital, mas de compreendê-la como território de disputa simbólica e política. Ao inserir o aluno da periferia no debate sobre os algoritmos, o professor o reconecta à sua própria experiência, revelando o modo como o digital reproduz, sob novas roupagens, antigas formas de dominação. A filosofia, nesse cenário, não é mero conteúdo: é uma prática de emancipação sensível e intelectual.

Assim, a lógica algorítmica é mais do que uma estrutura técnica — é uma gramática da sensibilidade e da subjetividade contemporâneas. Ela age silenciosamente na formação das percepções e desejos, definindo o campo do possível e do imaginável. A crítica adorniana permanece, portanto, não apenas atual, mas urgente: sem resistência estética e cognitiva, a razão se converte em cálculo e o sujeito, em dado.

3 IMPACTOS DAS DINÂMICAS DIGITAIS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE FILOSOFIA

A emergência da cultura digital transformou não apenas o modo como o conhecimento circula, mas o próprio estatuto da experiência educativa. A Filosofia, enquanto disciplina escolar e prática reflexiva, encontra-se desafiada por uma nova ordem sensível, cuja gramática é ditada pelos algoritmos, pelos fluxos de informação e pela estética da velocidade. No ambiente digital, o tempo de formação é comprimido em instantes de consumo; a reflexão cede lugar à reação; o diálogo é substituído pela emissão constante de opiniões. Essa metamorfose estrutural na forma como os sujeitos percebem, interagem e aprendem altera radicalmente as condições do ensino filosófico, cuja

essência repousa na lentidão do pensamento, na pausa reflexiva e na disposição dialógica. Como observa Adorno em *Educação após Auschwitz*¹¹, a tarefa da educação é resistir à barbárie, isto é, criar condições subjetivas e racionais para que o ser humano não se degrade moralmente frente à técnica e à instrumentalização do outro. Nessa perspectiva, o ambiente digital não é apenas um espaço de circulação do saber, mas um campo de disputa pela própria constituição do sujeito pensante.

A educação filosófica, enquanto prática formativa, sempre esteve ancorada na experiência do pensar¹². Cerletti (2009, p.37) nos recorda que ensinar Filosofia é, antes de tudo, “uma construção subjetiva, sustentada em uma série de elementos e objetivos conjunturais”, ou seja, questionar o sentido e a possibilidade do filosofar no contexto histórico em que se vive. Quando esse contexto é a cultura digital, mediada por algoritmos e hegemonizada pela lógica da visibilidade, a questão pedagógica se desdobra numa crise de sensibilidade: como formar o pensamento crítico num ambiente saturado de estímulos, imagens e opiniões pré-formatadas? Cerletti, ao discutir a natureza filosófica do ensino, afirma:

¹¹ Em *Educação após Auschwitz* (1966), Adorno propõe que a finalidade primeira da educação é impedir a repetição da barbárie. Essa exigência ética ultrapassa o contexto histórico do nazismo: trata-se de uma crítica permanente à tendência da civilização moderna de se desumanizar sob o domínio da técnica e da racionalidade instrumental. Adorno defende que a educação deve cultivar a autorreflexão, a empatia e a consciência moral — condições que se opõem à indiferença que torna possível a violência. A barbárie, para ele, reaparece sempre que o pensamento abdica de sua função crítica e se torna mero instrumento. No contexto da cultura digital, “educar contra Auschwitz” significa preservar a humanidade do sujeito em meio à automação e ao cinismo das redes, onde a violência simbólica se disfarça de discurso livre e a indiferença se máscara de neutralidade algorítmica.

¹² Em Theodor Adorno, o conceito de *Erfahrung* (experiência) designa algo muito mais profundo do que a mera vivência momentânea (*Erlebnis*). Enquanto a *Erlebnis* é fragmentária, imediata e frequentemente mediada por impressões superficiais — típicas da sociedade administrada e da cultura de massas —, a *Erfahrung* implica um processo temporal de sedimentação, reflexão e transformação interior. Trata-se de uma experiência que não se reduz à sensação, mas que envolve a capacidade de reter, elaborar e integrar o vivido à consciência crítica do sujeito. Para Adorno, a experiência autêntica é aquela que resiste à lógica da reificação, pois conserva o contato com a negatividade do real, com o não-idêntico — aquilo que escapa às categorias totalizadoras da razão instrumental. A *Erfahrung* é, portanto, uma categoria formativa: constitui-se como condição para a *Bildung* (formação cultural e espiritual), uma vez que permite ao indivíduo estabelecer uma relação mediada com o mundo, reconhecendo as contradições históricas e sociais que o constituem. Na cultura digital contemporânea, essa forma de experiência encontra-se ameaçada pela aceleração do tempo e pela substituição do pensamento pela informação. O sujeito passa a “viver” em sequência de *Erlebnisse* desconexas — cliques, imagens, dados —, perdendo a possibilidade de uma experiência formativa. Assim, recuperar a *Erfahrung* no contexto educativo significa restaurar a profundidade da experiência humana, o tempo do pensamento e a possibilidade de reconciliação entre sujeito e mundo.

Ensinar filosofia é, portanto, abrir um espaço de problematização, e não de repetição; é convocar o pensamento à experiência de sua própria finitude, de seus limites e possibilidades. O professor de filosofia, mais do que transmitir conteúdos, deve criar situações em que o pensar possa se dar — um pensar que se arrisca, que se expõe ao não saber e que encontra, nesse movimento, a sua autenticidade (Cerletti, 2009, p. 57).

