

Eli Lopes da Silva

**LABIRINTO RIZOMÁTICO DE EXPERIÊNCIAS COM  
MÍDIAS DIGITAIS**

Tese submetida ao Colegiado do  
Curso de Pós-Graduação em  
Educação do Centro de Ciências  
da Educação em cumprimento  
parcial para obtenção do título  
de doutor em Educação.  
Orientadora: Professora Dra.  
Dulce Márcia Cruz

Florianópolis  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Silva, Eli Lopes da  
Labirinto rizomático de experiências com mídias digitais  
/ Eli Lopes da Silva ; orientador, Dulce Márcia Cruz -  
Florianópolis, SC, 2016.  
373 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós  
Graduação em Educação.

Inclui referências

1. Educação. 2. Mídias digitais. 3. Experiências  
educativas. 4. Rizoma. 5. Labirinto. I. Cruz, Dulce  
Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

LABIRINTO RIZOMÁTICO DE EXPERIÊNCIAS COM MÍDIAS  
DIGITAIS

Tese submetida ao Colegiado do Curso de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação em cumprimento parcial para obtenção do título de doutor em Educação.

APROVADA PELA COMISSÃO EXAMINADORA em 28/03/2016

Dra. Dulce Márcia Cruz (PPGE/UFSC-Orientadora)

Dra. Araci Hack Catapan (UFSC-Examinadora)

Dr. Luis Otoni Meireles Ribeiro (IFSul-Examinador)

Dra. Adriana Cláudia Turmina (Senac/SC-Examinadora)

Dra. Martha Kaschny Borges (UDESC-Examinadora)


Dr. Santiago Pich (UFSC-Examinador)

Dra. Geovana Mendonça Lunardi Mendes (UDESC-Suplente)

Dra. Daniela Karine Ramos Segundo (UFSC-Suplente)

  
ELI LOPES DA SILVA

FLORIANÓPOLIS/SANTA CATARINA/MARÇO/2016

  
Profa. Ione Ribeiro Valle  
Coordenadora do PPGE/CED/UFSC  
Portaria n. 1746/GR/2014



Muita gente, mas muita gente mesmo, me ajudou nesta tese. Mas duas pessoas me ASSISTIRAM o tempo todo, em todos os sentidos que o verbo pode ter: acompanhar, comparecer, assessorar, ajudar, favorecer, proteger, socorrer, pertencer, hospedar. A eles, dedico este trabalho: Osni Nogueira Filho e Elisabete Werlang.



## AGRADECIMENTOS

A gente somente consegue mediar um grupo caso ele nos aceite. A mediação exige, como pré-condição, aceitação. O mesmo vale quando a gente precisa de mediação: temos que ser aceitos por alguém que nos assuma.

Primeiramente, quero agradecer à minha orientadora, Dulce Márcia Cruz, porque me aceitou, me assumiu e me mediou nesses quatro anos de doutoramento. Ao fazer isso, ela assumiu também a confiança em alguém que ela via primeira vez na banca de seleção para o doutorado. Obrigado pela confiança, parceria e, sobretudo, pela liberdade que me deu para pensar e executar meu projeto.

Obrigado a cada um dos professores que cito neste trabalho, porque foram vocês que construíram a pesquisa: Alexandre Klaumann, Cíntia Franz, Cleverton Fabiano Baldo, Cristiane Oberziner, Diomir Garbin, Erivonete Costa Lúcio, Klairy Simone Wutzow, Luciane Cavilha, Natália Weise e Nilza Coelho.

Meus agradecimentos às diretoras Cristiani Silva (Centro Educacional Roberto Machado) e Marineusa Olivo (Centro Educacional Pedro dos Santos), que abriram as portas da instituição e apoiaram a pesquisa. Estendo os agradecimentos às pedagogas das duas escolas, Caroline Frainer e Sandra Pereira, pelo apoio sempre que solicitadas.

Muito obrigado a Silvana Pamplona, minha parceira do Senac de Rio do Sul, que esteve presente e me deu a liberdade necessária para atuar na pesquisa.

Meus agradecimentos a Ana Elisa Cassal, parceira de momentos de estudos na área.

Agradeço a todos os alunos das turmas participantes do projeto.

Sou muito grato à professora Sandra de Fátima Pereira Tosta, da PUC Minas, pelo auxílio na metodologia.

Muita gente me afetou para que eu pudesse conhecer o que conheço hoje, mas duas pessoas em especial foram fonte de inspiração para que eu tivesse condições de pensar nesta pesquisa: meu orientador no mestrado, Simão Pedro P. Marinho (PUC Minas), que me levou para esse universo do uso das mídias digitais em contextos de práticas pedagógicas, e o professor Wladimir

Garcia (UFSC), que me fez ver em Deleuze a fonte de inspiração para repensar meus caminhos como professor.

Obrigado também a Nádia Henedi Lemos Simão, pela digitação dos meus fichamentos ao longo de todo o doutoramento e na ajuda com o Wordpress, para que esta tese pudesse ser disponibilizada no *site*.

Agradecido estou a Lucas de Martino Macedo, que também me ajudou com o Wordpress.

E, embora já estejam contemplados na dedicatória deste trabalho, relembro aqui a importância de Elisabete Werlang e Osni Nogueira Filho, que foram companheiros de todas as horas durante meu doutoramento. Sem eles, provavelmente eu teria desistido no meio do caminho. Para que a gente possa doar flores com uma mão, muitas vezes cortamos a outra com espinhos. Bete e Osni curavam o sangramento todos os dias. Somente os dois sabem tudo o que me passou, o que me aconteceu e o que me afetou nesse percurso.



“Sobre as linhas de fuga, só pode haver uma coisa, a experimentação-vida. [...] Já não há fantasma, mas apenas programas de vida que se modificam à medida que se fazem, traídos à medida que se aprofundam, como margens que se desdobram ou canais que se distribuem para que corra o fluxo”. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 63).



## RESUMO

As duas últimas décadas registraram muitos apelos para uma mudança didática na prática educacional, por meio do uso de computadores, como condição suficiente para avanços no processo de ensino e aprendizagem. Tendo presente essa retórica, o objetivo geral desta tese foi criar um labirinto rizomático de experiências de docentes e alunos, a partir da mediação de um *professorpesquisador*, em um projeto de formação continuada de professores, que contempla o uso das mídias digitais para o ensino de conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental no município de Rio do Sul/SC. A hipótese é que não basta expor os sujeitos aos estímulos, no caso as mídias digitais, para que delas as pessoas façam uso, pois é necessária a mediação. Desse modo, realizou-se uma pesquisa participativa, na qual o pesquisador atuou como mediador no planejamento e execução das aulas com os professores. Como forma de construção dos dados da pesquisa, foram utilizadas a observação em campo, as minutas de reunião de planejamento, o diário de campo do pesquisador, os *blogs* construídos para publicação das produções de professores, alunos e aulas, os depoimentos dados por professores. A pesquisa tomou como bases teóricas a noção de labirinto (ECO, 2013), de rizoma (DELEUZE; GUATTARI, 2011) e mediação (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014). O labirinto rizomático de experiências foi pensado como metáfora para representar os percursos mediados de professores e alunos na utilização das mídias digitais. Ele foi construído por conjunções de mediações do tipo S-h-O-h-R, sendo O os sujeitos mediados – professores e alunos – S é o estímulo, R a resposta que os sujeitos dão ao estímulo e h é o mediador. Como não há um método para se ter experiências, mas, sim, ações que provocam situações de experiência, a mediação foi o recurso utilizado nesta pesquisa para provocá-las. No percurso do labirinto, foram realizadas 46 reuniões de planejamento entre os meses de março a dezembro de 2015, além de dezenas de aulas executadas pelos professores com as mídias digitais e várias produções de alunos, como vídeos, trabalhos para exposição, áudios, culminando com a Primeira Mostra de Mídias Digitais, em Rio do Sul. Como conclusões, a pesquisa evidenciou que não é suficiente expor os professores às mídias digitais para que delas eles façam uso. É necessário investir

na mediação. Pensar a Educação valendo-se do uso das mídias digitais pode parecer “sedutor”, mas não é algo tão simples e encantador, uma vez que exige pesquisa, dedicação, comprometimento, tempo e muita mediação. O discurso facilita ao dizer o que fazer, mas a materialização deste evidencia um desafio a ser assumido, mostrando as implicações entre fazer e não fazer. Eis aí a essência da mediação.

Palavras-chave: Mídias digitais. Experiências educativas. Rizoma. Labirinto.

## ABSTRACT

The two last decades registered many appeals for a change in educational practice, through the use of computers, as condition in itself sufficient for advancements in the learning process. In the light of such appeal, the general objective of this thesis was to create a rhizome labyrinth of experiences of professors and students, with the mediation of a *professor-researcher* in a project of continued education of professors, which considers the use of digital media for teaching the curricular content of the final years of basic education in the municipality of Rio do Sul/SC. The hypothesis is that it is not enough expose subjects to stimuli, in this case digital media, for people to make use of them, as there is a need for mediation. This way, a participative research was carried out. In it the researcher acted as a mediator in the planning and execution of the classes with the professors. As for the gathering of data, the following items were taken into account: field observation, the minutes of the meetings of the planning phase, the field diary of the researcher, the blogs made for the publication of the productions of professors, students and classes, and the testimony given by professors. The research adopted as theoretical basis the notion of labyrinth (ECO, 2013), of rhizome (DELEUZE; GUATTARI, 2011) and mediation (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014). The rhizome labyrinth of experiences was thought of as a metaphor to represent the paths mediated by professors and students in the use of digital media. It was constructed by conjunctions of mediations of the type S-h-O-h-R. “O” represents the mediated subjects – students and professors, “S” – is the stimulus, “R” the answer given by subjects to the stimulus, and “h” is the mediator. As there is no method for one to have an experience, but rather, actions which provoke experience situations, mediation was the resource applied in this research to provoke experiences. Along the labyrinth path, 46 planning meetings were held in the period from March to December 2015, besides classes given by professors with digital media and various productions made by students, like for instance, videos and productions for exhibition, audios, which culminated in the First Exhibition of Digital Media, in Rio do Sul. As conclusion, the research showed that it is not enough to expose professors to digital media to ensure they will make use of them. It is necessary

to invest in mediation. To think of Education making use of digital media may seem “attractive”, but it is not as easy as it seems to be because it demands research, dedication, commitment, time and plenty of mediation. Discourse makes it easy by saying what to do, but implementation presents a challenge which must be faced and which discloses the implications between doing and not doing. This is the essence of mediation.

Keywords: Digital Media. Educational Experiences. Rhizome. Labyrinth.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Labirinto clássico ou Cnosso.....	50
Figura 2 – Labirinto <i>Irrweg</i> .....	51
Figura 3 – Labirinto do tipo rede.....	51
Figura 4 – Vista das ruínas e interior do Palácio de Cnosos .....	52
Figura 5 – Autorretrato de Francesco Mazzola .....	53
Figura 6 – Detalhe do forro do Castelo Sforza .....	54
Figura 7 – Labirinto do Palazzo Ducale de Mântua .....	54
Figura 8 – <i>Nueva arte de escribir</i> de Morante.....	55
Figura 9 – Modelo da EAM como evolução dos anteriores .....	75
Figura 10 – Modelo da EAM.....	76
Figura 11 – O ciclo da mediação.....	76
Figura 12 – Mediação do <i>professorpesquisador</i> .....	115
Figura 13 – Símbolos da formação do labirinto .....	116
Figura 14 – Calculadora <i>Microsoft Mathematics</i> .....	125
Figura 15 – Aula com uso da <i>Microsoft Mathematics</i> .....	126
Figura 16 – Labirinto com a calculadora Microsoft - aluno ....	127
Figura 17 – Labirinto com a calculadora Microsoft - turma.....	130
Figura 18 – Tela do software Geogebra.....	132
Figura 19 – Caminho criado com o Geogebra.....	133
Figura 20 – Labirinto com a calculadora Microsoft e o Geogebra .....	134
Figura 21 – Calculadora do Cidadão .....	135
Figura 22 – Caminho criado com a Calculadora do Cidadão ...	136
Figura 23 – Labirinto com as calculadoras e Geogebra.....	137
Figura 24 – Caminho criado com <i>webquest</i> pelo professor de História .....	140
Figura 25 – Caminho criado pelos professores com <i>webquest</i> .	143
Figura 26 – Inclusão da <i>webquest</i> no labirinto .....	144
Figura 27 – Caminho criado com os jogos .....	147
Figura 28 – Inclusão dos jogos labirinto.....	149
Figura 29 – Caminho criado com os <i>Podcasts</i> .....	151
Figura 30 – Inclusão dos <i>Podcasts</i> no labirinto.....	152
Figura 31 – Caminho criado com a animação 2D .....	154
Figura 32 – Inclusão da animação 2D no labirinto.....	155
Figura 33 – Caminho criado com o Hot Potatoes.....	156
Figura 34 – Inclusão do Hot Potatoes no labirinto .....	157
Figura 35 – Caminho criado com o Youtube.....	158
Figura 36 – Inclusão do Youtube no labirinto .....	159
Figura 37 – Caminho criado com blog .....	160

Figura 38 – Inclusão do blog no labirinto .....	161
Figura 39 – Caminho criado com <i>slides</i> .....	164
Figura 40 – Inclusão de <i>slides</i> no labirinto .....	165
Figura 41 – Caminho criado com Objeto de Aprendizagem.....	167
Figura 42 – Inclusão de Objeto de Aprendizagem no labirinto	169
Figura 43 – Caminho criado com vídeos .....	171
Figura 44 – Inclusão dos vídeos no labirinto .....	172
Figura 45 – Percurso de cada professor no labirinto.....	174
Figura 46 – Percurso de cada turma no labirinto .....	175
Figura 47 – Percurso das professoras de Matemática (CEPS/CERM) e Ciências (CEPS).....	179
Figura 48 – Percurso da professora de Ciências (CEPS) .....	186
Figura 49 – Percurso do professor de História (CERM).....	189
Figura 50 – Percurso da professora de Português (CEPS).....	193
Figura 51 – Percurso do professor de História (CEPS).....	209
Figura 52 – Percurso do professor de Artes (CERM).....	212
Figura 53 – Percurso da professora de Geografia (CEPS/CERM).....	219
Figura 54 – Percurso da professora de Português (CERM) .....	222
Figura 55 – Percurso da professora de Inglês (CERM) .....	223
Figura 56 – Percurso da professora de Ciências (CERM) .....	225
Figura 57 – Trecho de percurso com a calculadora Microsoft..	241
Figura 58 – Os alunos como mediadores .....	242



## LISTA DE FOTOS

Foto 1 – Mediação de E1 com a turma T8MRM.....	180
Foto 2 – Um momento de mediação conjunta de p-P1.....	182
Foto 3 – Conexão do computador de P1 à televisão.....	184
Foto 4 – Mediação entre alunos.....	185
Foto 5 – Aula com a Tabela Periódica.....	187
Foto 6 – Mediação de P7 com a Tabela Periódica.....	188
Foto 7 – Uso da <i>webquest</i> sobre Revolução Francesa (1) .....	191
Foto 8 – Uso da <i>webquest</i> sobre Revolução Francesa (2) .....	192
Foto 9 – Pesquisa para a tarefa da <i>webquest</i> em laboratório ....	200
Foto 10 – Construção do mapa proposta na <i>webquest</i> .....	201
Foto 11 – Mediação no percurso E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R	202
Foto 12 – Alunos vencedores por tempo – T6PS .....	203
Foto 13 – Mediação do OA com a turma T8VRM.....	213
Foto 14 – Mediação de P6 com as turmas T8PS e T9PS.....	220
Foto 15 – Apresentação de trabalhos de Geografia .....	220
Foto 16 – Mediação de P8 com o jogo Desafio Épico de Camões .....	223
Foto 17 – Mediação da mídia digital E8.....	224
Foto 18 – Mediação de P10 com T8MRM para a mídia E13 ...	226
Foto 19 – Ambiente vídeos da primeira mostra de mídias .....	234
Foto 20 – Ambiente Jogos da primeira mostra de mídias.....	234
Foto 21 – Ambiente Exposição da primeira mostra de mídias .	235
Foto 22– Ambiente Aula da primeira mostra de mídias .....	235
Foto 23 – Miniaula dos alunos da mídia E2 .....	238
Foto 24 – Miniaula dos alunos da mídia E3 .....	238
Foto 25– Miniaula dos alunos da mídia E1 .....	239
Foto 26 – Miniaula dos alunos da mídia E8 .....	239
Foto 27 – Miniaula dos alunos da mídia E6 .....	240
Foto 28 – Exposição Revolução Francesa no evento .....	249
Foto 29 – Exposição Evolução da moda no evento.....	249
Foto 30 – Exposição Continente asiático no evento.....	250
Foto 31 – Exposição Continente americano no evento.....	250
Foto 32 – Apresentação da professora P3 na Feira de Matemática .....	256
Foto 33 – Apresentação das alunas na Feira de Matemática ....	257



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Atividades em 2014 no CEPS e CERM.....	36
Quadro 2 – Teses e dissertações do PPGE/UFSC .....	38
Quadro 3 – Questões fundamentais sobre as metáforas .....	57
Quadro 4 – Número e cor de cada mídia digital.....	116
Quadro 5 – Identificação de professores e turmas.....	117
Quadro 6 – Minuta de reunião número 1 .....	121
Quadro 7 – Exemplos de cálculos financeiros na Calculadora do Cidadão.....	136
Quadro 8 – Mediação com trocas de e-mails entre p e P2.....	139
Quadro 9 – Percurso no labirinto pela ordem cronológica .....	176
Quadro 10 – Conteúdos de Língua Portuguesa para os anos finais.....	194
Quadro 11 – Gêneros textuais e capacidades de linguagem.....	195
Quadro 12 – Uso de mídias para publicação de gêneros textuais .....	197
Quadro 13 – Reuniões de planejamento da Primeira Mostra de Mídias Digitais .....	236
Quadro 14 – Programação do ambiente Aula no evento .....	237
Quadro 15 – Programação do ambiente Jogos no evento.....	243
Quadro 16 – Programação do ambiente Exposição no evento .	248



## LISTA DE VÍDEOS

Vídeo 1 – Mediação E1R101-p-P1-T8MRM-p-P1-R no labirinto .....	181
Vídeo 2 – Apresentação da mídia E1 para T9PS.....	182
Vídeo 3 – Alunos da turma T6PS jogando Desafio de Camões	203
Vídeo 4 – Apresentação para a turma T6PS dos jogos do acordo ortográfico .....	204
Vídeo 5 – Mediação do jogo acordo ortográfico para turma T6PS.....	205
Vídeo 6 – Mediação de outro acordo ortográfico para turma T6PS.....	205
Vídeo 7 – Mediação do jogo do acordo ortográfico para turma T7PS.....	206
Vídeo 8 – Palestras do sétimo ano para publicação no blog.....	208
Vídeo 9 – Trecho da mediação do OA com a turma T8VRM..	213
Vídeo 10 – Produção de vídeo surreal de uma aluna (1).....	215
Vídeo 11 – Produção de vídeo surreal de uma aluna (2).....	216
Vídeo 12 – Momento de produção dos vídeos surreais.....	216
Vídeo 13 – Produção de vídeo surreal de alunos (3).....	217
Vídeo 14 – Resultados da mediação da mídia E7.....	218
Vídeo 15 – Produção de vídeo sobre DST.....	226
Vídeo 16 – Miniaula da mídia E3.....	240
Vídeo 17 – Vídeo surrealismo exposto no evento .....	244
Vídeo 18 – Vídeo continente asiático exposto no evento.....	245
Vídeo 19 – Gravidez e DST apresentado no evento.....	246
Vídeo 20 – Aulas de Matemática .....	246
Vídeo 21 – Aulas de Língua Portuguesa .....	247
Vídeo 22 – Momentos diversos de usos de Mídias Digitais.....	247
Vídeo 23 – Trecho do depoimento da diretora do CERM.....	251
Vídeo 24 – Trecho do depoimento da professora P3.....	252
Vídeo 25 – Trecho do depoimento da professora P1 .....	254
Vídeo 26 – Trecho do depoimento do professor P2 .....	258