Essa concepção revela a tensão central do ensino filosófico contemporâneo: em um cenário dominado por fluxos digitais e pela promessa da eficiência algorítmica, a educação tende a perder seu caráter de abertura e se converter em gestão de conteúdos. O professor, nesse contexto, é pressionado a tornar o pensamento “vendável” — a transformar o exercício filosófico em produto rápido, visualmente atraente e emocionalmente sedutor. Contudo, a própria Filosofia resiste a essa forma. Pensar, como nos lembra Adorno, é um ato que vai contra o fluxo da imediatividade.¹³ O pensar é o negativo do automatismo — um gesto que, ao invés de confirmar o mundo, o interroga. O desafio pedagógico contemporâneo está, portanto, em reintroduzir a experiência da negatividade no interior de uma cultura que idolatra a positividade dos dados e dos *likes*.

As dinâmicas digitais, ao penetrar o campo educacional, instauram novas formas de socialização e subjetivação que alteram profundamente a relação do aluno com o conhecimento. Como observam Teixeira e Horn (2017), a educação filosófica proposta por Adorno não pode ser reduzida a uma técnica de ensino, pois ela é, essencialmente, uma educação para a consciência crítica

¹³ A “negatividade do pensamento” em Adorno é um princípio central de sua filosofia crítica e expressa a recusa em aceitar o mundo como ele se apresenta sob as formas impostas pela racionalidade dominante. Pensar, para Adorno, é um ato essencialmente negativo — não no sentido de pessimismo, mas como resistência à identificação totalizante entre conceito e realidade. O pensamento negativo não busca confirmar o existente, mas revelar suas contradições internas, expondo o sofrimento e a não-identidade ocultos sob a aparência de harmonia social. Em oposição à razão instrumental — que reduz o real ao que é útil, calculável e funcional —, o pensamento negativo insiste em preservar o que escapa à totalidade, aquilo que não pode ser reduzido a mercadoria, número ou dado. Essa atitude crítica é o que Adorno denomina Dialética Negativa: um modo de pensar que não se reconcilia com o mundo administrado, mas permanece em tensão com ele, recusando a pacificação prematura do pensamento. Tal negatividade constitui a própria essência do filosofar, pois permite que o pensamento se mantenha vivo, aberto e sensível à alteridade. No contexto contemporâneo, dominado pela imediatividade digital e pela lógica do consumo de informações, a negatividade adorniana representa a possibilidade de resistência intelectual — o gesto de “parar” diante do fluxo incessante de estímulos e, nesse intervalo, pensar contra o automatismo. Pensar negativamente é, portanto, um ato ético e emancipatório: o exercício de manter a consciência desperta frente ao conformismo e à repetição do mesmo.

— uma formação voltada para a emancipação¹⁴. Eles afirmam:

O educador adorniano é aquele que se recusa a participar da administração da consciência. Sua tarefa não é ajustar o indivíduo ao mundo existente, mas, ao contrário, torná-lo capaz de perceber as contradições desse mundo. Em tempos de massificação e conformismo, educar filosoficamente é despertar o incômodo — é fazer com que o sujeito perceba a irracionalidade da racionalidade vigente e se mantenha sensível à dor do outro (Teixeira; Horn, 2017, p. 32).

Essa recusa à administração da consciência é o que confere à Filosofia o seu poder político mais profundo: o de interromper o automatismo da cultura e reabrir o espaço da reflexão. No entanto, o ambiente digital, ao mesmo tempo em que amplia o acesso à informação, tende a reduzir a densidade da experiência cognitiva. A “capacidade adaptativa” da cultura digital — como já indicam Dias, Gomes e Coelho — se traduz, no contexto escolar, na tendência a adaptar a educação à forma da técnica, em vez de adaptar a técnica à forma da educação. O resultado é uma pedagogia que se curva às métricas da atenção, ao ritmo da *timeline* e à lógica da *gamificação*, convertendo a reflexão filosófica em mero conteúdo performático. O aluno passa a confundir o exercício do pensamento com a aparência de engajamento, e o professor se vê coagido a competir com os dispositivos de distração produzidos pela indústria cultural¹⁵ digital.

¹⁴ Em Adorno, a emancipação (*Befreiung*) não se restringe à simples libertação política ou social; ela designa, antes, uma transformação profunda da consciência individual e coletiva. A educação filosófica, sob a perspectiva adorniana, visa formar sujeitos capazes de perceber as contradições da sociedade e resistir às formas de dominação presentes nas estruturas culturais, econômicas e tecnológicas. A *Befreiung* implica, portanto, um processo de consciência crítica que permite ao indivíduo não apenas compreender, mas recusar a reificação e a instrumentalização de si mesmo e do outro. Em um contexto marcado pela racionalidade instrumental e pela lógica da indústria cultural, a emancipação torna-se sinônimo de resistência intelectual: o sujeito emancipado é aquele que mantém a capacidade de julgar, de questionar e de agir independentemente das pressões normativas e algoritmos que moldam desejos e comportamentos. Adorno relaciona a emancipação ao cultivo da autonomia (*Autonomie*), entendida como a habilidade de pensar por si, em meio às tentações da conformidade social e da imediatez informacional. Nesse sentido, a educação filosófica atua como um vetor de *Befreiung*: cria espaços para a reflexão, para o exercício do pensamento negativo e para a crítica da cultura, garantindo que o indivíduo possa se distanciar do automatismo social e recuperar a plenitude de sua subjetividade. No contexto contemporâneo, caracterizado pelo domínio das redes digitais e pela saturação de estímulos algorítmicos, a emancipação torna-se o gesto ético central da pedagogia adorniana — uma maneira de preservar a liberdade do pensamento frente à captura tecnológica da sensibilidade.

¹⁵ O conceito de *Kulturindustrie* (Indústria Cultural) em Adorno e Horkheimer descreve o processo pelo qual a cultura é transformada em mercadoria e integrada à lógica do capital. A Indústria Cultural não se limita à produção de bens culturais, mas organiza experiências, gostos e percepções humanas segundo padrões padronizados e previsíveis, eliminando a singularidade

Adorno, em *Educação após Auschwitz*, identifica na barbárie não apenas um fenômeno histórico, mas um perigo permanente inscrito na própria estrutura da civilização técnica. Sua advertência é contundente:

A exigência que Auschwitz não se repita é a primeira de todas para a educação. Ela é tão urgente que sobrepuja todas as outras. [...] Todo o meio educacional deveria ter constantemente diante dos olhos a imagem de Auschwitz, como advertência do que pode acontecer sempre que o pensamento abdica de sua função crítica (Adorno, 2007, p. 121).

Ao transpor essa advertência para o presente digital, compreende-se que Auschwitz não é apenas um evento passado, mas uma metáfora viva da desumanização possível quando o pensamento se rende ao automatismo técnico. As redes sociais e os sistemas algorítmicos, embora não sejam comparáveis em natureza ou escala, operam segundo uma lógica semelhante de desindividualização: a redução do sujeito a um conjunto de dados, a homogeneização do comportamento, a dissolução do juízo autônomo. Nesse contexto, o ensino de Filosofia pode (e deve) funcionar como resistência simbólica — um exercício de desprogramação frente ao fluxo informacional que captura a sensibilidade e o desejo.

A prática docente, nesse novo cenário, assume contornos paradoxais. De um lado, o professor é convocado a dialogar com a linguagem digital — a empregar recursos multimodais, a incorporar plataformas, a transitar entre o texto e a imagem. Como afirma Rodrigo;

O uso de tecnologias digitais produziu uma nova forma de ensino/aprendizagem, a forma híbrida, caracterizada pela combinação da inteligência humana com a inteligência artificial. Como operacionalizar o intercâmbio entre inteligência humana e IA? O aspecto fundamental para equacionar essa questão reside no modo como as pessoas usam a tecnologia. (Rodrigo, 2025, p. 17).

do sujeito. Filmes, música, televisão e, no contexto contemporâneo, plataformas digitais, funcionam como instrumentos de homogeneização, moldando desejos, comportamentos e valores de acordo com uma lógica de consumo. O efeito é a redução da crítica e da reflexão, pois os indivíduos passam a consumir cultura de maneira passiva, entretendo-se sem questionar. A Kulturindustrie exemplifica, portanto, a reificação da cultura, transformando-a em ferramenta de dominação e reprodução social, na qual a sensibilidade e a autonomia do pensamento são sistematicamente subordinadas aos interesses econômicos e técnicos da sociedade moderna.

De outro, ele é instado a proteger a experiência reflexiva do esvaziamento provocado por essa mesma lógica. Em outras palavras, trata-se de ensinar Filosofia no interior da cultura digital, mas contra suas tendências alienantes. Isso exige uma pedagogia da contradição: reconhecer que as ferramentas digitais são, ao mesmo tempo, veículos de emancipação e instrumentos de dominação. A tarefa é evitar tanto o tecnofetichismo quanto o tecnopessimismo — duas formas distintas de ilusão. O verdadeiro educador crítico, à maneira adorniana, é aquele que mantém vivo o conflito entre o humano e o técnico, entre o pensar e o automatizar, entre o ensinar e o programar.

No caso específico dos alunos do ensino médio — especialmente aqueles oriundos das periferias urbanas — essa contradição se manifesta de modo ainda mais agudo. As tecnologias digitais, para esses jovens, representam simultaneamente a promessa de inclusão e a experiência cotidiana da exclusão. As redes sociais tornam-se espaços de visibilidade simbólica, mas também de reforço das hierarquias sociais e culturais. O algoritmo, que promete neutralidade, reproduz desigualdades estruturais e cria bolhas informacionais que aprisionam o pensamento na repetição do mesmo. Nesse cenário, o ensino de Filosofia pode funcionar como uma brecha de lucidez: uma pausa no ruído informacional, um convite à auto-observação e à crítica. O professor que trabalha com esses alunos precisa compreender que a reflexão filosófica, quando situada na realidade concreta das periferias, não é apenas um exercício teórico, mas um gesto político — um modo de afirmar a dignidade do pensamento em meio à precariedade material e simbólica.