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPTE – Centro de Apoio às Práticas com Tecnologias na Educação

CEPS – Centro Educacional Pedro dos Santos

CERM – Centro Educacional Roberto Machado

EAM – Experiência de Aprendizagem Mediada

OA – Objeto de Aprendizagem

p – *professorpesquisador*

P1 – professora 1 (Klairy)

P2 – professor 2 (Alexandre)

P3 – professora 3 (Cíntia)

P4 – professor 4 (Diomir)

P5 – professor 5 (Cleverton)

P6 – professora 6 (Erivonete)

P7 – professora 7 (Nilza)

P8 – professora 8 (Natália)

P9 – professora 9 (Luciane)

P10 – professora 10 (Cristiane)

PP – pesquisa participante

RGB – *Red, Green, Blue* (abreviatura do sistema de cores)





## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>TUDO E NADA .....</b>	<b>29</b>
1.1	UMA TESE PARA SER LIDA, OUVIDA E ASSISTIDA.....	30
1.2	EXPOSIÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA.....	31
1.3	MINHA TRAJETÓRIA DOCENTE.....	33
1.4	JUSTIFICATIVA: O CAMPO DA PESQUISA .....	35
1.5	OBJETIVOS.....	41
<b>2</b>	<b>LABIRINTO RIZOMÁTICO DE EXPERIÊNCIAS... 43</b>	<b>43</b>
2.1	RIZOMA .....	46
2.2	LABIRINTO.....	50
2.3	A METÁFORA LABIRINTO RIZOMÁTICO .....	57
2.4	EXPERIÊNCIAS E A EXPERIMENTAÇÃO .....	59
<b>2.4.1</b>	<b>O sentido da experiência .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4.2</b>	<b>O sentido da experimentação.....</b>	<b>64</b>
2.5	EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM MEDIADA .....	70
2.6	O CUIDADO DE SI E A MEDIAÇÃO .....	77
2.7	TERRITÓRIO VIRTUAL DA EXPERIMENTAÇÃO.....	80
<b>3</b>	<b>MEDIAÇÃO COM AS MÍDIAS DIGITAIS .....</b>	<b>84</b>
3.1	TÉCNICA.....	84
3.2	TECNOLOGIA .....	87
3.3	MÍDIAS.....	91
3.4	MÍDIAS DIGITAIS.....	94
3.5	MEDIAÇÃO OU MEDIATIZAÇÃO .....	97
<b>4</b>	<b>PESQUISA PARTICIPANTE NO LABIRINTO RIZOMÁTICO.....</b>	<b>104</b>
4.1	O <i>PROFESSORPESQUISADOR</i> .....	104
4.2	AGENCIAMENTOS PARA A PESQUISA .....	106
4.3	PESQUISA PARTICIPANTE (PP).....	109
4.4	A CONSTRUÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA.....	119
<b>5</b>	<b>A CONSTRUÇÃO DO LABIRINTO RIZOMÁTICO.....</b>	<b>124</b>
5.1	A CALCULADORA MICROSOFT MATHEMATICS (E1).....	124
5.2	O <i>SOFTWARE</i> GEOGEBRA (E2) .....	131
5.3	A CALCULADORA DO CIDADÃO (E3).....	134
5.4	<i>WEBQUEST</i> (E4) .....	137
5.5	JOGOS (E5).....	144
5.6	<i>PODCAST</i> (E6) .....	150
5.7	ANIMAÇÃO 2D (E7) .....	153

5.8	HOT POTATOES (E8).....	156
5.9	YOU TUBE (E9) .....	157
5.10	BLOG (E10).....	159
5.11	SLIDES (E11).....	161
5.12	OBJETO DE APRENDIZAGEM – OA (E12) .....	165
5.13	VÍDEOS (E13).....	169
<b>6</b>	<b>OS PERCURSOS NO LABIRINTO: ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS .....</b>	<b>173</b>
6.1	PERCURSOS DAS PROFESSORAS DE MATEMÁTICA (CEPS/CERM) E CIÊNCIAS (CEPS).....	179
6.2	PERCURSO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA (CERM)188	
6.3	PERCURSO DA PROFESSORA DE PORTUGUÊS (CEPS).....	192
6.4	PERCURSO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA (CEPS)	209
6.5	PERCURSO DO PROFESSOR DE ARTES (CERM)....	211
6.6	PERCURSO DA PROFESSORA DE GEOGRAFIA (CEPS/CERM).....	218
6.7	PERCURSO DA PROFESSORA DE PORTUGUÊS (CERM) .....	221
6.8	PERCURSO DA PROFESSORA DE INGLÊS (CERM)	223
6.9	PERCURSO DA PROFESSORA DE CIÊNCIAS (CERM) .....	224
6.10	A CAMINHADA NO TERRITÓRIO VIRTUAL DA EXPERIMENTAÇÃO .....	227
<b>7</b>	<b>A PRIMEIRA MOSTRA DE MÍDIAS DIGITAIS .....</b>	<b>233</b>
7.1	PLANEJAMENTO DA PRIMEIRA MOSTRA DE MÍDIAS DIGITAIS .....	233
7.2	AMBIENTE AULA: MINIAULAS DOS ALUNOS .....	237
7.3	AMBIENTE JOGOS.....	242
7.4	AMBIENTE VÍDEOS .....	243
7.5	AMBIENTE EXPOSIÇÃO.....	248
7.6	AMBIENTE AULA: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DOS PROFESSORES .....	250
7.7	UM LABIRINTO ABERTO .....	260
<b>8</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>262</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>269</b>
	<b>APÊNDICE A – PLANEJAMENTO DAS MÍDIAS DIGITAIS EM 2014.....</b>	<b>279</b>
	<b>APÊNDICE B – MÍDIAS DIGITAIS PARA 8º E 9º ANOS .....</b>	<b>281</b>

<b>APÊNDICE C – PROPOSTA ESPECÍFICA PARA A LÍNGUA PORTUGUESA .....</b>	<b>294</b>
<b>APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .....</b>	<b>299</b>
<b>APÊNDICE E – MINUTAS DE REUNIÕES .....</b>	<b>300</b>
<b>APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME DA INSTITUIÇÃO .....</b>	<b>372</b>
<b>ANEXO A – AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DOS ALUNOS .....</b>	<b>373</b>



## 1 TUDO E NADA

Ao começar a escrever uma tese, volto no ano de 1985. Eu havia sido aprovado em um exame de seleção, bastante disputado, para entrar no segundo grau do Colégio Municipal Marconi, uma escola pública de Belo Horizonte, considerada referência na época. Havia um empecilho: eu não tinha como pagar o transporte para ir até a escola. Minha mãe, grande apoiadora dos meus estudos, também não. Foi minha irmã que, embora trabalhasse duro e com baixo salário naquela ocasião, assumiu a despesa. E agora eu estou aqui, escrevendo uma tese de doutorado, sem palavras para agradecer minha irmã Maristela Lopes da Silva. A vida é assim, rizomática. A gente só consegue viver bem mediado pelas pessoas. Sem eu saber, lá começava a minha tese.

Nada melhor para começar uma tese como esse título que representa uma antítese. Diferentemente do que acontece tradicionalmente em trabalhos desse tipo, que começam com capítulos intitulados “introdução”, “preâmbulo”, “considerações iniciais”, “apresentação” ou coisas do gênero, quero aqui assumir que “Tudo e nada” tem características de capítulo de tese não apenas pela sua extensão, como também por sua divisão em seções.

**Tudo**, porque o capítulo traz uma ideia geral do que é a tese, com sua apresentação, contextualização, justificativa e, principalmente, a hipótese, culminando com objetivos gerais e específicos.

**Nada**, porque os caminhos da tese, tanto seu percurso teórico quanto metodológico e empírico e, portanto, o percurso no labirinto rizomático de experiências, ainda não é traçado aqui.

Na seção “1.1 Uma tese para ser lida, ouvida e assistida”, faço a introdução, porque concordo com Demo (2009b) quando este afirma que:

[...] uma introdução é composta de apenas três componentes imprescindíveis: I) tema a ser tratado, diferente de “temática”; II)

hipótese de trabalho: o que se quer enfrentar, resolver, aclarar, contestar; III) partes de que vai constar o texto. Isto pode caber em duas páginas.

O autor afirma também que introdução não deve ser tão extensa a ponto de se transformar em capítulo. No viés do que deve contar uma introdução como proposto por Demo (2009b), apresento, a seguir, a minha.

## 1.1 UMA TESE PARA SER LIDA, OUVIDA E ASSISTIDA

A tradição acadêmica em dissertações e teses é transformar tudo em texto escrito, mesmo quando se trata do uso de mídias digitais. Grava-se entrevistas com sujeitos e depois transcreve-se o texto. Filma-se situações do cotidiano, que são também transformadas em texto acadêmico escrito. Às vezes são usados parágrafos e mais parágrafos para descrever um ambiente. Tudo como se não fosse possível representar o mundo a não ser pela escrita.

Fantin (2006a, p. 27) fala da necessidade de a escola aproveitar o potencial das mídias:

Estamos sendo educados por imagens e sons e muitos outros meios provindos da cultura de mídias, o que torna os audiovisuais um dos protagonistas dos processos culturais e educativos, e a escola precisa redimensionar tais potencialidades (ainda que o texto escrito tenha seu lugar assegurado por ser um referencial fundamental que possibilita voltar, pensar, refletir).

Embora a autora não estivesse se referindo especificamente à produção de teses e dissertações e sim às práticas escolares de um modo geral, utilizo seu argumento para anunciar que esta tese traz um componente que, se não for novo, pelo menos pode se dizer raro: é uma tese para ser lida, ouvida e assistida, com texto, som, imagem estática (fotografia) e imagem em movimento (vídeo).

Utilizarei vídeos e áudios, sobretudo nos capítulos de apresentação de resultados, para mostrar o que aconteceu nas experiências com as escolas estudadas. Ciente de que isso pode ser um problema para entrega do material final, pois nossas bibliotecas universitárias estão preparadas para o armazenamento digital de teses e dissertações apenas em formatos do tipo PDF e não de áudios e vídeos, tracei minha própria estratégia de armazenagem, com a publicação da tese no endereço eletrônico pessoal: [www.elilopes.pro.br/labirinto](http://www.elilopes.pro.br/labirinto), onde considero ser o melhor local para que ela seja lida, ouvida e assistida.

O tema desta tese é a mediação do uso de mídias digitais por professores do ensino fundamental de duas escolas da cidade de Rio do Sul, Santa Catarina, Brasil, para lecionar os conteúdos curriculares. Algo que esta tese não é, assumo neste momento, é a verificação de aprendizagem de conteúdos curriculares. Não tenho a intenção nem competência para medir quem aprendeu ou não, até mesmo porque nada mais antideleuziano, a meu ver, do que criar instrumentos de medida para o que se pretende neste trabalho.

Dito dessa forma, há uma diferença do uso das mídias digitais que aqui se propõe daquele destinado a atividades burocráticas ou pessoais dos professores, como seriam, por exemplo, lançamento de notas e faltas em diários de classe eletrônicos, uso de planilhas eletrônicas para controle de qualquer natureza, entre outros do tipo.

O foco são experiências dos professores, como sujeitos da pesquisa, no uso das mídias digitais para lecionar e, nessas, suas relações mediadas com alunos. Uma hipótese válida é que os professores não utilizam mídias digitais em suas práticas pedagógicas, mais pela falta de mediação do que propriamente por outros fatores, como desinteresse, falta de tempo ou de equipamentos. Por isso, foram criadas situações mediadas de uso das mídias digitais, embora, nesse momento, antes de apresentar nossos argumentos teóricos, a expressão “uso mediado de mídias” possa parecer redundante.

## 1.2 EXPOSIÇÃO DO TEMA E DA PROBLEMÁTICA

O fato de que muitas escolas, hoje em dia, públicas ou privadas, estejam equipadas com computadores para uso dos professores, em geral armazenados em laboratórios de informática, isso somente não garante que deles o professor fará uso. Por outro

lado, não significa que todos os professores precisam utilizar os laboratórios de Informática simplesmente porque estão lá. Se a lógica fosse assim, seria correto pensar o mesmo em relação a todos os outros recursos que a escola pode ou não disponibilizar. Pergunto, por exemplo: se a escola tem um teatro, os professores teriam de desenvolver atividades teatrais? Caso possua um cinema, os professores necessariamente teriam de desenvolver atividades ligadas a essa arte? O mesmo poderíamos dizer da pista de atletismo, da quadra de esportes e de tantos outros espaços. Nem mesmo as bibliotecas das escolas são utilizadas por todos os professores. E não é necessário recorrer a nenhum dado estatístico para mostrar isso.

No caso do uso do computador na escola, **pelos professores, em suas práticas pedagógicas** (a ênfase é para diferenciar do uso como recurso de gestão escolar), o que defendo é que ele seja uma ferramenta para ampliar as possibilidades de criar estratégias de ensino, complementando o uso do livro didático. Penso que a realidade mostra que, em quase todos os setores da sociedade, o computador é utilizado como instrumento por trás dos processos, mas na docência ele ainda é um recurso do qual o docente tem dificuldade de se apropriar. O uso do computador nas escolas, muitas vezes, será a única oportunidade que muitas crianças terão contato, uma vez que não possuem esse recurso em suas casas.

O simples fato de disponibilizar computadores para o professor, ainda que com programas do conteúdo de sua disciplina, não garante o uso. Argumento, como hipótese desse trabalho, que não é suficiente oferecer cursos ou oficinas sobre as mídias digitais para que o professor as coloque em prática. É preciso mediar, na perspectiva de que não se trata apenas de mostrar soluções, mas crer e inventar possibilidades de usos das mídias digitais.

Miguel (2014, p. 221) conclui sua pesquisa com uso de mídias digitais se perguntando: “Haverá mudança na prática sem o acompanhamento?”. A autora estava se referindo à inserção de um profissional de tecnologia no cotidiano da escola. Este trabalho tenta, de alguma forma, responder a essa pergunta, porque parto do princípio de que a resposta é “não”, pois realmente é necessária a mediação. Mas discordo que tenha que ser feita por um profissional de Informática ou de qualquer área que seja. Talvez a escola já tenha muitos técnicos, de diversas especialidades, dizendo para o professor o que ele deve fazer. Minha experiência na docência, que



em 2016 completa 25 anos, tem me frustrado nesse sentido: houve quase sempre um técnico me dizendo o que fazer – como avaliar, como preencher diários, como lidar com essa ou aquela situação – mas dificilmente, ou quase nunca mesmo, houve alguém fazendo junto comigo, mediando para que eu aprendesse a fazer. Nessa perspectiva, o mediador não precisa ser um profissional de alguma área específica, seja ela a tecnologia, como diz Miguel (2014), ou mesmo um mídia-educador, como defende Lino (2010). O mediador pode ser um outro professor, da mesma disciplina ou de disciplina diferente, que aprendeu a lidar com as mídias digitais e se propõe a fazer junto com o colega, para que ele, mediado, possa elaborar sua própria prática pedagógica.

As pesquisas das duas autoras têm em comum o uso de mídias digitais em escolas de Florianópolis, em diferentes contextos, mas que mostram aquilo já dito anteriormente: a presença do computador, por mais modernos que sejam, não é suficiente para promover o uso.

**A hipótese que defendo é que não basta expor os professores às mídias digitais para que delas façam uso, em aprendizagem ou exposição direta, mas que possa haver um mediador,** que pode ser um colega de trabalho, não necessariamente um sujeito de fora da escola, para mediar tanto seu conhecimento sobre as mídias digitais quanto o planejamento e execução das aulas com elas.

### 1.3 MINHA TRAJETÓRIA DOCENTE

Como professor de Informática desde 1991, carreira iniciada antes mesmo da minha conclusão do curso de graduação em Ciência da Computação, que ocorreu em 1993, na cidade de Belo Horizonte, sempre trabalhei na área voltada para o ensino, principalmente das linguagens de programação. Tive pela primeira vez, durante o mestrado, no período de 2004 a 2006, a oportunidade de pensar no uso do computador não apenas para formação de profissionais da computação, como tinha sido minha carreira docente até então, mas como recurso pedagógico. Utilizei, naquela época, objetos de aprendizagem em disciplinas que lecionava, transformando isso na minha pesquisa de mestrado.

Nos últimos quatro anos, em Florianópolis, dediquei-me, entre outras tarefas, a um grupo de pesquisa que criei na instituição

onde leciono, para apresentar aos professores algumas mídias digitais para uso em suas aulas. O grupo, com o nome de Centro de Apoio às Práticas com Tecnologias na Educação (CAPTE), oferece oficinas de uso das mídias digitais, principalmente para professores da Faculdade de Tecnologia Senac, de Florianópolis, mas também para público externo. A principal mídia digital utilizada pelos professores que fizeram nossas oficinas foi a *webquest*. Para que os professores pudessem criar *webquest* sem precisar de conhecimentos avançados de Informática, como por exemplo, a criação de páginas com códigos HTML<sup>1</sup> ou *sites*, o grupo criou um portal para publicação delas, no endereço eletrônico [www.elilopes.pro.br/capte](http://www.elilopes.pro.br/capte). No portal, estão os nomes dos membros do grupo. O trabalho do grupo CAPTE com os professores resultou em várias publicações em eventos nacionais e internacionais.

A principal lição obtida pelo grupo é que as oficinas de formação oferecidas aos professores não foram razão suficiente para provocar neles a necessidade de uso. Retomaremos tal questão mais tarde, como argumento, neste trabalho.

Outra experiência pessoal que mostra que não é suficiente expor o sujeito ao objeto para que ele faça uso, no caso os professores (sujeitos) e as mídias digitais (objeto), está na disciplina Mídia-Educação, que leciono no curso de Pós-Graduação em Didática da Educação Superior, um curso de especialização *lato sensu* oferecido pelo Senac de Santa Catarina aos professores que ministram aulas nos cursos superiores da instituição. A disciplina se propõe a discutir os usos de mídias digitais das práticas pedagógicas. A primeira oferta, em 2012, resultou em um livro (SILVA, E., 2012). Os capítulos do livro trataram de temas como *blog*, *podcast*, You Tube, mapas conceituais, jogos educativos, hipertexto, formação docente para as tecnologias, Facebook, Twitter, Orkut e *webquest*. Alguns professores que escreveram capítulos na obra continuam usando as mídias digitais sobre as quais pesquisaram, entretanto, não se pode dizer que é a maioria que assim o faz. A disciplina foi ofertada quatro vezes após a experiência da publicação desse livro, para público de professores diferentes. Não se pode afirmar que apenas

---

<sup>1</sup> HTML é o acrônimo de Hypertext Markup Language, que é uma linguagem específica para criação de páginas de internet.

a oferta da disciplina é suficiente para provocar o uso das mídias digitais no cotidiano desses professores.

Nos mais de 24 anos de docência, realizei muitos cursos de formação de professores, sejam eles para uso das mídias, para entender processos de avaliação, para elaborar planejamentos de aulas, entre tantos outros. O maior problema que encontrei foi ter sempre alguém me dizendo **o que** eu deveria fazer, mas sem me dar, pelos menos, algumas dicas de **como** fazer ou, principalmente, fazendo comigo.

#### 1.4 JUSTIFICATIVA: O CAMPO DA PESQUISA

A entrada de um pesquisador em escolas não é um processo simples, no qual bastaria se apresentar como tal e pedir licença às escolas para que delas fizesse seu objeto de investigação. A narrativa que descrevo a seguir, em primeira pessoa, como argumentado anteriormente sobre a escolha do sujeito verbal, me coloca na cena da pesquisa e denota como se firmou a oportunidade de produção empírica desta tese.

Em 2013, em uma parceria firmada entre o Senac de Rio do Sul, a Secretaria Municipal de Educação (SME) daquela cidade e a Universidade de Jaén, da Espanha, participei, como coordenador, pelo Senac, de um projeto intitulado e-Culturas, objeto dessa parceria. O e-Culturas teve como principal objetivo promover interação entre alunos do sétimo ano do ensino fundamental das escolas municipais de Rio do Sul, com alunos de mesmo nível escolar em outros países, como Espanha, Portugal, Chile, Uruguai, Paraguai. Participaram do projeto, na cidade de Rio do Sul, as escolas Centro Educacional Roberto Machado (CERM) e Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS).

Em 2014, mais cinco escolas do município passaram a integrar o projeto, novamente com alunos do sétimo ano. Os alunos do CERM e do CEPS gostaram muito das atividades, principalmente pelo uso do laboratório de Informática e, por isso, pediram para continuar no projeto em 2014, quando estariam no oitavo ano. Entretanto, o projeto e-Culturas prevê somente a participação de alunos do sétimo ano.

Num primeiro momento, como motivo para que esses alunos, cursando em 2014 o oitavo ano, pudessem usar os laboratórios de Informática, apresentei às diretoras daquelas duas

escolas uma proposta de trabalhar com os professores, incentivando-os a utilizar as mídias digitais em suas práticas pedagógicas. Elas aceitaram a proposta e, por isso, em 2014 comecei a trabalhar com os professores e com esses alunos do CEPS e do CERM, em paralelo ao projeto e-Culturas, com os alunos do sétimo ano.

O Quadro 1 apresenta um resumo das atividades que aconteceram ao longo de 2014 com os professores do oitavo ano das duas escolas.

Quadro 1 – Atividades em 2014 no CEPS e CERM

Fevereiro	Apresentação, em forma de palestra, com 4 horas de duração, das possibilidades do uso de mídias digitais nas práticas pedagógicas: <i>webquest</i> , criação de sites no Google, mapa conceitual, Google docs, You Tube, Portal do Professor, objetos de aprendizagem, <i>blog</i> . Apresentação de uma lista de alguns objetos de aprendizagem que poderiam ser utilizados para o oitavo ano.
Março	Oficina de <i>webquest</i> : cada professor presente na oficina criou sua <i>webquest</i> , utilizando, para isso, a plataforma <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a> .
Maiο	Oficina de criação de sites no Google, no endereço <a href="http://sites.google.com/sites">sites.google.com/sites</a> .
Junho	Foi solicitado aos professores que elaborassem uma proposta de uso de recursos digitais nas suas práticas pedagógicas. Cada um recebeu um quadro para preencher com sua proposta. O resultado desse planejamento está no Apêndice A.
Agosto	Realização da aula de Geografia com o uso do Google Street View e Google Earth, no dia 15/08/2014. O relato disso publiquei no meu <i>blog</i> pessoal em 17/08/2014, no endereço eletrônico: <a href="http://professorelilopes.blogspot.com.br/2014/08/labirinto-de-experimentacoes.html">http://professorelilopes.blogspot.com.br/2014/08/labirinto-de-experimentacoes.html</a> .

Fonte: Elaborado pelo autor (2015).

Como se pode ver no Quadro 1, confirmado pelo Apêndice A, houve propostas do uso de mídias em quatro disciplinas, apresentadas pelos respectivos professores. Entretanto, a única que ocorreu na prática foi a aula de Geografia, com o uso do Google Earth e Google Street View. As oficinas realizadas com os

professores não resultaram, portanto, em aulas. As participações nas reuniões eram voluntárias, e nem sempre havia os mesmos participantes em todas as reuniões. Era uma premissa do projeto não cobrar dos professores que os planejamentos fossem realizados, pelo fato de ser um projeto paralelo ao que estava sendo realizado na escola, no caso, o e-Culturas.

Para o ano de 2015, foi encerrada a parceria com a Universidade de Jaén e, conseqüentemente, encerrou-se o projeto e-Culturas em Rio do Sul.

Para substituir o projeto e-Culturas e manter o convênio firmado entre o Senac e a Secretaria Municipal de Educação, tive a oportunidade de criar um projeto com o título “Mídias digitais nos anos finais do ensino fundamental”, que foi apresentado à Secretaria Municipal de Educação, como proposta para manter a parceria. O projeto foi aprovado e, com ele, veio a oportunidade para a realização desta pesquisa.

A escolha, a princípio, seria utilizar mídias digitais com todos os professores que lecionavam para alunos do 9º ano em 2015, no CERM e CEPS. A razão principal dessa escolha devia-se ao fato de que esses alunos participaram do projeto e-Culturas em 2013, assim como o uso das mídias em 2014 (embora tenha sido somente Geografia). Além disso, pelo menos cinco professores seriam os mesmos desde 2013. Entretanto, o CERM não teve turma de 9º ano em 2015. A razão disso foi a dissolução da classe, que era muito pequena, com apenas oito alunos, transferidos para outras escolas. Como a diretora do CERM apoiou a continuidade dos professores na parceria com o Senac para o uso das mídias digitais, a ideia foi desenvolver a pesquisa com os professores do 8º ano naquela escola, o que levou à decisão de levar a abrangência do projeto também ao 8º ano do CEPS.

Apresentei às diretoras e, posteriormente, aos professores, um quadro (Apêndice B) com possibilidades de uso de mídias digitais vinculadas aos conteúdos curriculares dos professores das séries finais do ensino fundamental, mais especificamente 8º e 9º anos. A proposta visava mediar os professores para o uso de mídias digitais, em aulas nas quais eles pudessem utilizá-las para lecionar os conteúdos curriculares. A preparação das aulas seria mediada em momentos de hora-atividade de cada professor, ou seja, não necessitando um tempo extra àquele previsto em sua carga horária semanal. A execução das aulas, na medida do possível (dependendo da disponibilidade de o mediador viajar para a

cidade), também seriam mediadas, ou seja, sempre que possível seria agendada uma viagem para Rio do Sul em dia de aula planejada para uso das mídias digitais. Se não fosse possível, o professor executaria o planejado, fazendo ele a mediação com os alunos.

Vislumbrei nesse projeto a possibilidade de transformá-lo em objeto desta pesquisa, pois ele se encontrava em consonância com a hipótese que apresentei na seção 1.2. Ele se mostrou também um projeto que se inscreve na minha trajetória docente.

Fiz uma pesquisa nos títulos das teses e dissertações apresentadas ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), onde encontrei 12 trabalhos que tinham em sua composição a palavra “mídia”, seja no singular ou plural, ou ainda a palavra mídia como parte, como foi o caso de “hipermídia”. Foram encontradas duas teses e 10 dissertações. Os títulos, ano de defesa, tipo (dissertação ou tese) e autores estão no Quadro 2.

Quadro 2 – Teses e dissertações do PPGE/UFSC

<b>Tipo</b>	<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Autor</b>
T	2006	Crianças, cinema e mídia- educação: olhares e experiências no Brasil e na Itália.	FANTIN, Monica
T	2003	Corpos desenhados: olhares de crianças de Brasília através da escola e da mídia.	WIGGERS, Ingrid Dittrich
D	2014	Letramentos e práticas pedagógicas na educação profissional: um estudo de caso de formação continuada para as mídias para os professores do SENAI/SC.	MIGUEL, Ana Cristina Cravo
D	2013	Mídia-educação no ensino médio em Moçambique: cenários e perspectivas nas escolas da cidade de Maputo.	DJIVE, Elias Gilberto Filimone
D	2012	Um olhar sobre as mídias em práticas pedagógicas na didática universitária.	MARTINS, Aline Santana
D	2012	Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!	SILVA, Alessandra Collaço da

D	2011	Representações e usos das mídias na escola: de ferramentas para aumentar a motivação à possibilidade de produção crítica e criativa em mídia-educação.	CAUDURO, Lenice
D	2010	Além da sala informatizada: a prática pedagógica com as mídias na escola.	LINO, Fernanda da Silva
D	2009	Rodando o engenho: reflexões teórico-metodológicas sobre a brincadeira de fazer vídeo, na perspectiva da mídia-educação.	PERES, Fábio Lessa
D	2008	Luz, câmera e pesquisa-ação: a inserção da mídia-educação na formação contínua de professores de educação física.	MENDES, Diego de Sousa
D	2008	Mídia-educação no contexto escolar: mapeamento crítico dos trabalhos realizados nas escolas de ensino fundamental em Florianópolis.	PEREIRA, Sílvio da Costa
D	2001	A hipermídia e o ensino de ciências: aplicação para o ensino introdutório do conceito de campo.	FERREIRA, Carlos Eduardo dos Reis

Fonte: Elaborado pelo autor (2016).

Fantin (2006b, p. 5) procurou “compreender melhor as possibilidades de apropriação do filme pela criança em diferentes contextos sócio-culturais e o papel da mediação escolar na experiência da significação”, na qual a mediação esteve presente na perspectiva de que os professores mediam as crianças para a leitura de filmes. Como parte das conclusões, a autora aponta para a tríplice mediação – filme, crianças e professor na compreensão e criação de mídias.

Wiggers (2003) observou comportamento de alunos da 1ª a 3ª séries, procurando identificar como a escola e a mídia filtram o olhar das crianças em relação às imagens corporais que essas possam ter em si e dos outros.

Miguel (2014), como uma espécie de pré-requisito para a construção da pesquisa, realizou formação continuada com os professores de uma instituição de ensino técnico para que eles pudessem fazer, posteriormente, uso das mídias. A autora utilizou

observação participante para acompanhar os professores em suas aulas com uso de mídias.

Djive (2013) procurou identificar, principalmente por meio de análise de documentos, como as mídias estão incorporadas no ensino secundário em Moçambique.

Martins (2012) identificou as mídias utilizadas por professores nos cursos de licenciatura da Universidade Federal de Santa Catarina, em ambiente presencial que contava com apoio de ambiente virtual de aprendizagem, no caso o Moodle, com uma abordagem metodológica de análise de conteúdo.

Silva, A. (2012) analisou o uso do cinema na escola, com apresentação de uma proposta de como inserir cinema no currículo, pela oferta de oficinas.

Cauduro (2011) procurou identificar a representação que os professores têm das mídias em um colégio municipal da grande Florianópolis, tomando como estratégia metodológica o estudo de caso e, como técnicas de coletas de dados, entrevistas e grupo focal.

Lino (2010) fez um estudo de caso buscando identificar práticas pedagógicas das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na escola.

Peres (2009) realizou uma pesquisa na qual as crianças produziram, coletivamente, vídeos, considerado como um “ato de brincar fazendo vídeo”.

Mendes (2008) realizou, segundo o próprio autor, uma pesquisa-ação, na qual ofertou um curso de formação contínua para 14 professores de Educação Física em Florianópolis e, com base na formação, eles colocaram em prática os conhecimentos adquiridos no curso. O autor apontou como considerações finais que a formação contínua dos docentes para atuar com as mídias é mais eficiente quando realizada no contexto escolar.

Pereira (2008) mapeou atividades de mídia-educação em escolas do ensino fundamental em Florianópolis. Partindo de um universo de 83 escolas das redes estadual, municipal e particular, nas quais foram coletados dados, três escolas foram observadas para análise das mídias que os professores consomem e produzem.

Ferreira (2001) construiu um “material educacional” para a educação a distância.

Na análise desses trabalhos, o que encontrei mais próximo da mediação defendida aqui nesta tese foi quando são dadas oficinas ou cursos para os professores utilizarem as mídias e,



depois, eles são pesquisados durante o uso delas. Não encontrei algo semelhante do que me move na minha pesquisa, que é o fato de mediar os professores tanto no planejamento quanto na execução das aulas com as mídias digitais.

Baseada na minha hipótese de pesquisa, foi enunciada a pergunta principal:

**Como inserir, de forma mediada, as mídias digitais em práticas pedagógicas de professores do ensino fundamental?**

Para investigar essa problemática, tracei os objetivos geral e específicos desta tese, apresentados na seção seguinte.

## 1.5 OBJETIVOS

Visando responder à pergunta de pesquisa, foram traçados os objetivos geral e específicos.

O objetivo geral desta tese foi criar um labirinto rizomático de experiências de docentes e alunos, a partir da mediação de um *professorpesquisador*, em um projeto de formação continuada de professores, que contempla o uso das mídias digitais para o ensino de conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental.

A mediação é assumida neste trabalho na perspectiva de que um sujeito assume a responsabilidade junto com outro para o alcance dos objetivos a que ambos se propõem, sendo que o primeiro não apenas ajuda, mas interfere, provoca mudanças positivas no segundo.

Para o alcance desse objetivo, as seguintes ações ou objetivos específicos foram propostos:

- Pesquisar mídias digitais que pudessem ser usadas para lecionar conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental.

- Investigar como ocorreu a mediação no planejamento de aula dos professores para a inclusão de mídias digitais em suas práticas pedagógicas.

- Investigar como ocorreu a mediação dos professores na execução das aulas planejadas com uso das mídias digitais.

- Investigar como se deu a mediação dos alunos nos usos das mídias digitais.

- Mapear o percurso do planejamento e execução de aulas em um labirinto rizomático de experiências.

A organização dos capítulos está apresentada conforme segue.

Este capítulo 1 tem o propósito fazer a introdução do trabalho, expor a problemática, apresentar a justificativa e os objetivos da tese, conforme visto.

No capítulo 2, “Labirinto rizomático de experiências”, desenvolvo o percurso teórico que permitiu pensar as práticas dentro de um labirinto. Nesse capítulo, são apresentados os conceitos nos quais se pensa essa tese.

O capítulo 3 é onde desenvolvo a ideia denominada neste trabalho de mídias digitais, em que procuro fazer uma breve distinção do que conceitualmente se apresenta como sinônimo: tecnologia e técnica, mídia e tecnologia.

O capítulo 4 apresenta a metodologia, como pesquisa participante, para a condução dos trabalhos.

No capítulo 5, crio o labirinto rizomático de experiências, pelas mídias digitais nele utilizadas.

No capítulo 6, mostro os percursos no labirinto e faço análises das experiências.

O capítulo 7 dá continuidade às experiências, mas trata especificamente de um resultado final da mediação com professores e alunos, que foi a “Primeira Mostra de Mídias Digitais: anos finais do ensino fundamental”.

No último capítulo, apresento as conclusões.

Dito o que são os capítulos, aproveito para assumir que, intencionalmente, utilizo diferentes tempos verbais nos capítulos deste trabalho. Os tempos verbais e as razões são as seguintes: nos capítulos 1 e 8, que abrem e encerram o texto, utilizo a primeira pessoa. Nos capítulos 2 e 3, que dão sustentação teórica para o trabalho, prefiro utilizar o verbo de forma impessoal, pois, afinal, embora assumindo a autoria, falo por ela. No capítulo 4, volto a escrever na primeira pessoa porque, embora a pesquisa tenha sido participante, é diferente de uma pesquisa-ação. Esta última considera que tanto os sujeitos quanto o pesquisador pensam juntos os encaminhamentos da pesquisa. Embora tenhamos atuado juntos o tempo todo, pela mediação, pesquisador e sujeitos, a definição do objeto e os passos da pesquisa não deu liberdade aos sujeitos de elaborá-la enquanto tal.

Nos capítulos 5 a 7, utilizo o plural por considerar que, embora eu seja o autor, falo em nome de uma experiência coletiva.

## 2 LABIRINTO RIZOMÁTICO DE EXPERIÊNCIAS

A metáfora “labirinto rizomático” descreve o ambiente que na seção 2.7 se apresenta como um território virtual, no qual são realizadas, nesta pesquisa, as experiências com mídias digitais. Colocar os professores nesse labirinto rizomático de experiências é um dos grandes desafios desta pesquisa, ideia desenvolvida com fundamento metodológico no capítulo 4.

Gallo (2008) afirma que **conceito** não é uma entidade metafísica, mas, sim, um dispositivo, uma ferramenta que nos faz pensar.

A filosofia tem uma ação criadora (de conceitos) e não é uma mera passividade frente ao mundo. [...] Para eles [Deleuze e Guattari], a criação de conceitos é, necessariamente, uma intervenção no mundo. Assim, criar conceitos é uma forma de transformar o mundo; os conceitos são as ferramentas que permitem ao filósofo criar um mundo à sua maneira. (GALLO, 2008, p. 35).

O labirinto rizomático de experiências é um conceito para pensar as práticas dos usos das mídias digitais e, portanto, não meramente uma ideia metafísica. Ele é um dispositivo que permite o desenvolvimento da tese.

O dispositivo pode ser pensado com base na releitura que Giorgio Agamben faz da obra de Michel Foucault, conforme Pich (2009, p. 350):

O conceito foucaultiano de dispositivo vai sofrer uma releitura realizada através de um trabalho genealógico. O ponto crucial do conceito para Agamben é o caráter de rede que caracteriza a todo dispositivo. Isto é, um dispositivo é a rede que se forma de um conjunto heterogêneo de elementos discursivos e não discursivos que cumpre um papel estratégico no jogo das relações de poder.

Pich (2009) apresenta vários dispositivos usados pela igreja como, por exemplo, a relação com o corpo como elemento-chave para separar membros da igreja católica de membros do clero, de forma que o celibato passa a ser um dispositivo usado pela igreja para essa separação; no caso da igreja pesquisada pelo autor, os dispositivos de orientação da vontade são mecanismos que fazem o indivíduo reprimir sua vontade em favor da fé; entre tantos outros.

Apesar de esses exemplos colocarem o dispositivo como algo repressor, os dispositivos funcionam como instrumentos de pensar a prática com base nos conceitos e vice-versa, ou seja, poder reelaborar os conceitos com base nas práxis.

Machado (2010, p. 30, grifo nosso) afirma que “os conceitos – considerados como objetos de um encontro, como um aqui e agora, como coisas em estado livre e selvagem – são utilizados como **instrumentos**, como técnicas, como operadores”.

Desse modo, os conceitos têm esse caráter de servir como instrumento para o pensamento, não como uma camisa de força que dita as regras e impõe ideias ou comportamentos, mas, pelo contrário, como noções que possam ser deslocadas de um lugar para outro, de uma área para outra. Como afirma Gallo (2008, p. 54), significa operar por deslocamentos “ou, em outras palavras, desterritorializar conceitos da obra de Deleuze e de Deleuze & Guattari, para reterritorializá-los no campo da educação”. Escrever na perspectiva de transpor conceitos de um território a outro é ter a coragem de desconstruir para criar.

Escrever não tem outra função: ser um fluxo que se conjuga com outros fluxos – todos os devires minoritários do mundo. Um fluxo é algo de intensivo, de instantâneo e de mutante, entre uma criação e uma destruição. É só quando um fluxo está desterritorializado que chega a fazer a sua conjunção com outros fluxos, que o desterritorializam por seu turno e inversamente. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 66).

Enquanto Gallo (2008) utiliza o termo deslocamento, Vogl (2012) emprega *entwendung*, que significa desapropriação. Para ele, *entwendung* significa furto sem apropriação e, portanto,

desapropriação, que denota “transferir conceito de um domínio para outro. E ver o que este conceito pode mobilizar num meio estrangeiro. Assim funciona o pensamento por desapropriação” (VOGL, 2012). Nesse novo meio, diz o autor, o conceito ganhará nova capacidade criativa.

Hemetsberger (2015) traduz o termo *endwendung* para a língua inglesa como *stealing* e *theft*, que, em português, significa roubo, e traz ainda outra tradução que é *misappropriation*, que, em nossa língua, quer dizer exatamente desapropriação.

O que pode dizer o conceito a respeito de alguma coisa? Deleuze (2010a) afirma ter o conceito vários aspectos. Os conceitos foram sempre usados para dizer o que uma coisa é, ou seja, a essência das coisas. Mas, segundo ele, o conceito está ligado às circunstâncias: “Nós [ele se refere a ele e a Guattari], ao contrário, nos interessamos pelas circunstâncias de uma coisa: em que casos, onde e quando, como e etc.? Para nós, o conceito deve dizer o acontecimento, e não mais a essência” (DELEUZE, 2010a, p. 37).

O conceito, portanto, não é a coisa em si, não é o corpo, mas o que acontece à coisa ou ao corpo.