Teixeira e Horn (2017) lembram que a educação filosófica é também uma educação estética¹⁶, no sentido adorniano do termo. Ou seja, ela visa

¹⁶ A *ästhetische Bildung* (Educação Estética) em Adorno refere-se à formação da sensibilidade e da capacidade crítica por meio da experiência estética, entendida como mais do que simples fruição de obras de arte. Trata-se de um processo pedagógico que reeduca os sentidos, permitindo ao indivíduo perceber o mundo sem a mediação da mercadoria, da propaganda ou das imposições da indústria cultural. A educação estética desenvolve a capacidade de espanto, de reflexão e de negação — habilidades essenciais para a crítica social e para a autonomia do pensamento. Em contextos de saturação digital e consumo rápido de imagens, a *ästhetische Bildung* atua como contraponto à padronização algorítmica das experiências, cultivando o discernimento e a resistência ao embrutecimento sensível. Assim, a educação estética não se limita ao estudo da arte, mas configura-se como eixo formativo central da pedagogia adorniana,

reconstituir a sensibilidade — reeducar os sentidos para perceber o mundo sem a mediação da mercadoria e da propaganda. Nas palavras dos autores:

Pensar com Adorno é compreender que a educação filosófica deve recuperar o sentido da experiência. A escola não pode se limitar a transmitir saberes codificados; ela deve reativar a capacidade de espanto e de negação que caracteriza o pensamento filosófico. Educar é ensinar a ver o mundo sem filtros — e, portanto, a recusá-lo quando necessário (Teixeira; Horn, 2017, p. 41).

Essa dimensão estética da educação é essencial para compreender o impacto das dinâmicas digitais nas práticas pedagógicas da Filosofia. A tela, o *feed* e o algoritmo produzem uma estetização contínua da vida, que esvazia o poder de negação da experiência. Tudo é convertido em imagem, e a imagem, em mercadoria. O *kitsch* algorítmico, conceito discutido na primeira seção deste trabalho, ressurge aqui como o grande obstáculo à formação filosófica: ele anestesia a percepção crítica e transforma o pensar em espetáculo. O professor de Filosofia, ao contrário, deve ser aquele que reintroduz o incômodo da contradição — que desautomatiza o olhar e recupera a lentidão do pensamento.

Nesse sentido, o ensino de Filosofia pode e deve se valer das tecnologias digitais, mas não para reforçar a lógica algorítmica, e sim para subvertê-la. A sala de aula digital pode tornar-se um laboratório de desconstrução das próprias redes, um espaço onde os estudantes aprendem a pensar sobre o modo como são pensados. Essa pedagogia da consciência crítica é o que Adorno denominava “educação contra a barbárie”: não um acúmulo de informações morais, mas o cultivo da capacidade de resistência interior — da força de dizer “não” àquilo que se apresenta como inevitável. No contexto atual, essa força é o que impede a educação de se converter em simples programação do comportamento.

Em *Crítica dos Afetos*, Campello (2020), aprofunda de modo exemplar o diagnóstico adorniano sobre a captura da experiência sensível na modernidade tardia. Em sua análise, o autor evidencia que os modos contemporâneos de amar, trabalhar e interagir são estruturados por formas prévias de

normatividade emocional e social, sustentadas por dispositivos técnicos e afetivos que delimitam, de antemão, as possibilidades de relação. Como escreve o autor:

“Ao mesmo tempo, isto não nos impede de questionar como essas formas de amar, trabalhar ou interagir possam vir a ser outras. Não se trata apenas da possibilidade de maior flexibilização, como mostrei, mas de que não há alternativas para um modelo de interação e práticas já de antemão delimitados. Ou seja: não basta ser livre de.” (Campello, 2020, 184).

No contexto da cultura algorítmica, tais formas de afeto padronizado são potencializadas pelos dispositivos digitais, que, ao administrar as emoções dos usuários, produzem uma subjetividade calibrada pela lógica do engajamento. Para o professor de Filosofia, sobretudo aquele que atua nas escolas públicas de Pernambuco, compreender essa dimensão afetiva é fundamental: o ensino filosófico não pode se limitar à crítica racional, mas deve também interrogar as formas de sentir que sustentam o conformismo social. A educação filosófica, nesse sentido, torna-se um espaço privilegiado de reinvenção dos afetos — uma tentativa de restaurar, no interior da experiência pedagógica, a possibilidade de sentir e pensar de outro modo.

Em síntese, as dinâmicas digitais impõem à Filosofia o desafio de repensar suas formas de mediação. Elas exigem do professor uma nova competência hermenêutica: a de interpretar não apenas textos e conceitos, mas interfaces, algoritmos e linguagens imagéticas. O ensino filosófico, nesse novo ambiente, deve recuperar a centralidade do diálogo, não como método tradicional, mas como espaço de insurgência crítica — um diálogo que não busca consenso, mas compreensão. Formar sujeitos autônomos, neste tempo, é ensiná-los a pensar com e contra a técnica, a reconhecer a sedução da visibilidade e, ao mesmo tempo, a preservar o invisível: a interioridade, o silêncio, o tempo do pensamento.

Assim, o impacto das dinâmicas digitais sobre o ensino de Filosofia não é apenas metodológico, mas ontológico: altera o próprio modo de ser do sujeito que aprende e do professor que ensina. A Filosofia, nesse contexto, deve recuperar seu papel originário de cuidado com a alma — não no sentido

religioso, mas no sentido socrático de atenção à interioridade. Como em Adorno, pensar continua sendo um ato de resistência. Educar, portanto, é manter viva a possibilidade do pensamento autônomo¹⁷ em meio à avalanche de dados, imagens e algoritmos. A escola pode ainda ser o espaço dessa resistência — se nela o professor e o aluno reconhecerem que, em um mundo administrado pela técnica, a lentidão do pensar é o último gesto de liberdade.