Todo conceito é *incorporal* [grifo do autor], embora esteja sempre encarnado nos corpos. Não pode, entretanto, ser confundido com as coisas; um conceito nunca é coisa-mesma. [...] **o conceito diz o acontecimento, não a essência da coisa** [grifo nosso]. Todo conceito é, pois, sempre, um acontecimento, um dizer o *acontecimento* [grifo do autor]; portanto, não se diz a coisa ou a essência, mas o evento, o conceito é sempre um *devir* [grifo do autor]. (GALLO, 2008, p. 41).

O conceito não é, portanto, uma entidade metafísica, mas um dispositivo, uma ferramenta e, talvez, a melhor definição de conceito é aquela que o coloca como sendo um dispositivo (GALLO, 2008).

Deleuze e Parnet (2004, p. 85) afirmam que “as verdadeiras entidades são acontecimentos, e não conceitos”. Os autores lembram que os cientistas atuais estão começando a perceber isso e que a ciência, em vez de permanecer estrutural, tem prestado

mais atenção aos acontecimentos, substituindo construções axiomáticas por percursos.

Os cientistas ocupam-se cada vez mais de acontecimentos singulares, de natureza incorporeal, e que se efectuam (*sic*) em corpos, estados de corpos, agenciamentos inteiramente heterogêneos (*sic*) entre si (daí o apelo à interdisciplinaridade). (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 86).

Partir desse viés deleuziano, no qual o conceito não é a coisa em si, não é a essência, mas as circunstâncias ou o acontecimento, para usá-lo como instrumento que permita desapropriá-lo, desterritorializá-lo e deslocá-lo entre áreas de conhecimento, como da Filosofia para a Educação, é um desafio.

Mais que um referencial teórico, este capítulo apresenta os conceitos que fundamentam a pesquisa, que servirão de instrumentos para investigar os acontecimentos que dela derivam. Nesta tese, o conceito central é o rizoma, apresentado na seção seguinte.

## 2.1 RIZOMA

Na perspectiva de utilização dos conceitos como instrumentos, como operadores, conforme postulado por Machado (2010), esta seção apresenta os principais dispositivos que permitiram realizar a pesquisa.

O instrumento principal é, sem dúvida, o **rizoma**. Principal porque, na metáfora “labirinto rizomático”, o rizoma não apenas adjetiva o substantivo labirinto, como o coloca em ação, dá a ele sentido, potencializa o seu uso e justifica a própria metáfora.

A palavra rizoma é originária da Botânica, pois, nessa área do conhecimento humano, é o nome que se dá ao caule subterrâneo das plantas. Sua definição em um dicionário figura assim: “Rizoma, s.m. (Bot.) Caule subterrâneo que produz ramos aéreos com aspecto de raízes” (BUENO, 1996, p. 580). Existem espécies nas quais o caule desenvolve-se horizontalmente e, nesses casos, a própria planta é considerada um rizoma, como, por exemplo, o gengibre. Essas plantas são chamadas, por isso mesmo, de rizomatosas.

Deleuze e Guattari (2011) podem ter partido da ideia de que o rizoma, na Botânica, é caracterizado por sua formação em ramos e, portanto, por conexões, para descrever o que seria um sistema baseado nele.

Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída; escrever a n-1. Um tal sistema poderia ser chamado de rizoma. Um rizoma como haste subterrânea distingue-se absolutamente das raízes e radículas. Os bulbos, os tubérculos, são rizomas. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 21).

Um rizoma, segundo Deleuze e Guattari (2011), não começa, nem conclui. Ele está sempre no meio, é formado por conexões; assim como um mapa.

O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. Oposto ao grafismo, ao desenho ou à foto, oposto aos decalques, o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 43).

Decalque tem o significado de cópia, de imitação e, por isso, rizoma se opõe a ele, pois não é algo que seja próprio de reprodução. O decalque é próprio de sistemas fechados, sem escolhas, ou com escolhas pré-definidas, limitadas, sem possibilidade de criação, oposto de um sistema rizomático. Um sujeito posto em um sistema fechado tem pouca ou nenhuma saída, já que o sistema volta para si mesmo. Sistemas fechados podem significar, portanto, isolamento.

Deleuze (2010a, p. 46) afirma que o rizoma é um sistema aberto, que é “quando os conceitos são relacionados a circunstâncias, e não mais a essências” (DELEUZE, 2010a, p. 46). Um mapa é um sistema aberto.

O que chamamos de “mapa”, ou mesmo um “diagrama”, é um conjunto de linhas

diversas funcionando ao mesmo tempo (as linhas da mão formam um mapa). Com efeito, há tipos de linhas muito diferentes, na arte, mas também numa sociedade, numa pessoa. Há linhas que representam alguma coisa, e outras que são abstratas. Há linhas de segmentos, e outras sem segmento. (DELEUZE, 2010a, p. 47).

Se o rizoma é pensado assim por Deleuze e Guattari, como estrutura desmontável, conectável, produzida, construída; qualquer sistema que se diz rizomático deve ser aberto, permitir interferência na sua estrutura e na construção. Dessa forma, o rizoma pode ser tomado também como “um sistema de alianças sempre no meio em permanente movimento. [...] o rizoma é uma espécie de saber *flâneur* aberto às intempéries, às forças da natureza” (LINS, 2013, p. 38, grifo do autor).

O *flâneur* é um viajante que faz o seu percurso à medida que anda. Ele é aquele que vagueia, no sentido da positividade do que é vaguear, ou seja, transitar por todos os lugares, estar aqui e ali.

Na análise que Arendt (2008) faz dos estudos de Walter Benjamin, a autora lembra que aquilo que a ele interessava não eram as ideias, mas o fenómeno e, por isso, a maravilha da aparência estava no centro de suas preocupações. Daí a importância dada por Benjamin, segundo a autora, à figura do *flâneur*, cuja descrição clássica está em um ensaio de Baudelaire.

A distância desses estudos em relação ao marxismo e ao materialismo dialético é confirmada pela sua figura central, o *flâneur*. É a ele, vagueando a esmo entre as multidões nas grandes cidades, num estudado contraste com a atividade apressada e intencional delas, que as coisas se revelam em seu sentido secreto. (ARENDRT, 2008, p. 177).

Benjamin (2000) mostra que Baudelaire tentou igualar o *flâneur* ao homem da multidão, o que ele não concorda, pois afirma que “Baudelaire quis igualar o homem da multidão – atrás de cujas pegadas o narrador de Poe percorre a Londres noturna em todas as direções – ao tipo do *flâneur*. Aqui, não podemos segui-lo. O



homem da multidão não é um *flâneur*” (BENJAMIN, 2000, p. 52). O homem da multidão não consegue imprimir a sua marca, ao contrário do *flâneur* que, construindo o seu percurso à medida que anda, deixa sua impressão, constitui sua marca, inventa seu estilo. Como afirmam Deleuze e Parnet (2004), ter um estilo é gaguejar na própria língua.

O homem que vagueia, o *flâneur*, que não é o sujeito da multidão, como diz Walter Benjamim, e o saber *flâneur*, em forma de rizoma, como aponta Daniel Lins, podem ser constituídos pela mesma pessoa, em forma de pensamento, um pensamento tal que não é aquele arborescente, mas rizomático.

Como afirmam Deleuze e Guattari (2011), o pensamento não é arborescente. É rizomático. Por isso, a metáfora para representar as sinapses que o pensamento é capaz de estabelecer se apresenta como um mapa e não como uma árvore, pois:

[...] um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, *inter-ser*, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e...”. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 48).

Deleuze (2010a) explica que o que pode ser chamado de mapa é, na verdade, um conjunto de linhas diversas que funcionam ao mesmo tempo, com formas e representações diferentes. Assim, cada coisa pode ter sua cartografia. E cada coisa é conectável à outra.

Na árvore, o caule, os galhos e as folhas formam uma linha hierárquica, de tal modo que, de um ponto da árvore, não há necessariamente conexões com os demais pontos, porque a linha tem um fim, quando a hierarquia dos galhos encontra sua terminação. Desse ponto de vista, sua estrutura é como um sistema fechado.

Deleuze e Guattari (2011, p. 36) dizem que “num sistema hierárquico, um indivíduo admite somente um vizinho ativo, seu superior hierárquico”. Já no rizoma, não existe hierarquia, começo nem fim. Todos os pontos se ligam. É como um sistema aberto, interconectável, maleável, flexível.

Talvez seja possível pensar, metaforicamente, que o homem da multidão está para a árvore assim como o *flâneur* está para o rizoma. Haveria então alguma forma de retirar o homem da multidão e levá-lo para vaguar? Se há essa possibilidade, ela acontece sozinha ou precisa de mediação? Em outros momentos, neste trabalho, ainda que não seja necessário dizer de forma explícita, é provável que tal questão seja respondida.

## 2.2 LABIRINTO

O labirinto é outro instrumento conceitual utilizado para planejar e executar a pesquisa, na perspectiva de inserção do mediador e também dos professores em um labirinto rizomático de experiências.

Na filosofia de Deleuze e Guattari, o rizoma é como um **labirinto**, uma estrutura de passagens. O labirinto proposto por eles difere do labirinto ocidental porque não tem começo nem fim, não possui centro ou periferia. Como estrutura de passagens, significa que qualquer elemento ou lugar do labirinto pode levar ao próximo (VOGL, 2012).

Eco (2013) diz haver três tipos de labirintos: o clássico, de um só curso (Figura 1), o labirinto maneirista ou *Irrweg* (Figura 2) e o labirinto em forma de rede (Figura 3).

Figura 1 – Labirinto clássico ou Cnosso

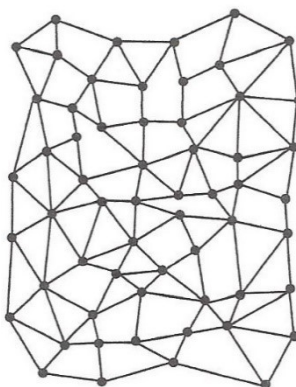


Fonte: Eco (2013, p. 61).

Figura 2 – Labirinto *Irrweg*

Fonte: Eco (2013, p. 61).

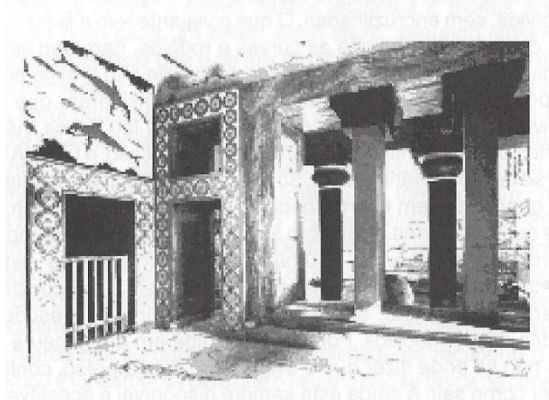
Figura 3 – Labirinto do tipo rede



Fonte: Eco (2013, p. 62).

Leão (2005) lembra que o termo labirinto tem origem grega, *labyrinthos*, a partir da narrativa mítica que se refere a uma construção em Creta, o Palácio de Cnossos (Figura 4). Segundo Leão (2005), em uma das versões conhecidas dessa narrativa, Minos é presenteado por Poseidon, deus dos mares, com um touro. Poseidon exige, entretanto, que o animal seja dado em sacrifício, o que foi negado por Minos. Afrodite resolve puni-lo, fazendo com que a esposa de Minos, Pasífae, ficasse apaixonada pelo touro. Da união de Pasífae com o animal nasceu o Minotauro, metade homem, metade touro. Dédalo, um artesão lendário, cria para Minos o labirinto.

Figura 4 – Vista das ruínas e interior do Palácio de Cnossos



Fonte: Leão (2005, p. 81).

Já o segundo tipo de labirinto citado por Eco (2013), o *Irrweg*, funciona como um diagrama de fluxo. Quando desenrolado, ele assume a figura de árvore.

A palavra *Irrweg* é um substantivo alemão, formado pelo adjetivo *Irre*, que, segundo o dicionário da editora Pons (2014), pode significar confuso, desorientado, mais o advérbio *weg*, sinônimo de caminho, atalho ou trajeto (PONS, 2014). Assim sendo, *Irrweg* pode ser tanto “caminho errado”, quanto “caminho confuso” ou, ainda, “trajeto desorientado” (uma das combinações possíveis de adjetivo mais advérbio). Eco (2013) não faz menção à origem da palavra nem ao seu significado. O autor limita-se a dizer que o *Irrweg* permite várias escolhas de percursos, mas a saída é uma só.

A expressão “labirinto maneirista”, usada por Eco (2013), remete ao movimento artístico intitulado Maneirismo. Hocke (2005) narra o Maneirismo como um “fenômeno europeu”. O movimento surgiu da pintura que Francesco Mazzola fez em 1523, quando se postou diante de um espelho convexo e fez seu autorretrato (Figura 5), fato que marcou um novo estilo, visto que a forma e o conteúdo passaram a representar, para aquela época, o que um pintor ou literato deveria ressaltar (HOCKE, 2005).

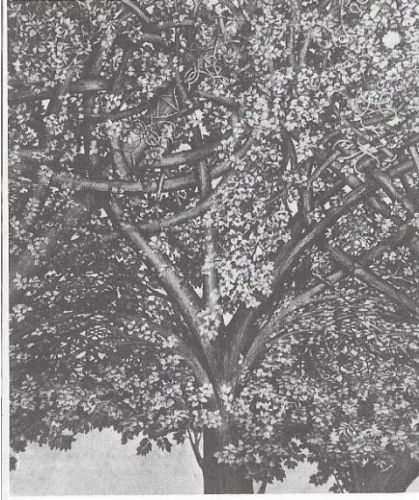
Figura 5 – Autorretrato de Francesco Mazzola



Fonte: Hocke (2005, p. 16).

Curtis (1953, apud HOCKE, 2005, p. 17) caracteriza Maneirismo como “todas as tendências literárias que se opõem ao Classicismo, sejam elas anteriores, contemporâneas ou posteriores a este período”. Hocke (2005) afirma que muitos maneiristas começaram sua carreira tomando por base as obras de Leonardo da Vinci, que, em seus estudos sobre labirintos, fez o jogo abstrato dos entrelaçamentos, trabalhos que provocaram boatos de que Leonardo da Vinci fosse feiticeiro e teria feito pacto com demônio. Entre as obras estão o forro do Castelo Sforza, em Milão (Figura 6), e o labirinto do Palazzo Ducale de Mântua (Figura 7).

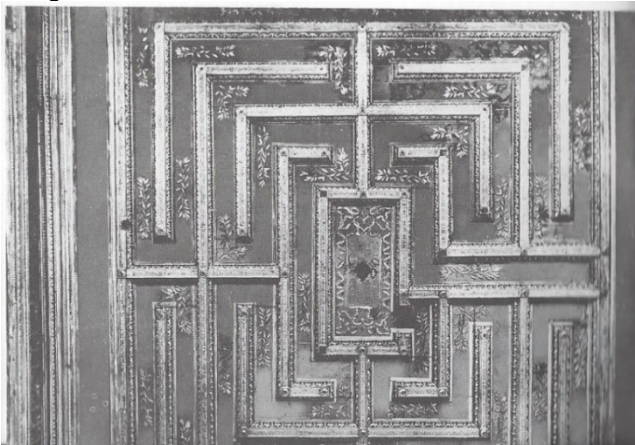
Figura 6 – Detalhe do forro do Castelo Sforza



Fonte: Hocke (2005, p. 16).

Como pode ser visto nos detalhes da árvore, os galhos se entrecruzam, formando labirintos, típico daquele jogo abstrato de entrelaçamentos do qual fazem parte algumas obras de Leonardo da Vinci.

Figura 7 – Labirinto do Palazzo Ducale de Mântua



Fonte: Hocke (2005, p. 16).

Segundo Hocke (2005), a maior coleção de desenhos labirínticos da época do Maneirismo foi *Nueva arte de escribir*, de Pedro Diaz Morante. Outro importante trabalho, segundo o autor, foi a representação de Cristo do sudário com uma só linha, feita por Mellan. O trabalho de Morante, na Biblioteca Nacional de España (Figura 8), é representante do referido estilo.

Figura 8 – *Nueva arte de escribir*, de Morante



Fonte: Biblioteca Nacional de España (2007).

Os labirintos estão presentes também na literatura moderna, como na obra intitulada *Labirinto*, de Juan Ramón Jimenez, em 1910 (HOCKE, 2005), além de no poema de García Lorca, “Labirinto confuso, com estrelas escuras, que divide em duas partes a minha ilusão, como se esta fosse um objeto já podre” (HOCKE, 2005, p. 169), ou nos contos considerados labirínticos de Jorge Luís Borges, como aquele que diz:

Infelizmente eu sonhava com um labirinto pequeno e limpo, no centro do qual se encontrava uma ânfora, que meus olhos viam e que as minhas mãos quase tocavam. Contudo, os caminhos eram bem complicados, a ponto de eu já ter a certeza

de morrer, mesmo antes de atingir o meu objetivo. (HOCKE, 2005, p. 169).

O terceiro tipo de labirinto que Eco (2013) apresenta é uma espécie de rede, metáfora pela qual pode ser representado. A ideia principal é que qualquer ponto possa ser conectado a outro, o que permite percorrê-lo de diversas formas.

Como cada ponto seu pode ser conectado com qualquer outro ponto, e **o processo de conexão é também um processo contínuo de correção das conexões**, sua estrutura seria sempre diferente daquela que era um instante antes, e cada vez mais poderia percorrê-lo segundo linhas diversas. (ECO, 2013, p. 62, grifo nosso).

No primeiro tipo de labirinto, de Cnosso, há somente um percurso possível, considerado o único correto, sem possibilidades de escolha. O *Irrweg*, ou labirinto maneirista, permite escolhas, mas mantém somente uma saída. Já no labirinto em rede, as próprias escolhas permitem traçar novos caminhos possíveis, e não há necessariamente um ponto de chegada, mas trajetos que se formam. A saída e a entrada podem confundir-se em um mesmo ponto.

Eco (2013) utiliza como metáfora para esse modelo em rede o rizoma, pois o rizoma é uma estrutura não hierarquizada.

O rizoma não tem dentro nem fora; o rizoma é desmontável e reversível, passível de modificações; uma rede multidimensional de árvores, aberta em qualquer direção, cria rizoma, o que significa que cada seção local do rizoma pode ser representada como uma árvore, embora se saiba que se trata de uma ficção devida a razões de comodidade provisória. (ECO, 2013, p. 63).

Ele pode ser chamado de *labirinto-rede*, pois a figura que melhor representa a ideia desse tipo de labirinto é mesmo a rede, que pode ser representada pela rede de pesca ou, ainda, comparada



à rede mundial de computadores, pelo seu aspecto de múltiplas conexões, variadas entradas e saídas.

### 2.3 A METÁFORA LABIRINTO RIZOMÁTICO

Abbagnano (2012, p. 776) diz que a metáfora é uma “transferência de significado”. O autor utiliza as ideias de Aristóteles para mostrar que a metáfora permite dar nome a uma coisa que pertence a outra. A discussão acerca das metáforas leva a algumas questões que são consideradas fundamentais: o que é uma metáfora? Como ela funciona? Qual é o seu estatuto cognitivo? (ABBAGNANO, 2012). O Quadro 3 apresenta as questões fundamentais que podem ser formuladas com base no debate sobre as metáforas.

Quadro 3 – Questões fundamentais sobre as metáforas

1) O que é metáfora?	Seu traço peculiar é um desvio sintático ou semântico. Baseia-se na violação das regras de enunciação em relação ao contexto.	
2) Como funciona?	Há três posições a esse respeito:	
	a) Visão substitutiva	Neste caso, a metáfora é um modo artístico de apresentar um significado.
	b) Visão comparativa	A metáfora é vista como mera detecção de semelhanças preexistentes.
c) Visão interativa	Neste caso, a visão da metáfora como interação específica de significados heterogêneos comuns.	
3) Qual é o seu estatuto cognitivo?	São dois problemas capitais em relação ao estatuto cognitivo:	
	a) Enunciação metafórica como valor de verdade.	
b) As afirmações podem ser expressas numa linguagem não metafórica.		

Fonte: Adaptado de Abbagnano (2012, p. 777).

As metáforas das ciências devem ser mais rigorosas e se prestarem a verificações, diferentemente do que acontece com as metáforas literárias (ABBAGNANO, 2012).

No que diz respeito ao entendimento das coisas por meio de metáforas, Eco (2013, p. 73, grifo do autor) pergunta-se: “Mas *o que é* que a metáfora como dispositivo cognitivo nos faz ver de modo novo?”. Como resposta, ele afirma que a metáfora possibilita reordenar nossos saberes e opiniões. Em relação ao que pode ser considerado metáfora, Ricoeur (2005, p. 134) pergunta: “O que é que se reconhece ser um exemplo de metáfora? Há critérios que permitem detectá-la?”. A metáfora, propõe o autor, é criada com frases em que existem palavras usadas metaforicamente e outras não. Isso é o que vem a distinguir a metáfora de provérbios, alegorias, enigmas ou outras expressões nas quais o conjunto é todo tomado metaforicamente. Black (1962, apud RICOEUR, 2005) fala de *focus* e *frame*. Enquanto o primeiro é a palavra usada metaforicamente, o segundo é o restante da frase. Um exemplo disso seria “o homem é um lobo”. A palavra lobo é o *focus*, enquanto “o homem é um” é o *frame*.

A noção de um “Labirinto rizomático de experiências” toma como *focus* o “labirinto rizomático” e como *frame* as experiências.

Arendt (2008, p. 179) faz a distinção de metáfora da alegoria da seguinte forma:

Uma metáfora estabelece uma conexão que é sensorialmente percebida em sua imediatez e dispensa interpretações, ao passo que uma alegoria sempre procede de uma noção abstrata e então inventa algo palpável, para representá-lo praticamente à vontade.

A metáfora desse terceiro tipo de labirinto, como rizoma, está intrinsecamente relacionada com a discussão que Eco (2013) faz ao longo da obra, quando compara o dicionário com a enciclopédia. Enquanto nesta última “cada nó remete a noções que o definem e que serão expostas no curso de todo o tratado” (ECO, 2013, p. 35), o dicionário remete a um modelo arbóreo, binário, mais fechado.

O labirinto, por si, já se constitui em metáfora, mas recebe a metáfora do rizoma como seu adjetivo, para distingui-lo dos labirintos de Cnosso ou de *Irrweg*.

Segundo Mathews (1922, apud HOCHE, 2005, p. 167), o labirinto, nas civilizações antigas, representava uma “metáfora ‘unificadora’ para tudo aquilo que o mundo apresenta de previsível e imprevisível”.

O labirinto rizomático, em rede, é do tipo que permite entrar em contato com o previsível e o imprevisível.

Deleuze e Guattari (2011) usam diversos adjetivos para fazer referência ao rizoma, entre eles: desmontável, conectável, modificável. O labirinto rizomático é, portanto, aquele que possui diversas entradas e saídas.

Na perspectiva como ele é pensado neste trabalho, não há começo, mas possibilidades de entrada, nem mesmo fim, mas possibilidades de saídas. Não há caminho correto, mas percursos construídos pelos sujeitos que o percorrem. Os percursos construídos por um sujeito podem ser usados por outro, mas cada um pode construir o seu. Pode haver cruzamentos nesses percursos dos sujeitos, constituídos intencionalmente ou não.

O que vai permitir aos sujeitos entrar, traçar seus percursos e sair? As experiências.

## 2.4 EXPERIÊNCIAS E A EXPERIMENTAÇÃO

É apresentado nesta seção, primeiramente, o sentido do que pode ser considerado experiência para, em seguida, pensar o que pode ser uma experimentação, que a toma como base.

### 2.4.1 O sentido da experiência

No texto intitulado *Experiência e Pobreza*, Benjamin (2012) traz uma parábola sobre um velho que, em seu leito de morte, diz para os filhos que no quintal havia um tesouro enterrado. Após a morte do ancião, os filhos cavam todo o terreno à procura do tal tesouro e nada encontram. A próxima safra vem abundante, em função do terreno ter sido todo revirado. A moral da história é que o velho havia transmitido aos filhos uma experiência: a de que o segredo do sucesso está no trabalho duro. Benjamin (2012) parte dessa parábola para dizer que a experiência era algo comunicado dos mais velhos aos mais novos.

Larrosa Bondía (2002), ao propor pensar a Educação pelo par experiência/sentido, lembra que o termo experiência, em espanhol, significa o que nos passa, enquanto na língua portuguesa pode ser aquilo que nos acontece. O autor utiliza esses sentidos para afirmar que a experiência é rara.

A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece. [...] Nunca se passaram tantas coisas, mas a experiência é cada vez mais rara. (LARROSA BONDÍA, 2002, p. 21).

Larrosa Bondía (2002) apresenta alguns aspectos do mundo que fornecem condições de compreender melhor o que pode vir a ser experiência. Primeiramente, mostrando que há excesso de informação, mas que informação não é experiência, pois é necessário saber separar informação de experiência. O exemplo usado pelo autor é que, quando se assiste a uma aula ou uma conferência, é possível ter mais informações do que se tinha antes, mas se nada nos toca, nada nos acontece, não é possível dizer que houve experiência.

Benjamin (2012) coloca a informação como uma forma de comunicação da imprensa, considerada por ele como instrumento do capitalismo e estranha à narrativa, porque:

quase nada do que acontece é favorável à narrativa, e quase tudo beneficia a informação. Metade da arte narrativa está em, ao comunicar sua história, evitar explicações. [...] O extraordinário, o miraculoso é narrado com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma plenitude que falta à informação. (BENJAMIN, 2012, p. 219).

A informação jornalística, para Benjamin (2000), exclui acontecimentos que possam conectar o fato à experiência do espectador. Ela não faz parte do desejo de quem a vê ou lê, assim como acontece com o jogador de jogos de azar que não tem um desejo propriamente dito no jogo, pois o que o move é outra coisa.

Isto que o ocupa intimamente é, provavelmente, cupidez, provavelmente, uma obscura decisão. De qualquer modo, encontra-se num estado de ânimo no qual não pode acumular experiência. O desejo, em troca, pertence à ordem da experiência. (BENJAMIN, 2000, p. 58).

A experiência, portanto, está na narrativa, porque o narrador, como afirma Benjamin (2012), insere sua própria experiência ao ato de narrar. Para o autor, a informação tem valor somente quando é nova, enquanto a narração não se esgota no tempo.

Enquanto a informação é reduzida ao momento de sua produção e dissociada do sujeito, a narrativa pressupõe a produção corporal, em sentido amplo, daquele que a produz e de quem a ouve. Quem narra uma história, diferentemente de quem faz historiografia, mantém viva uma tradição, pois insere-se nela, o que é diferente de apenas contar fatos. Se há possibilidade de transmitir uma experiência, é através da narrativa.

Uma boa narrativa é aquela que se conserva, independentemente da época em que foi contada. Um exemplo disso é apresentado por Benjamin (2012) na história contada pelo narrador grego Heródoto, sobre o rei egípcio Psamético, que foi derrotado e posto em cativeiro pelo rei persa Cambises. Este organizou um cortejo para humilhar Psamético, no qual sua filha teve que buscar água no poço e seu filho conduzido para a execução, fatos estes que deixaram Psamético imóvel e em silêncio. Entretanto, quando Psamético viu um ex-servo seu na fila para execução, bateu-lhe um profundo desespero. Uma interpretação desse abatimento somente após a visão do seu ex-servo é dada por Montaigne, na qual ele diz que Psamético “já estava tão cheio de tristeza, que uma gota a mais bastaria para derrubar as comportas” (BENJAMIN, 2012, p. 220). Entretanto, outras explicações podem ser dadas, como “o destino da família

não afeta o rei, porque é seu próprio destino. Ou: [...] as grandes dores são contidas, e só irrompem quando ocorre uma distensão” (BENJAMIN, 2012, p. 220).

Benjamin (2012) mostra, com isso, que o narrador guarda as sutilezas psicológicas, sem delas fazer explicação, para que a história possa ser gravada por aquele que ouve. Na narrativa, o narrador descreve as circunstâncias do fato, ele se inscreve nele, diferentemente do que acontece com a informação.

Portanto, informação não é experiência, assim como não é também conhecimento. Ter acesso à informação não significa ter conhecimento. Como afirma Catapan (2001, p. 5):

[...] o conhecimento diferencia-se da informação enquanto se entende conhecimento como um processo dinâmico de interpretação e de reelaboração de informações a que são conferidos sentido e significados operados pelos sujeitos no processo da comunicação, em diferentes níveis de abstração.

O segundo argumento de Larrosa Bondía (2002) é que a experiência é cada vez mais rara pelo excesso de opinião. O autor mostra que, quanto mais nos sentimos informados, mais nos sentimos capazes de emitir opinião. Sua crítica estende-se ao uso dessa relação na Educação, quando afirma que o “par informação/opinião é muito geral e permeia também, por exemplo, nossa ideia de aprendizagem, inclusive do que os pedagogos e psicopedagogos chamam de ‘aprendizagem significativa’.” (LARROSA BONDÍA, 2002, p. 23).

Como terceiro argumento, o autor mostra que a experiência é cada vez mais rara também por falta de tempo, pois o tempo passa depressa e “a obsessão pela novidade, pelo novo, que caracteriza o mundo moderno, impede a conexão significativa entre acontecimentos.” (LARROSA BONDÍA, 2002, p. 23).

A falta de tempo não permite que o sujeito assimile sua própria experiência. Benjamin (2012) afirma haver a necessidade de uma distensão psíquica para assimilação da própria experiência e compara o sono, como momento de distensão física, enquanto o tédio é a distensão psíquica, pois “o tédio é o pássaro onírico que

choca os ovos da experiência. O menor sussurro nas folhagens o assusta” (BENJAMIN, 2012, p. 221).

A falta de tempo não permite o tédio necessário para assimilação da experiência, esse momento de distensão no qual se pode pensar e ter experiência.

O quarto argumento é que a experiência é mais rara por excesso de trabalho. Não se pode confundir experiência com trabalho.

Minha tese não é somente porque a experiência não tem nada a ver com o trabalho, mas, ainda mais fortemente, que o trabalho, essa modalidade de relação com as pessoas, com as palavras e com as coisas que chamamos trabalho, é também inimiga mortal da experiência. (LARROSA BONDÍA, 2002, p. 24).

Com base nesses argumentos, Larrosa Bondía (2002, p. 24) propõe voltar ao sentido do termo experiência de que ela é aquilo que nos passa, para dizer que “o sujeito da experiência é sobretudo um espaço onde têm lugar os acontecimentos”.

O sujeito da experiência, de acordo com Larrosa Bondía (2002), é aquele que se deixa atravessar, que experimenta, no sentido de permitir que algo lhe aconteça. O autor lembra que a palavra experiência tem o *ex* de exterior, de existência e, em alemão, é *erfahrung*, de onde se extrai também *fahren*, que significa viajar. Assim, para ele, essas línguas mostram que experiência é travessia e perigo.

Heidegger (1987, apud LARROSA BONDÍA, 2002, p. 25) diz que “fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma”.

Baseando-se nessa ideia, Larrosa Bondía afirma ser o sujeito da experiência não aquele convicto, seguro de si, mas um sujeito receptivo e que também sofre, aceita, submete-se. Dessa maneira, pode-se afirmar como “outro componente fundamental da experiência: sua capacidade de formação ou de transformação” (LARROSA BONDÍA, 2002, p. 25).

Então, experiência é uma paixão, como propõe Larrosa Bondía (2002), na perspectiva de uma responsabilidade com o

outro e de experiência do amor. Na paixão, lembra o autor, o sujeito é possuído pelo objeto que ama. Para Deleuze (2010b), apaixonar-se pressupõe individualizar alguém, o que implica também interpretar e explicar o mundo, pois “o amado implica, envolve, aprisiona um mundo, que é preciso decifrar, isto é, interpretar [...] amar é procurar *explicar, desenvolver* esses mundos desconhecidos que permanecem envolvidos no amado” (DELEUZE, 2010b, p. 7, grifos do autor).

Algumas considerações são tomadas como conclusivas por Larrosa Bondía (2002), quando este afirma que, sendo a experiência aquilo que nos acontece, duas pessoas que passam pelo mesmo acontecimento podem ter experiências diferentes e, também por isso, um sujeito não pode aprender da experiência do outro.

O último aspecto a destacar, especificamente, nesses argumentos do autor, é sua posição sobre a diferença entre experiência e experimento. Se, conforme ele, este último é algo repetível, o primeiro não é, pois cada experiência é sempre como a primeira vez (LARROSA BONDÍA, 2002). Nesse mesmo sentido, encontra-se uma das denominações dadas à experiência que é “uma coleção de percepções distintas” (DELEUZE, 2012, p. 129).

Deleuze (2012, p. 129) lembra que a definição kantiana de empirismo é: “teoria segundo a qual o conhecimento não só começa com a experiência como dela deriva”. Entretanto, lembra o autor, tanto para os empiristas quanto para Hume, a experiência não tem esse caráter constituinte: “parece impossível definir o empirismo como uma teoria segundo a qual o conhecimento deriva da experiência” (DELEUZE, 2012, p. 130).

Então, qual seria a função ou papel da experiência? É a partir **da** e **na** experiência que o sujeito se desenvolve. Ela permite ao sujeito um ultrapassamento do dado, um devir, uma experimentação, como argumentado na seção seguinte.

#### **2.4.2 O sentido da experimentação**

O termo experimentação tem, como parte constituinte, a ação. Latour (2012, p. 73-74, grifo do autor) lembra que a

[...] ação é assumida ou, como um colega sueco traduziu essa perigosa expressão hegeliana, assumida por outros! Os outros a



açambarcam e a dividem com as massas.  
[...]. A ação deve permanecer como surpresa, mediação, acontecimento.

Gallina (2007, p. 129) mostra que experimentação é um acontecimento, pois:

[...] no sentido que atribuímos à experimentação, por contraste a experiência, podemos dizer que ela é um acontecimento a partir do qual se infere a existência de outra coisa que ainda não está dada, daquilo que se apresenta como dado aos sentidos. Essa inferência, ao ultrapassar o dado, permite não somente os julgamentos, mas, sobretudo, põe o experimentador como sujeito da experimentação.

Que dado é esse ultrapassado pela experimentação? Deleuze (2012, p. 101) utiliza a filosofia de Hume para dizer que o dado é “o fluxo do sensível, uma coleção de impressões e de imagens, um conjunto de percepções”. Ultrapassar o dado é, para o sujeito, extrair algo daquilo que lhe afeta e que ainda não está dado. Nessa perspectiva, o sujeito inventa.

De acordo com Deleuze (2012, p. 158), os modos de ultrapassamento do dado são a crença e a invenção, pois “esses dois modos se apresentam como modificações do espírito pelos princípios, como efeitos dos princípios no espírito, princípios de associação e princípios de paixão”. A crença, diz Deleuze (2012), é o que o sujeito faz quando consegue extrair do dado algo que ainda não está posto, ou seja, fazer uma inferência a partir de algo existente, é ir do conhecido ao desconhecido.

Já a invenção, para Deleuze e Parnet (2004, p. 41-42), é uma distinção de poderes, visto que:

[...] se os animais inventam as suas formas e as suas funções, não é sempre evoluindo, desenvolvendo-se, nem regressando, como no caso da prematuridade, mas perdendo, abandonando, reduzindo, simplificando, para criar os novos elementos e as novas relações desta simplificação. A

experimentação é involutiva, o contrário da overdose. [...]. Involuir é estar "entre", no meio, adjacente.

A experimentação é também um movimento de traição. O traidor é aquele que cria. Ele trai pela possibilidade de criação. Trair é criar. O traidor é o contrário do intrujão.

O intrujão pretende apropriar-se de propriedades estabelecidas, ou conquistar um território, ou mesmo instaurar uma nova ordem. O intrujão tem muito futuro, mas nenhum devir. O padre, o adivinho, é um intrujão, enquanto o experimentador é um traidor. O homem de Estado, ou o cortesão, é um intrujão, enquanto o guerreiro (mas não marechal ou general) é um traidor. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 57).

O experimentador é um traidor, no sentido positivo do termo, pois ele precisa perder o seu rosto, sua identidade, tornar-se desconhecido para que possa experimentar.

De facto (*sic*), se aí vemos algo que atravessa a vida, mas que repugna ao pensamento, então é preciso forçar o pensamento a pensá-lo, fazer disso o ponto de alucinação do pensamento, uma experimentação que violenta o pensamento. Os empiristas não são teóricos, são experimentadores: nunca interpretam, não tem (*sic*) princípios. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 73).

A traição pode ser uma espécie de perversão positiva, que permite agir de maneira diferente, sem agressão, pois, concordando com Zordan (2008, p. 42), "se há um projeto pedagógico deleuziano, ele só pode existir enquanto perversão". Vista assim, a perversão pode ser entendida como possibilidade de criação, ou mesmo de gagueira na própria língua, da formação de um estilo, como havia sido apontado anteriormente.

Garcia (2002, p. 74) afirma que "o que está proposto contra o poder da norma é a potencialidade da construção [...] livre

produto de agenciamento de virtuais onde nada falta ao desejo [...]. Um movimento deste tipo não pode ser inscrito num território de controle”.

Essa potência de construção, de criação, de agenciamentos apontada por Garcia (2002) é o projeto deleuziano pautado na perversão, da qual aponta Zordan (2008).

Alvim (2007) utiliza a expressão *experiment-ação*, assim mesmo, separando *experiment* e *ação* por um hífen. Como aponta o próprio subtítulo de sua tese “Diálogos entre a fenomenologia de Merleau-Ponty, a arte de Lygia Clark e a Gestalt-Terapia”, a autora traça uma noção de *experiment-ação* imbricada nesses três trabalhos. A sua ideia é fazer uma transgressão da língua, propondo que o sentido seja de experimentar a ação.

O termo *Experiment-ação*, proposto como mote central da tese e já utilizado nos capítulos anteriores para caracterizar o trabalho artístico de Lygia Clark e a experiência clínica na Gestalt-Terapia, é uma pequena transgressão da língua. Faz uma experiência com a palavra experimentação. Uma experiência lúdica que separa um termo em dois: experimentar e ação. Experimentar a ação. Ou a ação de experimentar. (ALVIM, 2007, p. 325, grifo da autora).

Para configurar a *experiment-ação*, ela propôs pontos de contato entre a fenomenologia de Merleau-Ponty, a arte de Lygia Clark e a Gestalt-Terapia.

O primeiro ponto de contato apontado por Alvim (2007) é que os três foram gerados na primeira metade do século XX, a partir dos anos 1950 e 1960. O segundo é que os focos das preocupações teóricas dos três trabalhos lidam com a questão do corpo. O terceiro ponto é a ênfase na significação da estrutura ou forma. O quarto ponto é o espírito da arte moderna, no que tange à possibilidade de transgressão, pois, como afirma a autora, “o que consideramos intrinsecamente transgressor nas três propostas aqui em diálogo envolve a concepção da experiência como aquilo que possibilita a criação com o mundo” (ALVIM, 2007, p. 318).

Transgressão como movimento de criação – isso é o que se pode vislumbrar como emblemático na tese desenvolvida por Mônica Alvim. A transgressão é o contrário da neurose<sup>2</sup>:

Na neurose, o “descobrir e inventar” estão prejudicados, esquecidos ou perdidos. A orientação e a confiança no futuro, o sentido temporal da possibilidade está substituído por uma fixação no passado. A excitação que movimenta para o inventivo está anestesiada, o corpo age mecanicamente, dirigido pela vontade desligada do desejo e da situação. (ALVIM, 2007, p. 338).

A transgressão é, como propõe Alvim (2007), um ultrapassamento daquilo que está dado, do previsível. Nessa perspectiva, vê-se uma congruência com a afirmação usada aqui anteriormente com base na afirmação de Gallina (2007).