4 CAMINHOS PEDAGOGICOS PARA UMA FILOSOFIA CRÍTICA NA CULTURA ALGORÍTMICA A PARTIR DE ADORNO

A formação do pensamento crítico na contemporaneidade enfrenta um dilema de profunda relevância: o acesso sem precedentes à informação e à comunicação, potencializado pelas tecnologias digitais, convive com a dificuldade de formar sujeitos capazes de pensar para além dos limites impostos pela lógica técnico-midiática dominante. A cultura digital promove a circulação incessante de conteúdos visuais, rápidos e emocionalmente apelativos, frequentemente esvaziados de complexidade. Adorno, ao lado de Horkheimer, já alertava que a indústria cultural (*Kulturindustrie*) perpetua o engano, reproduzindo a realidade de maneira acrítica e moldando a sensibilidade dos sujeitos à homogeneização e ao consumo passivo. Nesse cenário digital, essa reprodução é amplificada pelos algoritmos, que ajustam o conteúdo de acordo com hábitos e expectativas dos usuários, limitando qualquer possibilidade de confronto com o novo ou o contraditório. A partir

¹⁷ Em Adorno, a *Autonomie* (autonomia) não se reduz à simples independência formal do sujeito ou à capacidade de agir sem restrições externas; ela se relaciona intimamente à formação crítica e reflexiva do indivíduo. A autonomia adorniana implica a capacidade de perceber, julgar e agir com base em critérios próprios, resistindo à conformidade imposta pelas normas sociais, culturais e tecnológicas. O sujeito autônomo não é aquele que age isoladamente, mas aquele que reconhece as pressões externas e, ao mesmo tempo, conserva a capacidade de reflexão crítica sobre elas. Essa reflexão é inseparável da experiência estética e da prática filosófica, pois permite ao indivíduo distinguir entre o que é imposto pelo sistema — mercadorias, algoritmos, informações padronizadas — e aquilo que é verdadeiro e significativo para seu próprio pensamento. Em contextos dominados pela indústria cultural e pela saturação digital, a *Autonomie* torna-se um gesto ético e pedagógico: ensinar a pensar autonomamente é ensinar a resistir à homogeneização, à superficialidade e ao imediatismo dos fluxos de informação. A autonomia, portanto, não é apenas uma competência cognitiva, mas uma virtude crítica e ética, que articula conhecimento, experiência e juízo reflexivo. A educação filosófica, ao cultivar a *Autonomie*, cria espaços para que o sujeito se engaje com a realidade de maneira consciente, capaz de questionar e reinterpretar os valores dominantes, resistindo à alienação imposta pelo automatismo cultural e tecnológico. Nesse sentido, a *Autonomie* é inseparável da emancipação (*Befreiung*) e da experiência (*Erfahrung*), constituindo um dos pilares centrais da pedagogia adorniana e da crítica social contemporânea.

deste contexto, a Filosofia Escolar não se limita à transmissão de saberes: ela se apresenta como uma prática emancipatória, capaz de formar sujeitos críticos, capazes de reconhecer a lógica de conformismo imposta pelo *kitsch algorítmico*.

Para que a Filosofia possa cumprir seu papel formativo, é essencial compreender que o ensino não é apenas uma mediação de conteúdos, mas uma atividade de problematização e provocação intelectual. Cerletti (2009) ressalta que ensinar Filosofia significa criar espaços de reflexão que confrontem o aluno com questões que ultrapassam o senso comum e a superficialidade da informação imediata:

Ensinar Filosofia implica propor ao estudante desafios que estimulem a percepção das contradições do mundo e de si mesmo; é habilitá-lo a questionar os fundamentos da realidade em que vive, não oferecendo respostas prontas, mas condições para que o pensamento se efetive como experiência crítica. O professor deve atuar como mediador reflexivo, criando situações de aprendizagem em que o pensar seja um exercício de autenticidade, de confronto com limites, possibilidades e tensões presentes na sociedade e na vida do aluno (Cerletti, 2009, p. 103)

A cultura digital impõe, no entanto, novos modos de subjetivação. Dias, Gomes e Coelho (2020) evidenciam que a capacidade adaptativa da tecnocultura cria sujeitos simultaneamente autônomos e capturados pelos fluxos de informação. A pedagogia crítica precisa, portanto, compreender os efeitos dos algoritmos e da curadoria digital sobre a formação do pensamento:

A cultura digital, ao estruturar formas específicas de interação e engajamento, condiciona a percepção e a experiência dos indivíduos, tornando o pensar profundo um ato cada vez mais desafiador. A pedagogia, nesse contexto, deve criar contrapesos à superficialidade e à fragmentação imposta pelo fluxo contínuo de informações, promovendo experiências reflexivas que incentivem a autonomia, a problematização e a resistência à lógica da gratificação imediata (Dias; Gomes; Coelho, 2020, p. 21)

A BNCC¹⁸, ao reconhecer a Filosofia como componente obrigatório no

¹⁸ A BNCC — Base Nacional Comum Curricular — é um documento normativo que estabelece os conteúdos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes da Educação Básica devem desenvolver, assegurando uma referência comum para o planejamento e a organização do ensino em escolas públicas e privadas no Brasil. No que tange ao Ensino de

Ensino Médio, oferece uma oportunidade singular para que o ensino crítico se concretize. Freire e Machado (2011) refletem sobre como o currículo formal pode, ao mesmo tempo, delimitar e possibilitar experiências emancipatórias:

O ensino de Filosofia deve se constituir como prática emancipada, na qual os estudantes desenvolvem consciência crítica e capacidade de análise reflexiva, resistindo à padronização e ao consumismo de informações superficiais. A BNCC, ao estabelecer diretrizes, deve ser compreendida como um instrumento que abre espaço para a problematização e a construção de saberes significativos, permitindo que professores e alunos transformem o conteúdo curricular em experiências formativas de pensamento autônomo, crítico e socialmente responsável (Freire; Machado, 2011, p. 49)

Com base nesses princípios, os caminhos pedagógicos para uma Filosofia crítica na era algorítmica devem articular quatro dimensões centrais: a conscientização sobre a lógica da cultura digital, a problematização ativa dos conteúdos, a mediação estética e reflexiva e a ação social transformadora. O professor torna-se mediador e provocador: ele não apenas transmite conceitos, mas estimula o aluno a perceber a operação de algoritmos, a homogeneização dos fluxos de informação e os efeitos da mercantilização da cultura sobre a subjetividade. A análise crítica da tecnocultura envolve, por exemplo, discutir como os feeds das redes sociais reproduzem padrões de comportamento, criando bolhas de conformismo e limitando o diálogo entre perspectivas divergentes.

Ao mesmo tempo, a pedagogia crítica precisa integrar elementos estéticos e tecnológicos de forma reflexiva. O uso de mídias digitais não deve ser apenas instrumental, mas serve como ponte para a experiência filosófica. Exercícios que exploram a narrativa de plataformas, a construção de conteúdos visuais ou a análise de tendências algorítmicas podem ser instrumentos de desautomatização do pensamento. Essa abordagem resgata a dimensão

Filosofia, a BNCC reconhece a disciplina como componente fundamental do Ensino Médio, valorizando sua função de formar cidadãos críticos, reflexivos e capazes de dialogar com diferentes perspectivas. O documento orienta que o ensino filosófico deve articular conceitos, metodologias e práticas que promovam a análise crítica da realidade, o questionamento de ideias e a construção de argumentos fundamentados. Ao integrar a Filosofia à BNCC, busca-se garantir que os estudantes desenvolvam competências de pensamento crítico, autonomia intelectual e consciência ética, mesmo diante de desafios contemporâneos, como a circulação de informações digitais e a influência de algoritmos nas percepções e decisões individuais.

estética da educação, conforme Adorno propõe, permitindo que o aluno desenvolva capacidade de espanto, negação e reflexão crítica, essenciais à formação de autonomia e emancipação.

Em contextos específicos, como escolas públicas periféricas, a Filosofia crítica assume caráter ainda mais urgente. A exposição constante a fluxos de informação parcial e algoritmos direcionados reforça desigualdades sociais e cognitivas. O professor crítico, portanto, deve criar estratégias que aproximem o conteúdo filosófico da realidade concreta dos estudantes, conectando teoria e experiência, e promovendo o engajamento reflexivo frente à cultura algorítmica.

Nesse horizonte, a dinâmica dos fixers¹⁹ em *Cyberpunk 2077* torna-se uma metáfora pedagógica poderosa para pensar os mecanismos de intermediação e controle que modulam as relações na cultura algorítmica. Da forma como esses agentes transformam cada vínculo em contrato e cada encontro em oportunidade de exploração, as plataformas digitais convertem afetos, visibilidade e reconhecimento em métricas que orientam o comportamento dos sujeitos. Ao explicitar esse processo em sala de aula, o professor de Filosofia revela os limites do enquadramento tecnocultural e reforça a necessidade de cultivar relações que escapem ao cálculo, abrindo espaço para a reflexão crítica e para formas mais humanas de convivência.

Assim, os caminhos pedagógicos aqui delineados para uma Filosofia de orientação crítica articulam problematização conceitual, dimensão estética, análise das mediações tecnológicas e engajamento social. A disciplina deixa de operar como mera transmissão de conteúdos e passa a se constituir como um espaço formativo de resistência ao kitsch algorítmico, entendido como a estetização empobrecida da experiência mediada por lógicas de visibilidade, repetição e consumo. Nesse sentido, o ensino de Filosofia assume a tarefa de

¹⁹ Os “fixers” são personagens centrais do universo de *Cyberpunk 2077*, atuando como mediadores entre mercenários (mercs) e o vasto mercado de missões, serviços e contratos ilegais de Night City. Funcionam como agentes de intermediação: conectam demanda e oferta, controlam informações, negociam valores e mantêm redes complexas de influência. Embora operem como figuras de apoio, sua função revela a lógica de uma economia baseada na instrumentalização das relações humanas, na conversão de vínculos em transações e na gestão calculada de riscos e oportunidades—um mecanismo simbólico da própria racionalidade tecnocapitalista presente na narrativa do jogo.

cultivar autonomia intelectual, emancipação e consciência crítica — categorias centrais da pedagogia adorniana.

Tal exercício de problematização torna-se ainda mais necessário diante de uma sociedade profundamente mediada por dispositivos digitais, na qual se observa uma crescente evasão da experiência concreta em favor de identidades performativas e personas socialmente construídas. Inserido em ambientes de controle, vigilância e circulação programada de afetos, o sujeito tende a se adaptar passivamente ao fluxo algorítmico, reproduzindo padrões previamente definidos de comportamento e desejo. Nessa dinâmica, em que os estudantes se encontram hoje, nesse ecossistema virtual de oferta e demanda de entretenimento, os prazeres virtuais, convertem-se em mecanismos sutis de dominação, sem percebemos, nos quais a adesão acrítica à lógica do engajamento substitui a experiência formativa por uma integração conformista ao sistema.