Se na neurose a invenção está prejudicada, na transgressão ou na agressão encontra-se o objetivo da *experimentação*: “perceber, aqui-agora, a inutilidade de repetir automaticamente os antigos mecanismos, sentindo segurança e suporte para *criar* outros, o que significa falar em atualização e quebra de status quo” (ALVIM, 2007, p. 337, grifo da autora).

Segundo a Gestalt-Terapia, o crescimento do indivíduo acontece pelo encontro com a novidade, com a diferença (ALVIM; RIBEIRO, 2009).

O traidor sobre o qual falam Deleuze e Parnet (2004) é, portanto, o mesmo transgressor do qual trata Alvim (2007).

Na experimentação, provoca-se uma ação de criação e, para tal, é preciso trair, transgredir. Ação é, sobretudo, movimento. Portanto, experimentação é um movimento de criação tal que acontece pela ação de mediadores, não intermediários. Ela se dá, assim, no caso da mediação humana, nas relações que são estabelecidas entre os sujeitos.

Experimento mais ação, como propõe Alvim (2007), ou crença e invenção, como propõe Deleuze (2012), são os fundamentos que permitem inferir que experimentação é criação, mistura de crença e invenção, pois, como salienta Latour (2012, p.

---

<sup>2</sup> Para a autora, é o termo usado na Gestalt-Terapia.

84, grifo do autor), “uma ação invisível, que não faça diferença, não gere transformação, não deixe traços e não entre num relato *não* é uma ação”.

Deleuze (2012) mostra que são dois os princípios que transformarão o espírito em sujeito: os princípios de associação e o princípio de utilidade ou princípios da paixão. As associações “têm por efeito as ideias complexas: relações, substâncias e modos, ideias gerais. Sob a influência dos princípios de associação, as ideias são comparadas, são agrupadas, são evocadas.” (DELEUZE, 2012, p. 120).

O autor afirma, entretanto, que as associações não são suficientes para chegar à razão, pois elas explicam o mundo somente de forma superficial. Ele diz que Freud e Bergson já demonstraram que elas são apenas o formalismo da consciência, pois, “somente a afetividade pode justificar o conteúdo singular, o profundo, o particular” (DELEUZE, 2012, p. 123). A afetividade vai se dar por meio das circunstâncias, que definirão os interesses, as paixões e nas quais o sujeito vai se constituir como tal.

Assim compreendido, um conjunto de circunstâncias singulariza sempre um sujeito, pois representa um estado de suas paixões e de suas necessidades, uma repartição de seus interesses, uma distribuição de suas crenças e de suas vivacidades. Vê-se, portanto, que os princípios da paixão devem unir-se aos princípios de associação para que o sujeito se constitua no espírito. (DELEUZE, 2012, p. 124).

A subjetividade é prática e, sendo assim, não se pode saber, *a priori*, como o indivíduo se constituirá como sujeito, o que vai ocorrer somente pelas circunstâncias às quais um indivíduo é submetido, as paixões provocadas e as associações que ele poderá estabelecer.

O experimentador chega a trair o método para que possa, na traição, criar algo de novo. O vir a ser (devir) só pode mesmo acontecer a partir da traição. O traidor tem um devir. A traição provoca acontecimentos. “A eternidade do acontecimento se sente intensivamente, sobretudo no instante que se torna imortalidade pela força arrebatadora da experimentação” (LINS, 2013, p. 119).

Para Baugh (2010), a experimentação como conceito deleuziano é inseparável da inovação e da descoberta. Para o autor, a experimentação pode ser vista também como um processo de investigação que mostra como os agenciamentos funcionam. A experimentação não mostra, segundo Baugh (2010), o que uma ideia ou desejo significa, mas procura mostrar como funciona. As

[...] construções experimentais avançam pouco a pouco e fluxo a fluxo, utilizando diferentes técnicas e materiais em diferentes circunstâncias e sob diferentes condições, sem quaisquer regras ou procedimentos preestabelecidos ou definidos (BAUGH, 2010, p. 95, tradução nossa).

A ação, que permite a experiência e, por consequência, convoca o sujeito a ser um sujeito da experiência, como sujeito aberto à própria transformação, como propôs Larrosa Bondía (2002), é o acontecimento que permite chegar à experimentação.

## 2.5 EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM MEDIADA

De acordo com Latour (2012, p. 65), há dois meios de produzir o social: como intermediários ou como mediadores.

Um intermediário, em meu léxico, é aquilo que transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai. [...]. Os mediadores, por seu turno, não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhum, por vários ou uma infinidade. O que entra neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam.

Há, segundo o autor, uma incerteza em relação à natureza das entidades que não permite afirmar se elas são intermediárias ou mediadoras<sup>3</sup>.

Se um ser humano é capaz de, com sua ação, permitir que o outro se transforme, ele é um mediador.

Em vez de apenas responder diretamente aos estímulos do mundo e ter comportamentos reforçados pelo ambiente, a conduta animal é regulada pelo fator da mediação. O ser humano responde ao mediador, e não simplesmente aos estímulos do mundo, o que redimensiona a questão do ambiente. (GOMES, 2002, p. 85).

O mediador sempre promove associações e modificações, novos arranjos na ação. Uma experiência mediada é aberta ao novo, à imprevisibilidade, às negociações, porque o mediador carrega consigo, ao contrário do intermediário, o papel da mudança, da diferença, da modificabilidade.

Um estudioso da mediação foi o romeno Reuven Feuerstein (1921-2014), que desenvolveu a teoria da Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM), que pressupõe que todo ser humano é capaz de aprender.

EAM ocorre na presença de um outro que acaba promovendo no mediado uma necessidade de observar, nomear e responder à realidade de forma relacional e não episódica, em que o experienciado é significado na ordem um de um *a posteriori*, transcendendo o aqui e agora. (GOMES, 2002, p. 86, grifo do autor).

---

<sup>3</sup> A discussão de Latour (2012) sobre mediação é mais ampla que a assumida neste trabalho, porque o autor apresenta não somente os humanos como mediadores. Entretanto, a escolha da diferenciação dos termos mediador e intermediário é relevante nesta tese porque reforça a ênfase que aqui é dada ao papel do mediador humano.

No início dos anos 1950, Feuerstein foi aluno do Instituto Genebra, de Jean Piaget, onde conheceu o professor Andre Rey, que o apresentou às crianças vítimas do Holocausto em Israel.

Os estudos de Piaget sobre o sistema cognitivo deram a ele esperança para trabalhar com aquelas crianças, considerando que as:

[...] estruturas de pensamento (Piaget as denominava *schemata*) permitem que a pessoa organize o mundo que é vivido e o planeje para criar nova informação a partir do que não é vivido diretamente e construir em pensamento um mundo expandido que é planejado e organizado. (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014, p. 19, grifo do autor).

Essa foi a base para que fosse desenvolvida a teoria da EAM, cujo principal foco é a mediação que, conforme Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014, p. 21), é “uma interação intencional com quem aprende, com o propósito de aumentar o entendimento de quem aprende para além da experiência imediata”.

Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) afirmam ser o comportamento produto de dois componentes: um emocional, como fator energético e outro intelectual – nesse caso, o aspecto cognitivo – como geradores da estrutura do pensamento.

Para trabalhar com pessoas com deficiência e conseguir a modificabilidade estrutural, Zanatta da Ros toma como princípio a conhecida frase de Feuerstein: “Não me aceite como eu sou”, que significa, para a autora: “ajude-me a dar outras respostas, e não essas mecânicas e impensadamente dadas; posso responder de forma inteligente, mas, para isso, preciso de **mediação** para sair desse ‘estado de deficiência’” (ZANATTA DA ROS, 2002, p. 86, grifo nosso).

A transmissão de elementos da cultura pela mediação entre as pessoas pode ser exemplo disso, assim como a mediação de criação de condições para adaptação ao meio.

Argumentamos que nos seres humanos existe a necessidade de mediar, criada como resultado da consciência da morte – o senso da existência finita. Como a única



criatura consciente das limitações físicas de sua vida biológica, os seres humanos tentam continuar sua existência pessoal além de suas limitações físicas pela transmissão de sua cultura, suas aspirações espirituais e sua experiência para as gerações que virão. (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014, p. 53).

A EAM não descarta que o sujeito aprende também por experiência direta, quando exposto diante do estímulo. Um exemplo é quando um sujeito vira um copo cheio, sem saber o que pode acontecer e vê a água cair, aprende a partir dessa ação direta; já a EAM ocorre quando o mediador torna o mundo mais fácil de entender com adição de estímulo direto (FEUERSTEIN; FEURSTEIN; FALIK, 2014).

Gomes (2002) mostra quais os três principais critérios<sup>4</sup> para que haja EAM: (1) intencionalidade do mediador e reciprocidade do mediado; (2) construção de significados; e (3) transcendência. A perspectiva, nesse caso, por levar em conta essencialmente a ação dos humanos modificando outros humanos, é diferente de Latour (2012).

Mentis (2002) afirma ser a intencionalidade uma interação deliberadamente orientada pelo mediador e que, por esse motivo, espera-se que haja reciprocidade do mediado. Para haver reciprocidade por parte do mediado é necessário, portanto, que haja um estímulo promovido pelo mediador. O mediador se interpõe, por conseguinte, entre o sujeito e o objeto.

Catapan (2001) chama de necessidade intrínseca o movimento de ações mentais, movimento este autônomo, a partir do qual a necessidade surge na estrutura lógica do pensamento. A esse processo a autora afirma ser uma motivação interna.

É este estado de necessidade que impõe ao sujeito o que se denomina, neste estudo, de motivação interna, do querer apreender, do necessitar compreender, do impulso irreversível no processo de conhecimento,

---

<sup>4</sup> A palavra critério é originalmente utilizada como parâmetro. Critério é a forma como é adotado o termo no Brasil, segundo Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014).

do desdobramento em forma de uma espiral em profundidade. Um impulso que gera um movimento constante e indiviso, que está fundado numa necessidade imanente. (CATAPAN, 2001, p. 86).

A motivação interna, entretanto, nem sempre vai ocorrer somente com a exposição direta do sujeito ao objeto. Sendo ela esse estado mental, pode ser ativada pelo processo de mediação da intencionalidade, pois, “a pessoa que cuida para trazer conteúdo para o mediado está exercendo a qualidade de intervenção que definimos e descrevemos como parâmetros da EAM de intencionalidade” (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014, p. 116).

A mediação de significado, segundo critério da EAM, ocorre a partir do momento em que o mediador consegue estabelecer finalidade para uma atividade, pois implica “imprimir valor e energia à atividade ou objeto, tornando-o relevante para o mediado” (MENTIS, 2002, p. 32). A mediação de significado impulsiona o pensamento para a realização da atividade.

A mediação de transcendência ocorre quando, a partir da mediação, o mediado cria condições de levar a aprendizagem para outras instâncias (MENTIS, 2002).

Nessa perspectiva, Gomes (2002, p. 92) lembra que transcender é “buscar processos regulares que ultrapassam o próprio conteúdo concreto vivido”.

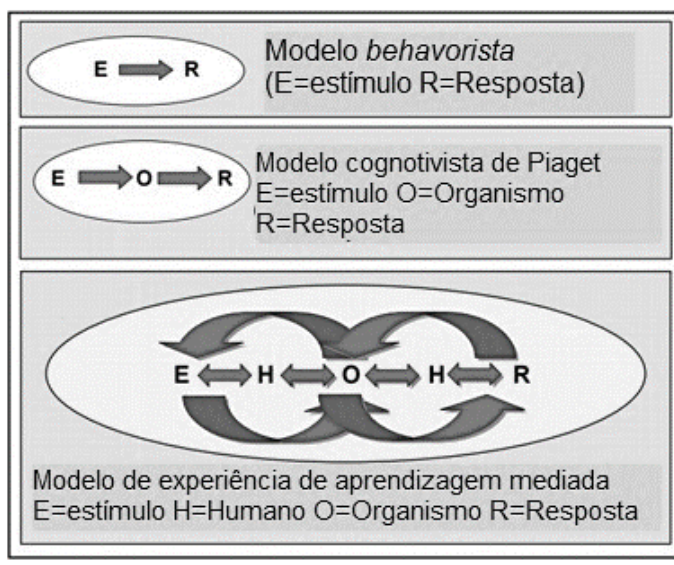
A falta de mediação, por exemplo, em relação aos elementos da cultura, que na teoria de Feuerstein é chamada de Síndrome de Privação Cultural, pode trazer consequências desastrosas. Um exemplo é a condição de Evelyn, caso apresentado por Feuerstein et al. (1988, apud FEUERSTEIN; FEURSTEIN; FALIK, 2014, p. 121):

Evelyn, a filha de uma família proeminente conhecida por seus altos padrões culturais e contribuição com caridade, não tinha mediação de aprendizagem. [...] Quando conhecemos a Evelyn imediatamente ficamos surpreendidos com seu comportamento social infantil, sua grande falta de conhecimento e ainda mais incrível falta de atividade cognitiva apropriada. Ela

descreveu como havia sido deixada sozinha com seus brinquedos, a televisão, o som e o computador sem mediação. Ela se lembrou de sua infância como uma coleção de imagens sem ninguém que ajudasse a ligá-las e dar significado a elas.

A partir de uma entrevista de Reuven Feuerstein, Noguez Casados (2002) elaborou a figura do processo de mediação como uma evolução do modelo proposto por Piaget (Figura 9).

Figura 9 – Modelo da EAM como evolução dos anteriores



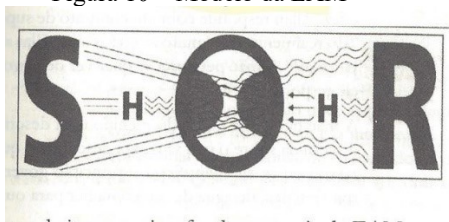
Fonte: Noguez Casados (2002, p. 6, tradução nossa).

Como se vê na Figura 9, entre o Estímulo (E) e o Organismo (O), que é o sujeito mediado, existe a ação humana, o sujeito mediador. Entre o Organismo e a Resposta, novamente há o Humano (H), mas, nesse caso, é o sujeito após sofrer a ação de mediação.

A EAM é, portanto, uma evolução nos modelos anteriores. O acréscimo está na inclusão do mediador humano, tanto entre o estímulo e o organismo, quando entre este e a resposta. Mas isso

não significa que o mediador cobre toda a área, pois, como propõem Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014, p. 64), “o mediador humano não se interpõe continuamente ou constantemente sobre a pessoa que está sendo mediada e o mundo. Ele não cobre todo o território entre eles”. A Figura 10 apresenta o modelo da EAM proposta pelos autores.

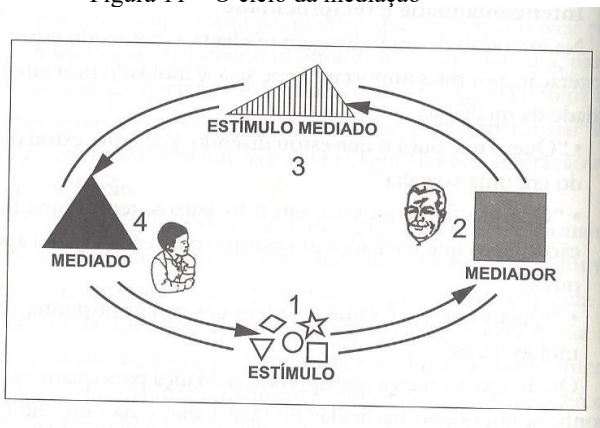
Figura 10 – Modelo da EAM



Fonte: Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014, p. 65).

Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) chamam esse processo que liga mediador, estímulo e mediado de *loop*. Conforme os autores, enquanto o processo não é concluído, não se pode dizer que houve EAM (Figura 11).

Figura 11 – O ciclo da mediação



Fonte: Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014, p. 85).

Na presente tese, o princípio de mediação de Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) é a base escolhida para a construção do labirinto rizomático de experiências. Ela parte do pressuposto que,

embora seja uma pesquisa participante, conforme será apresentado posteriormente no capítulo 4, cabe ao mediador ajudar o mediado na seleção dos estímulos, conforme mostrado no ciclo de mediação da Figura 11, para que esses sejam levados ao mediado.

O mediador é aquele que, interpondo-se entre o sujeito e o objeto, exerce o cuidado de si, no sentido foucaultiano do que é essa prática de si, como proposto na seção seguinte.

## 2.6 O CUIDADO DE SI E A MEDIAÇÃO

O cuidado de si, uma preocupação na obra de Foucault, sendo tratado principalmente nos últimos cursos que deu no Collège de France, tem, na sua aula de 27 de janeiro de 1982, como uma das ideias centrais que permitem pensar as experiências a partir da relação com o outro, a mediação.

Foucault (2010) mostra que a prática de si na vida adulta da antiguidade<sup>5</sup> trazia dois traços característicos: o primeiro era que o cuidado de si tinha muito mais um caráter de correção que de instrução, ou seja, mais para a perspectiva da Medicina que da Pedagogia. O segundo traço é que, embora o cuidado de si fosse uma prática incondicionada, que significa dirigida a todos; somente alguns eram capazes de praticá-lo, pois o ócio, necessário para tal, era característico de grupos religiosos ou de membros de uma cultura elevada (FOUCAULT, 2010).

Aparecem tanto no texto Alcibíades, de Platão, quanto nas obras socrático-platônicas, três tipos de mestria, que podiam conduzir o outro à prática de si: a mestria de exemplo, a de competência e a socrática (FOUCAULT, 2010). O primeiro tipo diz respeito a ter o outro como modelo de comportamento, como é o caso dos heróis, ancestrais, enamorados; na mestria de competência são transmitidas aptidões e habilidades; já a mestria socrática é aquela da descoberta e do diálogo (FOUCAULT, 2010). O que esses três tipos de mestria têm em comum, segundo Foucault (2010) é que está sempre em jogo a questão da ignorância e memória, no sentido de passar da ignorância a um saber, visto que a ignorância não é capaz, por si só, de sair do seu estado.

Entretanto não é nesses tipos de mestria, que conduzem um sujeito da ignorância para a não ignorância, que Foucault se

---

<sup>5</sup> Ele se referia principalmente aos séculos I e II da nossa Era.

aprofunda nesta aula, mas sua preocupação se concentra na constituição de um sujeito, pois, para o autor:

[...] não é para um saber que substituirá sua ignorância que o sujeito deve tender. O indivíduo deve tender para um *status* de sujeito [...] Há que substituir o não sujeito pelo *status* de sujeito [...] o mestre não é mais o mestre de memória. Não é mais aquele que, sabendo o que o outro não sabe, lhe transmite. (FOUCAULT, 2010, p. 117, grifo do autor).

Esse operador, diz Foucault (2010, p. 117), que vai, na relação com o indivíduo, conduzi-lo para sua constituição como sujeito, “é o mediador na relação do indivíduo com sua constituição como sujeito”.

Entretanto, esse mediador não é um educador no sentido tradicional, pois “não se trata de *educare*, mas *educere*: estender a mão, fazer sair, conduzir para fora.” (FOUCAULT, 2010, p. 121).

Esse sujeito, portanto, que têm condições de conduzir o outro a se tornar sujeito, o operador dessa edificação do sujeito, é, para Foucault (2010), o filósofo.

A retórica é o inventário e a análise dos meios pelos quais pode-se agir sobre os outros mediante o discurso. A filosofia é o conjunto de princípios e práticas que se pode ter à própria disposição ou colocar à disposição dos outros, para tomar cuidado, como convém, de si mesmo ou dos outros. (FOUCAULT, 2010, p. 122).

Sendo o filósofo esse sujeito capaz de conduzir os outros para que se constituam como sujeitos, Foucault (2010) analisa duas formas que, segundo ele, permitem que isto aconteça: uma do tipo helênico e outra do tipo romano.

No caso helênico, a instituição escolar pode exercer esse papel. É do tipo fechado, com grupos comunitários. Foucault (2010) apresenta como exemplo as escolas pitagóricas e epicuristas. Foucault (2010) remete ao texto do filósofo Filodemo, que mostra a tradição da escola epicurista em conceber dois

aspectos como base: um em que são necessárias as figuras do diretor (guia) e do dirigido; e outro no qual deveria haver entre ambos uma intensa relação de amizade, afetiva.

No caso da escola romana, não havia uma relação de grupos, mas a figura do conselheiro privado (FOUCAULT, 2010).

Foucault (2010) diz que, para se tornar *sapiens*, é preciso a mediação, é necessário, pois, que um outro intervenha, já que “o cuidado de si necessita da presença, da inserção, da intervenção do outro” (FOUCAULT, 2010, p. 120).

A crença e a invenção que permitem ao sujeito da experiência o ultrapassamento do dado e, portanto, que ele se desenvolva, implicam em relações mediadas, pois, como afirma Deleuze (2012, p. 99):

aí está o único conteúdo que se pode dar à ideia de subjetividade: a mediação, a transcendência. Porém, cabe observar que é duplo o movimento de desenvolver-se a si mesmo ou de devir outro: o sujeito se ultrapassa, o sujeito se reflete.

Se a experiência tem a marca da singularidade, ela é que torna possível a produção da subjetividade, mas produzida na relação com o outro, pois não há um eu sem o outro que permita fazer experiência.

Deleuze coloca-se como intercessor de Guattari e vice-versa, afirmando que o essencial para a criação são os intercessores.

Sem eles [os intercessores] não há obra. Podem ser pessoas – para um filósofo, artistas ou cientistas; para um cientista, filósofos ou artistas – mas também coisas, plantas, até animais, como em Castañeda. Fictícios ou reais, animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores. (DELEUZE, 2010a, p. 160).

Assim, a ação pelos intercessores pressupõe conhecer os meios e as condições nas quais é possível agir, e essas não podem ser todas elas estabelecidas *a priori*, pois dependem desse encontro com a novidade da qual falam Alvim e Ribeiro (2009).

Nessa perspectiva, o mediador, como proposto por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014), é um viajante, como o *flâneur* aberto às intempéries (LINS, 2013), que é um homem diferente daquele da multidão (BENJAMIN, 2000), pois é alguém disposto a enfrentar os desafios do desconhecido, da travessia, e o perigo que a mediação pode produzir.

Narrar, trair e transgredir, crer e inventar, mediar: estariam aí alguns dos principais fundamentos que permitem ao sujeito, vivendo a experiência, ser alguém capaz de fazer experimentação? É possível, mas é preciso haver territórios que possibilitem o acontecimento da experimentação, territórios virtuais, como proposto na seção seguinte.

## 2.7 TERRITÓRIO VIRTUAL DA EXPERIMENTAÇÃO

Para Lévy (1999), a palavra “virtual” pode ser entendida em pelos menos três sentidos distintos: um primeiro que é técnico, usado pela informática; um segundo sentido, do senso comum, aquele no qual virtual é algo que não está presente; o terceiro, de cunho filosófico, é virtual o que se abre à atualização.

Na acepção filosófica, o virtual não é o contrário do real, não se opõe ao real, mas ao atual. O que se opõe ao real é o possível. Há, portanto, um par formado por possível/real e outro virtual/atual.

Lévy (1996, p. 16) argumenta que o “possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza”. Dessa forma, como argumenta o autor, existe uma diferença puramente lógica entre o possível, que está pronto para realizar-se, e a sua realização.

O contrário disso é o par virtual/atual, onde o movimento de atualização requer um processo de atualização do virtual que não é uma mera realização, mas um processo de criação, de resolução de problemas. Na perspectiva apontada por Lévy (1996), trata-se de um complexo problemático que, por meio de um acontecimento, abre-se para a atualização. É um processo de singularidade, como mostra Lévy (1996, p. 51): “A atualização pertence ao virtual. A atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída. O atual cai para fora do plano como fruto, ao passo que a atualização o reporta ao plano como aquilo que reconverte o objeto em sujeito”. A virtualização é,



portanto, o movimento inverso da atualização, como aponta Lévy (1996).

Quando, a partir de algo que já está solucionado, cria-se um problema fechado, delimitado para que alguém descubra aquilo que, de certa forma, já está dado, constituído, tem-se uma situação de possível/real. Assim, descobrir tem o mesmo sentido de tirar a coberta. Como aquilo que se faz em brincadeira de criança, o “esconde-esconde”, no qual o adulto se esconde ou esconde um objeto para a criança “descobrir”.

Por outro lado, quando, mesmo partindo de uma solução, a criação do problema gera algo aberto para que o outro tenha a possibilidade de criar, de ir além da descoberta, o que se tem é o par virtual/real. Nesse caso, a individualização permite a construção de conhecimento não somente para si, como para quem propôs o problema, pois o processo de atualização gera um novo problema. E se o termo virtual for associado à ideia de território?

Garcia (2002) mostra que demarcações de territórios são tradição histórica, desde formação dos estados nacionais, na Idade Média, até outras esferas, como o Estado burguês, Estado-partido, nação-Estado.

Nesse sentido, a noção de território está associada à ideia de poder, de sistemas fechados. Entretanto, quando se associa virtual à territorialidade, ou seja, territórios virtuais, eles “criam as condições de possibilidade de um pensamento-acontecimento, de um pensamento que, enquanto criação, procede por virtualização” (GARCIA, 2002, p. 72). Os territórios virtuais operam, como afirma Garcia (2002), por tornar possível o acontecimento, no sentido deleuziano do termo.

O território virtual, em Educação, é um espaço de possibilidades de transgressão, de traição, no sentido apontado anteriormente a partir da visão deleuziana do que seria esse transgressor, aquele indivíduo contrário ao intrujão. É um espaço de pensamento nômade, como propõe Garcia (2002, p. 74).

Caberia pensar com Nietzsche que só pode haver um processo educativo de recondução do homem a si na desobediência, na negação do Nós identificado ao Um. O pensamento nômade ou o território virtual vai propor esta sociedade ou reunião sem Estado, estes

agrupamentos multilineares orientados por fluxos de desejo, reinventando uma força caótica primitiva fora da essência universal daquele Estado, a qual é, evidentemente, centrada na relação de poder, na sujeição dos homens e no estabelecimento molar de hierarquias artificiais.

O labirinto rizomático é esse território virtual. Nele não há coerção, não há relações de poder. Ele é um espaço contra o doutrinamento, porque pressupõe, nesse espaço, que os indivíduos que dele fazem parte ou nele estão presentes são pessoas que exercem a prática de si, o cuidado de si, no sentido foucaultiano da expressão. No labirinto rizomático, posto assim, como um território virtual de Educação, as diferenças são tratadas pela e na mediação. Nele, as pessoas são convidadas a entrar. O sujeito da experimentação é, assim, esse sujeito que, convidado a entrar no labirinto rizomático de experiências ou neste território virtual, participa dessas experiências.

Convidado é a palavra mais adequada, porque convite assume o sentido dado por Garcia (2007) quando este afirma estar tentando desenvolver uma chamada “teoria do convite”, com base no pensamento de Jacques Derrida em relação ao Outro, às políticas de Amizade e Hospitalidade. Em sua perspectiva, “ao aceitar o convite (para escrever, para pensar, sonhar), passamos a ser hospedados pela ética do convite ou passamos a hospedar quem nos convida” (GARCIA, 2007, p. 13).

A mediação pressupõe também essa relação de hospitalidade, que precede pela questão do convite. E hospitalidade remete ao respeito às diferenças. Derrida (1991, apud GARCIA, 2007) cunhou o termo *différance*, em contraponto ao termo *diference*, em francês, que significa diferença. Esse neografismo na palavra, para Garcia (2007, p. 22):

[...] é tratado menos como um conceito ou palavra e mais como um feixe, porquanto enlaça diferentes fios e linhas de sentido. Entre estes sentidos capturados, está a percepção de que a diferença inclui um diferir, que comporta a ação de remeter para mais tarde, um desvio, portanto, uma temporização; bem como comporta a ideia

de não ser idêntico, ser outro, produzindo um intervalo, uma distância, um espaçamento.

Portanto, a *diferença* não deixa de ser um jogo, pois a ideia de diferença, ou uma combinação de diferir com diferença, implica uma relação na qual um remete ao outro, próprio da mediação.

As experiências, nesta tese, são aquelas com as mídias digitais, assunto do próximo capítulo. O labirinto rizomático, de certa forma, se confunde com o próprio método, de uma pesquisa participante, discutida no capítulo 4.

### 3 MEDIAÇÃO COM AS MÍDIAS DIGITAIS

É fato haver uma confusão conceitual do que é técnica, tecnologia e mídia. Mesmo nas pesquisas que se propõem a discutir esses termos, encontra-se indiscriminadamente um termo sendo usado como sinônimo de outro, sem qualquer justificativa. Encontra-se, por exemplo, artigos que tratam de mídias em que ora se usa essa palavra, ora é usada a palavra tecnologia, como substituta, sem qualquer explicação.

Vê-se como fundamental deixar claro o significado de mídias digitais esclarecendo alguns equívocos conceituais de outros trabalhos.

Esta é a proposta que este capítulo, ainda que de forma sucinta, pretende esclarecer.

#### 3.1 TÉCNICA

Trivinho (2007) afirma que a mistura de técnica e tecnologia, como se fossem sinônimos, resulta de uma confusão teórica. Dortier (2010) mostra que, muitas vezes, a técnica é confundida com ferramenta, principalmente quando associada à história da humanidade, pois se considera que a pedra e o osso são da Pré-História, a metalurgia da antiguidade e, na modernidade, o computador. O autor exemplifica com a criação de ovelhas, que é uma técnica e não está ligada a uma ferramenta específica. A técnica é, segundo Dortier (2010), o “saber fazer”.

Qualquer que seja o tipo de técnica, ela é uma propriedade inerente à ação humana. Sendo assim, ela não é autônoma, não é um substantivo, mas um adjetivo, como afirma Pinto (2005a).

Considerar que existe uma autonomia da técnica é retirar do homem aquilo que o configura como produtor da técnica (PINTO, 2005a). Para o autor, é o ato que deve ser considerado técnico ou não. A confusão do uso da palavra técnica como substantivo ao invés da sua conotação original de adjetivo, pode-se assim dizer, é um problema de tradução das línguas modernas. A explicação é dada por Pinto (2005a, p. 175, grifo do autor):

A palavra “técnica” na verdade designa um adjetivo, *τεχνική*, e não um substantivo. Refere-se a um verdadeiro substantivo, a “tecne”, *τεχνή*, traduzido pelos latinos em

sentido geral por “ars”, arte. Entretanto, aparece igualmente a forma latinizada “techna”, de uso extremamente raro, com o sentido de “astúcia”, “manha”, quase certamente por influência do substantivo “technicus”, que mais se aproxima do grego, designando o mestre de algum ofício artesanal. A conotação indiscutivelmente desprezível do segundo termo, aplicável quase sempre a escravos, proscreeu o emprego da tradução de “tecne” por “tecna”, firmando a preferência por “ars”. Por motivos de caráter semântico acabou impondo-se o adjetivo “técnico(a)”, revestido da categoria gramatical de substantivo, assim tendo se conservado nas línguas modernas.

A técnica é historicamente produzida. Daí os possíveis efeitos danosos da imposição de uma técnica, por exemplo, quando importada de um país desenvolvido por um país subdesenvolvido, sem considerar a historicidade desse, porque ele:

passa a possuir uma diminuta técnica superior que, não tendo raízes no processo interno, não produz os resultados históricos, expressos no coeficiente de aceleração do desenvolvimento econômico, conforme seria de esperar. Tudo porque se pretende resolver por um enxerto o que teria de ser resolvido de uma sementeira. (PINTO, 2005a, p. 332).

Para Lévy (1993, p. 188), “nenhuma técnica tem uma significação intrínseca, um ‘ser’ estável, mas apenas o sentido que é dado a ela sucessiva e simultaneamente por múltiplas coalizões sociais”. A técnica:

abrange, simultânea e indistintamente, objetos (utensílios, instrumentos, ferramentas, apetrechos etc.) e procedimentos específicos (estritamente racionais e orientados para a prática), o que pressupõe, por seu turno, uma subjetividade

específica, projetada para o êxito (para o bem ou para o mal) na relação de domínio “endógeno” (do si-próprio) e/ou “exógeno” (da alteridade e do mundo propriamente dito). (TRIVINHO, 2007, p. 50).

Para Lévy (1996), a técnica é a virtualização da ação. Uma função física ou mental é materializada em ferramentas que depois retornam para o ser humano atualizar a técnica. Portanto, “mais que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação” (LÉVY, 1996, p. 75).

O martelo, por exemplo, é uma virtualização da função de bater que, construído para essa função, quando retorna às mãos do homem, é atualizado com as diferentes batidas (atualização) que a ferramenta e a técnica (saber fazer) com a ferramenta vão permitir. Vê-se, portanto, que a ferramenta em si não é a técnica propriamente dita, embora ela permita que múltiplas técnicas possam, com ela, ser exercidas.

Pinto (2005b) faz uma crítica à tentativa, por parte de muitos autores, de fazer a periodização da história da humanidade pelo olhar das técnicas por ela utilizada: “não são as formas de energia utilizadas nem os mecanismos técnicos que, por si [...] determinam o processo da produção e muito menos estabelecem a periodização da história” (PINTO, 2005b, p. 298-299). Segundo o autor, não há dúvidas que uma descoberta ou grandiosas obras refletem nas relações sociais, mas não se pode estabelecer relações de causa e efeito.

A suposta transmissão de comando da inteligência humana para as máquinas reguladoras da produção não pode assinalar o início de nova fase histórica, porque a produção de bens não se define pelos instrumentos com que é feita nem pelos sistemas de direção mecânica, ou de que outra espécie seja, a que se submete, e sim pelo complexo de relações de convivência social onde se exerce (PINTO, 2005b, p. 323).

Da mesma forma, lembra Lévy (1999, p. 26) quando, ao tratar da técnica na sociedade atual, diz que ela “não é boa, nem

má, tampouco neutra. Não se trata de avaliar seus ‘impactos’, mas de situar as irreversibilidades às quais um de seus usos nos levaria”.

Desse modo, não se trata de posicionar-se com uma visão maniqueísta na qual se apontam suas vantagens ou desvantagens, o que ela tem de bom ou de ruim. Trata-se de pensar quais possibilidades ela apresenta e em quais situações pode ser aproveitado seu potencial.

E quanto à tecnologia, o que seria?

### 3.2 TECNOLOGIA

O senso comum reduz tecnologia aos aparatos tecnológicos, ou seja, aos equipamentos, tais como os computadores, dispositivos eletrônicos, eletrodomésticos, entre outros. No entanto, tecnologia não se restringe a isso.

Para Cupani (2011, p. 11, grifo do autor):

não identificamos a tecnologia da maneira como identificamos pessoas, montanhas ou vestimentas. Não há dúvida de que um avião é um objeto tecnológico [...] apontamos espontaneamente como exemplos, ilustrações ou partes *da* tecnologia, a televisão, o aspirador de pó, a ultrassonografia, os robôs.

Trivinho (2007) diz ser a tecnologia, em comparação com a técnica, um conceito mais recente, datado do final do século XVIII.

O conceito de tecnologia (e adjetivações), por sua vez, se refere a um braço empírico mais desenvolvido e hipostasiado de manifestação em rede da técnica no mundo. Abarca, por isso, a múltipla e exclusiva fenomenologia de objetos especiais, na qualidade de máquina propriamente dita, construtos artificiais (de porte mecânico, elétrico ou eletrônico) relativa ou absolutamente autônomos em relação à provocação (no sentido heideggeriano) do ente humano (TRIVINHO, 2007, p. 50).

Essa referência do autor à tecnologia como manifestação de rede técnica, confirma outra ponderação por ele mostrada, na qual tudo aquilo que se pode afirmar tecnológico envolve a técnica, mas o contrário não é verdade (TRIVINHO, 2007).

Pinto (2005a) afirma haver pelo menos quatro acepções do termo tecnologia: a primeira é aquela que vê a tecnologia como ciência da técnica; a segunda equipara tecnologia ao uso da técnica; uma terceira que coloca tecnologia como sendo um conjunto de técnicas; e a quarta, de cunho ideológico, tem a tecnologia como uma espécie de teologia da máquina.

No caso do primeiro significado, o de cunho etimológico, “há sem dúvida uma ciência da técnica enquanto fato concreto e, por isso, objeto de indagação epistemológica. Tal ciência admite ser chamada de tecnologia” (PINTO, 2005a, p. 220). Nesse caso, a tecnologia é vista como epistemologia da técnica.

O segundo significado atribuído à tecnologia é mais comum, porque tornou-se habitual, afirma Pinto (2005a), ao associar tecnologia como sinônimo de técnica e, nesse caso, o termo acaba sendo usado para fins de propaganda. Isso porque “ajudados pelo incremento de prestígio que a palavra sacramental ‘tecnologia’ infunde, passam a ser todos portadores dela, na condição de ‘técnicos’ em alguma coisa” (PINTO, 2005a, p. 255). Quando associada à técnica, afirma o autor, a tecnologia assume também a condição de *know-how*.

Na terceira acepção do termo tecnologia, Pinto (2005a, p. 339) diz haver duas interpretações:

uma, legítima, quando o conceito retrata a gama de variedades diferentes de operações e concepções tecnológicas existentes de fato na sociedade subdesenvolvida. Outra, ingênua, e por isso nociva, a que desconhece a diversidade da realidade tecnológica do mundo pobre e o define unilateralmente.

No outro sentido que a tecnologia possui, aquela que lhe confere um valor ideológico, Pinto (2005a) faz uma crítica ao fato de que o homem muitas vezes esquece que a máquina não passa de obra sua e, por isso, dá à tecnologia características de religião



messiânica. Assim, a tecnologia é usada como ideologia para exportação e para dominação. Serve como instrumento de alienação. Como ideológica ela é vista, nessa acepção, como racionalização do trabalho humano, afirma Pinto (2005a).

Ihde (1990, apud CUPANI, 2011) apresenta três tipos de relações que temos com as tecnologias: uma relação **mediante** as tecnologias, que são as relações instrumentais; outro tipo de relação é **com**, que ele define como hermenêuticas; e o terceiro tipo é **para com**, que é uma relação de alteridade, como se a tecnologia fosse um outro frente ao homem.

A tecnologia é, para Cupani (2011), algo plural. Há três abordagens em filosofia da tecnologia: uma primeira com enfoque analítico ou conceitual; uma segunda abordagem, que tem como propósito analisar a experiência humana com tecnologia; e a terceira coloca a tecnologia como forma de exercício de poder (CUPANI, 2011).

A despeito de algumas abordagens que possam tratar dos impactos da tecnologia na sociedade, a metáfora que Lévy (1999) usa, comparando a tecnologia a um projétil e a sociedade a um alvo, mostra que não é esse o caso, ou seja, não se trata de apontar impactos da tecnologia, “o que equivale a dizer que não podemos falar dos efeitos socioculturais ou do sentido da técnica em geral, como tendem a fazer os discípulos de Heidegger” (LÉVY, 1999, p. 23).

Pinto (2005a, grifo do autor) também faz essa oposição a Heidegger quando afirma que:

esse professor de filosofia estabelece a oposição e a hostilidade entre o homem e a técnica, mas, ao mesmo tempo, reconhece que um dos dois sentidos possuídos pela palavra grega original, *tecne* é o de ser sinônimo de “saber”, “conhecimento”, “episteme” .

No caso dos computadores, não é a máquina em si que vai dar seu significado, mas as interações humanas com ela. Nessa direção, podemos dizer que a máquina não determina seu uso. Silverstone (2005, p. 49) lembra que as tecnologias não são determinantes.

As tecnologias, é preciso dizer, são mais capacitantes (e incapacitantes) do que determinantes. Elas surgem, existem e expiram num mundo que não é totalmente criado por elas. [...] Não se deve compreender a tecnologia apenas como máquina. Ela inclui as habilidades e competências, o conhecimento e o desejo, sem os quais não pode funcionar.

Lévy (1993), nesse sentido, destaca que o determinante é a subjetividade dos atos dos grupos que utilizam as tecnologias e não os aparatos tecnológicos em si. E conclui dizendo: “Gutenberg não previu e não podia prever o papel que a impressão teria no desenvolvimento da ciência moderna” (LÉVY, 1993, p. 186).