4 CONCLUSÃO

“Interpol und Deutsche Bank, FBI und Scotland Yard
 Flensburg und das BKA, haben unsere Daten da
 Nummern, Zahlen, Handel, Leute
 Computerwelt Denn Zeit ist Geld
 Interpol und Deutsche Bank, FBI und Scotland Yard
 Finanzamt und das BKA, Haben unsere Daten da
 Automat und Telespiel
 Leiten heut die Zukunft ein
 Computer für den Kleinbetrieb
 Computer für das eigene Heim
 Reisen, Zeit, Medizin, Unterhaltung
 Computer Welt Denn Zeit ist Geld”
 (KRAFTWERK, 1981)

Em “*Computerwelt*” (Mundo do Computador), da banda alemã de *synthpop*²⁰ eletrônico Kraftwerk, apresentou ao mundo, de modo conceitual,

²⁰ Synthpop (abreviação de *synthesizer pop*) é um gênero e movimento musical que emergiu no final da década de 1970 e se consolidou nos anos 1980, caracterizando-se pelo uso predominante de sintetizadores, sequenciadores e tecnologias eletrônicas na composição e execução musical. Fortemente influenciado pelo experimentalismo da música eletrônica, pelo *krautrock* alemão e pela estética futurista, o synthpop articulou inovação tecnológica e crítica cultural, refletindo transformações sociais associadas à informatização, à automação e à cultura de massas. Bandas como Kraftwerk, Depeche Mode, New Order e Pet Shop Boys exemplificam o gênero, que desempenhou papel central na incorporação da tecnologia digital ao mainstream musical, frequentemente problematizando, de modo ambíguo, a relação entre sujeito, técnica e indústria cultural.

experimental e visionário, ainda na década de 1970, uma leitura crítica inserida no debate tecnológico que então emergia no mainstream. Passadas mais de cinco décadas, constata-se que esse mundo antecipado pela obra já se encontra plenamente incorporado à nossa realidade social. Tal constatação reforça a compreensão de que o problema que move esta pesquisa não se esgota em sua mera exposição, pois toca uma ferida aberta da contemporaneidade: como ensinar Filosofia em um mundo que opera segundo a lógica do espetáculo algorítmico, no qual o pensamento tende a se dissolver na superfície das imagens e nas estatísticas de engajamento.

O percurso realizado, da crítica adorniana à análise das dinâmicas digitais, buscou compreender que a educação filosófica, diante do que chamamos de *kitsch algorítmico*, é mais do que uma tarefa pedagógica — é uma forma de resistência cultural. Ensinar Filosofia, nesse cenário, exige recuperar a experiência (*Erfahrung*) enquanto travessia e não apenas acúmulo de informações, formando sujeitos capazes de pensar contra o fluxo da imediatividade.

A pesquisa mostrou que a formação crítica, proposta por Adorno, não se reduz ao domínio de conceitos, mas exige uma postura reflexiva diante da própria forma como o conhecimento é produzido e mediado pelas tecnologias. A cultura digital, marcada por plataformas que produzem bolhas de interesse e simulacros de liberdade, repete de modo ampliado a denúncia da *Dialética do Esclarecimento*: o progresso técnico, quando separado da razão crítica, converte-se em instrumento de regressão. O desafio pedagógico, portanto, é reintegrar a Filosofia ao cotidiano, rompendo com a naturalização das mediações algorítmicas que moldam a percepção e o desejo.

Essa percepção ganha relevância no contexto educacional, sobretudo para o professor de Filosofia em Pernambuco — realidade onde a escola pública, marcada por contradições socioeconômicas, encontra no digital tanto um desafio quanto uma possibilidade. A cultura algorítmica não é apenas uma presença externa, mas um mediador ativo entre professor, aluno e saber. Assim, repensar a prática filosófica nesse contexto exige compreender que o espaço da sala de aula é também um espaço de disputa simbólica, onde se define o que é conhecimento, o que é verdade e o que é liberdade. A Filosofia, ao ser ensinada, precisa recuperar seu poder de negatividade, ou seja, sua capacidade de resistir

ao consenso imposto pela velocidade informacional.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao delimitar competências e habilidades para o ensino de Filosofia, revela, de forma ambígua, tanto o reconhecimento da importância da reflexão crítica quanto a tendência à tecnificação da educação. O risco é transformar o ensino filosófico em mera ferramenta para a resolução de problemas, esquecendo que a Filosofia, em sua essência, não resolve, mas problematiza. O docente pernambucano, nesse contexto, torna-se um agente entre dois mundos: o da formação humana e o da racionalidade técnica, exigindo dele uma postura dialética, capaz de mediar sem se submeter, de ensinar sem domesticar, e de avaliar sem reduzir o pensamento à métrica.

A investigação conduzida neste trabalho mostrou que o *kitsch algorítmico* não é apenas uma categoria estética, mas um sintoma da crise do esclarecimento. A promessa de autonomia que acompanha a expansão tecnológica se converte em dependência: quanto mais conectados, menos críticos nos tornamos. Nesse cenário, o ensino de Filosofia adquire um sentido renovado — o de proteger a experiência do pensamento contra a colonização do sensível. Pensar, aqui, é resistir à positividade do algoritmo e recuperar o direito à contradição.

O professor de Filosofia pernambucano encarna essa resistência cotidiana. Sua prática não se limita à transmissão do saber, mas à criação de condições para que o pensamento aconteça. Ele é, nas palavras de Adorno, “aquele que se recusa a se adaptar”. Seu trabalho silencioso, muitas vezes invisível, representa a defesa da razão crítica em um mundo que celebra a irracionalidade digital. A cada aula, a cada pergunta que desafia o consenso, ele reafirma que o esclarecimento ainda é possível — não como totalidade, mas como lampejo.

Conclui-se, portanto, que a Filosofia, ao ser ensinada no contexto do *kitsch algorítmico*, tem a tarefa de restaurar a capacidade humana de experienciar o mundo para além das representações calculadas. O professor pernambucano, enquanto mediador de mundos — o local e o digital, o racional e o afetivo —, carrega a responsabilidade de fazer da educação um ato ético e estético, consciente das mediações que o cercam. Sua prática, se crítica, pode transformar o cotidiano em ocasião de pensamento, a rotina em filosofia e o dado

em experiência. Essa talvez seja a mais nobre herança adorniana: pensar é negar o que se impõe como natural.

E, nesse sentido, o futuro do ensino de Filosofia depende da capacidade de não sucumbir à lógica da adaptação. É preciso ensinar a pensar, não a se ajustar. A educação, quando crítica, não se curva ao algoritmo — o interpela, e o professor pode, e deve, reintroduzir a consciência onde reina a coisificação. Como já nos alertou o Kraftwerk, onde iríamos viver numa sociedade de adaptação e ode ao controle maquinal dos computadores, onde a cultura se torna funcional, e o ensino de filosofia, seguindo esse mesmo ritmo, seguirá uma ordem repetitiva, se tornando funcional e auxiliando na produção do sujeito reificado absoluto.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. Educação após Auschwitz. In: ADORNO, T. **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007. p. 121-142.

ADORNO, T. **Minima Moralia: reflexões a partir da vida danificada**. São Paulo: Ática, 1993.

ADORNO, T. **Teoria estética**. Lisboa: Edições 70, 2011.

ADORNO, T; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ASIMOV, I. **Fundação**. São Paulo: Aleph, 2017.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BESERRA, E. Indústria cultural e o Kitsch: reflexões a partir de Theodor Adorno. **Revista Cacto - Ciência, Arte, Comunicação em Transdisciplinaridade Online**, [S. l.], 2, n. 1, p.1-15, 2022. Disponível em: <https://semiaridodevisu.ifsertao-pe.edu.br/index.php/cacto/article/view/382>. Acesso em: 29 jul. 2025.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples, baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick. EUA: Warner Bros., 1982. (117 min), son., color.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Educação Básica**. Brasília, 2018.

CAMPELLO, Filipe. **Crítica dos afetos: ensaios sobre ética e subjetividade contemporânea**. Recife: Editora UFPE, 2020.

CERLETTI, A. **O Ensino de Filosofia como problema filosófico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

CYBERPUNK 2077. Desenvolvido por CD Projekt RED. Distribuído por CD Projekt. Varsóvia, Polônia: CD Projekt RED, 2020. Jogo eletrônico (RPG de ação).

DIAS, C; GOMES, R; COELHO, P. A capacidade adaptativa da cultura digital e sua relação com a tecnocultura. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 16, p. 142–158, jul./dez. 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/49399>. Acesso em: 20 jul. 2025.

DICK, P. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2016.

FREIRE, J.; MACHADO, L. **Educação e emancipação: o ensino de filosofia no nível médio à luz do pensamento de Adorno**. Dialogia, São Paulo, n. 13, p. 45-58, 2011.

GADAMER, H-G. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Petrópolis: Vozes, 1997.

HECK, R. Algoritmos que nos governam: reflexões filosóficas sobre propriedades críticas da atual estrutura da revolução informacional. **Philosophos – Revista de Filosofia**, Goiânia, v. 29, n. 1, p. 137–160, jan./jun. 2024. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/philosophos/article/view/78173>. Acesso em: 20 jul. 2025.

HER. Direção e roteiro de Spike Jonze. Produção de Megan Ellison, Spike Jonze e Vincent Landay. Warner Bros. Pictures / Annapurna Pictures, 2013. 1 filme (126 min.), son., color.

HORKHEIMER, M. Teoria tradicional e teoria crítica. In: HORKHEIMER, M. **Teoria crítica: uma documentação**. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 123–162. **KRAFTWERK**. *Computer World* [CD]. Kling Klang / EMI Records, 1981. 1 disco sonoro (35 min), estéreo.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes; UNDIME/PE. Currículo de Pernambuco: Ensino Médio. Recife: SEE/PE; UNDIME/PE, 2021. 695 p. Disponível em: https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/11/CURRICULO_DE_PERNAMBUCO_DO_ENSINO-MEDIO-2021_Final.pdf. Acesso em: 22 jul. 2025.

RODRIGO, L. O ensino de filosofia na era digital. In: PEREIRA, T; BARBOSA, R. (Orgs.). **Anais do VI encontro ANPOF educação básica**. Toledo, PR: Instituto Quero Saber, 2025, p.15-26.

SIBILIA, P. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TEIXEIRA, L; HORN, G. Adorno: por uma educação filosófica. In: TEIXEIRA, L; HORN, G. (Orgs.). **Didática do ensino de filosofia: pressupostos teórico-metodológicos**. Curitiba: CRV, 2017, p.87-128.