Fazendo crítica à simulação de uma modernidade tecnológica, Martín-Barbero (2004, p. 179) afirma que:

Minha hipótese é que na América Latina a imposição acelerada dessas tecnologias aprofunda o processo de esquizofrenia entre a máscara de modernização que a pressão dos interesses transnacionais realiza e as possibilidades reais de apropriação e identificação cultural.

Como exemplo, Martín-Barbero (2004) afirma ter visto em uma fábrica de confecções em Cali (Colômbia), quando, junto às modernas máquinas utilizadas, estava uma operária sentada em uma cadeira totalmente inadequada para seu trabalho. O autor chama isso de *buraco semântico* que existe entre a importação das tecnologias e como elas são consumidas.

Segundo Longo (1984), a tecnologia é o conjunto de conhecimentos científicos ou empíricos empregados na produção e comercialização de bens e serviços. Corroborando com tal ideia, Kruglianskas (1996) ressalta que a tecnologia é o conjunto de conhecimentos necessários para conceber, produzir e distribuir bens e serviços de forma competitiva.

O senso comum, de certa forma, não está equivocado, pois os aparatos também são tecnologia, mas esta não se restringe aos instrumentos por ela criados. A tecnologia envolve também os processos que seus objetos operam.

Conforme Cupani (2011), as tecnologias tanto reduzem quanto ampliam a experiência. O autor diferencia os procedimentos tecnológicos dos científicos

não porque nos primeiros não se procure conhecimento, mas porque se procura um conhecimento diferente. O artefato funcionará? Haverá talvez fatores não previstos teoricamente que serão detectados experimentalmente? (CUPANI, 2011, p. 172).

*Tecno mais logia* ou tecnologia. Dada atenção somente à formação da palavra, um dos sentidos apontados por Pinto (2005a), da tecnologia como estudo das técnicas, parece mais apropriado para simplificar o entendimento do que ela possa ser. Há que se atentar para o fato de que tecnologia é muito mais que isso.

A tecnologia não pode ser reduzida a um objeto propriamente dito. O objeto pode ser derivado da tecnologia, mas não se resume a ela nem vice-versa, ou seja, não é possível dizer que o computador, a televisão, o rádio ou outro objeto são a tecnologia.

Para Williams (2007, p. 392), a técnica “é uma construção ou método específico” e a tecnologia é “um sistema desses meios ou métodos”.

As tecnologias podem ser vistas, portanto, como cultura, pois elas dizem respeito não somente ao artefato em si, como mencionado aqui, mas com o que e o porquê dos diversos usos das máquinas e exploração de suas possibilidades.

### 3.3 MÍDIAS

Melo e Tosta (2008) recorrem à etimologia da palavra para mostrar que *media* é o plural de *medium*, ou seja, meio. Para os autores, a mídia pode ser vista como sistema e como poder, sendo que, no primeiro caso, é um sistema complexo de produção e, no segundo, como poder que aciona a indústria.

Contrário ao uso do termo mídia, no singular, na língua portuguesa, Trivinho (2007, p. 19) afirma haver um erro “etimológico-gramatical, o de converter para o singular o que em latim já era plural”. O autor dá preferência por utilizar o termo

*media* e seus derivados mediático(a) e mediatizado(a). Outro fato considerado erro por Trivinho (2007) em relação ao uso da palavra mídia é porque se trata de um recurso de trazer para a língua portuguesa a pronúncia do termo em inglês.

Por outro lado, Jenkins (2009) utiliza o termo mídia como sinônimo de meios de comunicação. Na esteira dessa afirmação, podem ser consideradas mídias: rádio, telefonia, internet, televisão, jornais impressos, periódicos científicos e, por extensão, as artes como a música, o teatro, o cinema, dentre outros. No caso específico da música, em períodos de intervenção militar como o vivido no Brasil entre as décadas de 1960 a 1980, ela foi usada como meio de comunicação para transmitir mensagens que não poderiam ser ditas de outra forma.

As ferramentas utilizadas para acessar os conteúdos dos meios de comunicação são chamadas de tecnologias de distribuição, como fita cassete, *compact disc* (CD) e MP3, pois, segundo Jenkins (2009, p. 41):

[...] sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais. Tecnologias de distribuição vêm e vão o tempo todo, mas os meios de comunicação persistem como camadas dentro de um estrato de entretenimento e informação cada vez mais complicado.

Nessa mesma perspectiva, Fantin (2006a) lembra que o termo mídias se refere a diversos meios, como jornal, televisão, computador, cinema, entre outros. A autora assume o uso do termo no singular por considerar “o termo mídia no mesmo sentido que meios, considerando as relações de poder, mas sem a conotação publicitária a que o termo foi associado ao ser introduzido no Brasil no final dos anos 70” (FANTIN, 2006a, p. 30). Sendo a mídia os meios de comunicação e esses como sistemas culturais, como aponta Jenkins (2009), corrobora com a ideia apresentada por Silverstone (2005) de mídia como processo, que inclui habilidades, conhecimento e desejo.

Para Lévy (1999), a mídia é o suporte, um veículo para a mensagem. Como exemplos, o autor cita o rádio, a televisão e a internet.

Não se pode confundir o veículo para a mensagem do qual Lévy (1999) faz referência com as tecnologias de distribuição citadas por Jenkins (2009), mas que os meios de comunicação apontados por este têm o mesmo significado de veículo mostrado por aquele.

Lévy (1999) usa o termo *unimídia* para se referenciar à confluência de mídias, mostrando ser inadequado o uso do termo multimídia.

Para Silverstone (2005), é preciso reconhecer a mídia como processo e como historicamente específica e, nesse caso, o autor refere-se a televisão, rádio e, principalmente, internet.

Williams (2007) afirma que o termo mídia passou a ser usado como uma provável convergência de três sentidos: um como agência, nesse caso um intermediário; ou mais técnico, como o caso da imprensa, do som, da televisão; o terceiro, usado no sentido capitalista de serviços como a publicidade, serviços de jornal ou de radiodifusão.

A despeito da crítica de Trivinho (2007) do uso do termo mídia, no singular, considerado por ele como um erro de tradução, nos demais autores pode-se ver uma convergência no uso do termo no singular. Assim, para efeitos deste trabalho, considera-se mídia como os meios (FANTIN, 2006a; JENKINS, 2009), também a produção desses meios, ou o suporte (LÉVY, 1999), o sentido técnico (WILLIAMS, 2007), assim como os processos, a cultura e as linguagens (SILVERSTONE, 2005).

No caso específico da internet, pode-se pensar nos possíveis usos que dela se faz, nas apropriações que os sujeitos, antes consumidores passivos dos meios de comunicação – como televisão e rádio –, agora são produtores e distribuidores de materiais pela rede, no ciberespaço. A possibilidade de produzir e distribuir no ciberespaço torna a internet atraente para os jovens. Lévy (1999, p. 95) define o ciberespaço como “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”.

A escola pouco tem explorado as possibilidades que o ciberespaço apresenta, para que os professores o utilizem em suas práticas pedagógicas, incentivando os discentes a construírem conhecimento em rede com os demais. De acordo com Belloni (2010, p. 84), “ao contrário dos países ricos, a instituição escolar desempenha um papel pífio nesse processo de democratização da internet”. Fantin (2010), em entrevista com 80 professores em

Florianópolis, constatou que 82% não sabem utilizar o computador como ferramenta em suas práticas pedagógicas.

Segundo Fantin (2006a, p. 30), “os objetivos da Educação para as mídias dizem respeito à formação de um usuário ativo, crítico e criativo de todas as tecnologias de comunicação e informação”.

Silverstone (2005, p. 28) esclarece que “nossa capacidade de nos envolver com a mídia é pré-condicionada por nossa capacidade de manejar a máquina”. Portanto, embora a mídia seja muito mais que o aparelho, a máquina, o manejo dela é componente essencial para que se possa criar com ela.

Escolas públicas e privadas, em sua grande maioria, possuem computadores, dados esses apontados por pesquisas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2012), que mostram haver sala ou laboratório de Informática em 88,3% das escolas públicas e em 85,3% das escolas privadas no Brasil.

Nas escolas públicas, em boa parte delas, já chegaram computadores advindos do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) que, segundo o Ministério da Educação (2014), é um programa que provê as escolas de computadores e recursos educacionais, exigindo, em contrapartida, que municípios e estados possam receber esses computadores e capacitar educadores. O relatório de gestão da Secretaria de Educação Básica, de 2014, mostrou que em 2013 foram entregues cinco mil laboratórios de Informática para as escolas públicas urbanas (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2014).

Se, por um lado, as escolas estão sendo equipadas com computadores, por outro, isso não necessariamente reflete em utilização desses equipamentos.

Catapan (2001) afirma que o uso do computador em processos formais de ensino não tem alcançado o mesmo ritmo que seu uso em outras áreas, mas acredita ser isso uma questão de tempo.

No âmbito desta pesquisa, a opção é pelo termo mídias digitais, para referir-se tanto aos recursos propriamente ditos, o que inclui *software* e *hardware*, quanto às formas de uso.

### 3.4 MÍDIAS DIGITAIS

Considerando a mídia como meio, o suporte físico pode ser representado por *objetos da tecnologia*, usando o termo de Cupani

(2011). Esses objetos da tecnologia podem ser um robô, uma ultrassonografia, um avião. Jenkins (2009) chamou de tecnologias de distribuição. Fantin (2006a) exemplificou como jornal, televisão, computador. Lévy (1999), que preferiu chamar de suporte, deu como exemplos rádio, televisão, internet.

São os objetos da tecnologia, meios ou suporte, entendidos aqui como mídia. Considerando que a mídia possa receber o adjetivo digital, é preciso assumir que ela possa ser adjetivada também de outra forma e, por isso, nem toda mídia é digital. Ela pode ser analógica ou ainda receber outra qualificação que se contraponha a esses dois adjetivos.

Uma mídia digital é aquela que tem como suporte um objeto que permite o armazenamento e decodificação em formato digital que, via de regra, é oposto ao analógico. Um suporte analógico permite representações, como o próprio nome diz, por analogia, ou por comparações. Ele representa as grandezas de forma contínua. Como exemplos de objeto analógico pode ser citado o clássico relógio de parede, com ponteiros indicando as horas e minutos. Nesse sistema, a representação é por comparação, ou seja, é possível saber as horas e minutos comparando a posição dos ponteiros no relógio. O mesmo pode ser dito em relação a um termômetro com uma régua de números indicando de um valor qualquer negativo a outro valor qualquer positivo. A temperatura é verificada de acordo com a posição que o mercúrio indica na régua. Mais um exemplo analógico é o disco de vinil, que é um suporte ou objeto que faz a leitura de forma analógica, ou seja, a agulha que percorre o disco o faz de forma contínua. O analógico é, portanto, um sistema linear.

O digital, ao contrário, permite a representação através de valores descontínuos, que matematicamente são chamados de discretos. Retomando os exemplos dos dispositivos analógicos, os mesmos podem ter seus equivalentes digitais. O relógio de parede, por exemplo, pode, ao invés de possuir ponteiros, indicar numericamente a hora, minutos e segundos. O termômetro, ao invés de possuir uma régua com valores e uma posição de mercúrio indicado nela, poderia ter um número representando a temperatura.

Uma mídia digital tem o suporte digital. Embora pareça redundância explicar um termo com uso de parte desse mesmo termo, a comparação analógico/digital anteriormente apresentada justifica tal explicação.

Assim, o computador, a internet, CD, MP3, são todos eles mídias, mas são também mídias digitais, uma vez que são suportes de armazenamento digital.

O computador é uma mídia, ou seja, é um meio. Ele é também uma mídia digital, pois é um suporte de armazenamento digital. Mas a mídia digital, nesse caso, não pode se restringir ao *hardware*, ou seja, ao equipamento propriamente dito, mas também ao *software*, que se refere tanto aos programas instalados quanto aos seus usos. Dessa forma, um jogo instalado no computador é uma mídia digital. Um *browser* para acessar a internet é uma mídia digital. A própria internet também o é. O que dizer então dos processadores de texto, das planilhas eletrônicas ou qualquer outro programa? São todos eles mídias digitais.

É nesse sentido que Cruz (2015) defende que é preciso expandir os conceitos restritivos de tecnologias de informação e comunicação (TIC) ou tecnologias de informação ou comunicação digitais (TIDIC) para **mídias**, entendidas não apenas como *hardware* (a base material, suporte e meios de distribuição), ou *software* (os programas e aplicativos que nela rodam), ou artefatos (os produtos criados com os programas nos equipamentos), ou mesmo linguagens (as diferentes formas de expressão e seus gêneros em constante mutação e suas possibilidades de interação), mas também como cultura, ou seja, as práticas sociais, os modos de uso, consumo, apropriação e produção de informação que se reconfiguram em novos espaços e eventos a partir de habilidades e competências que são exigidas para a operação dessas várias instâncias.

Em diversos contextos, essas mídias digitais têm sido referenciadas como Tecnologias Digitais (TD), Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ou TCD (Tecnologias da Comunicação Digital).

Catapan (2001, p. 3) utiliza a sigla TCD para se referir à Tecnologia de Comunicação Digital, que “concerne às novas formas de informação e comunicação com base na linguagem digital”. A autora afirma haver implicações da TCD na produção da existência. Já Souza Neto (2015), embora faça no percurso de sua tese análise de vários documentos referentes ao uso das TICs, afirma utilizar a sigla TD como Tecnologia Digital por considerar mais atual. Dentre as TD que o professor analisou nas escolas pesquisadas estão: *data show*, *notebooks*, MP3, celular, computador, *sites*, programas, internet (SOUZA NETO, 2015).



A despeito das diversas nomenclaturas utilizadas para se referir ao que neste trabalho é chamado de mídia digital, o uso da palavra tecnologia, seja ela como parte integrante de TCD, TICs, TD, ou outro que venha a surgir, não parece adequado pelo fato de que seu uso no singular, para se referir a um objeto específico, se contradiz com os argumentos apresentados no início deste capítulo, na seção 3.2, sobre o termo.

Se o computador (considerado aí o *desktop*) e o *notebook*, ambos podem ser considerados, na versão dos autores que os classificam seja como TICs ou TD, o que dizer dos programas instalados nos equipamentos? Também o são?

Para evitar tal confusão conceitual, neste trabalho será considerado mídia digital não somente o equipamento em si (*hardware*), mas os programas instalados (*software*) e o que se faz com eles – o saber fazer (técnica) – como, por exemplo, o uso dos recursos do celular (que também são programas) para gravação de vídeo.

Como exemplos de mídia digital – nesse caso, a utilização do singular é proposital, para identificar as características e usos de cada uma – podem ser citadas aquelas utilizadas nesta pesquisa: *webquest*; criação de vídeos; programas diversos, como Geogebra, Calculadora Microsoft, Calculadora do Cidadão, Hot Potatoes; criação de *slides* (programas de apresentação); You Tube; Objetos de Aprendizagem (OA); criação de áudios (*podcast*) e jogos.

Neste trabalho, a apresentação de cada mídia digital será feita no capítulo 5, quando da criação do labirinto rizomático de experiências, para que seja contextualizado o uso com a mediação.

### 3.5 MEDIAÇÃO OU MEDIATIZAÇÃO

A circulação de significados pela mídia, para Silverstone (2005), é a mediação.

A palavra mediação, usada por Silverstone (2005), embora não assumida pelo autor, poderia ser traduzida como mediatização, e não no sentido da teoria da experiência de aprendizagem mediada (EAM) de Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014).

A mediatização é entendida como um processo de uso da mídia para a ação, ou uma ação através da mídia, ou mesmo da ação com os meios.

Silverstone (2005) afirma que a mediação é o movimento de significado de um texto, um discurso ou um evento para outro. O

autor faz também uma ligação do termo mediação com a técnica: “a mediação é menos do que a tradução, na medida em que é o produto do trabalho institucional e técnico com palavras e imagens, e o produto também de um engajamento com os significados” (SILVERSTONE, 2005, p. 38).

Essas ideias evidenciam que o sentido da mediação para Silverstone (2005) é o mesmo assumido neste trabalho como mediatização. Já a mediação, na perspectiva desta pesquisa, é aquela proposta por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014), na qual um sujeito se interpõe entre o estímulo e o mediado, e entre esse e a resposta que ele dá à mediação.

Outra evidência desse sentido de mediação como mediatização está na história contada por Silverstone (2005) sobre um jovem pesquisador de televisão que vive um tempo em um mosteiro, com a promessa de que a história que ele contaria para o público seria fidedigna ao que ele tivesse visto e vivido lá. Entretanto, quando o pesquisador entrega seu material para ser produzido pela televisão, uma série de imagens, palavras e sons tiveram de ser editados de tal forma que ficassem coerentes com a mídia utilizada, com o público que assistiria, com o tempo televisivo, pois

a televisão, neste caso, impõe suas próprias formas de trabalho, uma nova realidade, mediada, ergue-se do mar, rompendo a superfície de um conjunto de experiências e oferecendo, afirmando, outras (SILVERSTONE, 2005, p. 40).

A expressão mediada, nesse contexto, mostra que ela não pode ter o mesmo significado da mediação usada na teoria da EAM. Aqui, nesse caso, ela evidencia o sentido de mediatização, ou seja, foi o processo de mostrar a história com o uso de uma mídia que a transformou completamente.

A mediatização é, portanto, a elaboração de um texto midiático, seja ele formado por imagens, escrita ou sons.

Cruz (2001) afirma que, entre as mudanças que o processo de inclusão das mídias com fins educativos exige, estão o que a autora chama de “modos de aprendizagem mediatizada”, como novo campo interdisciplinar da Pedagogia, com duas vertentes: a primeira é aquela na qual professor e alunos passam a produzir,

distribuir e usar materiais midiáticos; a segunda é a mudança de postura do professor, que passa a ser menos fornecedor de conhecimento e mais provocador do pensamento.

Para tal, a iniciação em mídia, como afirma Silverstone (2005, p. 75), “não exige mais nem menos do que outras formas de iniciação: capacidade de decifrar, apreciar, criticar e compor”.

A mediação usada por Silverstone (2005) está, portanto, mais focada na perspectiva de uma experiência midiática. Quando fala da brincadeira, o autor deixa evidente uma questão: a vida cotidiana está marcada por eventos mediados e não mediados.

Nesse sentido, pode-se inferir que a noção que Silverstone (2005) apresenta de mediação é o mesmo que mediatização.

Os jogos são uma corporificação da brincadeira, embora essa não se resuma a eles, pois “a noção de brincadeira tanto excede como abarca a de jogo” (SILVERSTONE, 2005, p. 116). A brincadeira, para o autor, é essencial à experiência da mídia e, para ele, os jogos tanto distraem quanto permitem manter um determinado foco.

Martín-Barbero (2004, p. 341) critica o fato de as escolas ainda verem na mídia uma forma de fazer do ensino algo menos entediante. O autor ressalta o fato de que muitos professores se sentem inseguros para o uso das mídias.

Enquanto o ensino percorre o âmbito do livro, o professor se sente forte, mas quando aparece o mundo da imagem o professor balança, a terra se move: porque o aluno sabe mais e sobre tudo maneja melhor as linguagens da imagem que o professor. E afinal porque a imagem não se deixa ler com a univocidade de códigos que a escola aplica ao texto escrito. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p. 343).

Há outra questão relevante que é o uso das mídias digitais em setores ricos da sociedade, enquanto os setores pobres continuam sem acesso, o que, segundo Martín-Barbero (2004, p. 377), provoca um “aprofundamento da divisão social entre inferricos e infopobres”. Isso reforça a importância da escola, sobretudo quanto aos mais pobres, de fazer uso da mídia.

Explorar o ciberespaço no processo de ensino e aprendizagem pode favorecer o desenvolvimento das funções cognitivas, porque:

[...] o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). Essas tecnologias intelectuais favorecem:

- novas formas de acesso à informação; [...]
- novos estilos de raciocínio e de conhecimento. (LÉVY, 1999, p. 159).

Todavia, a qualidade da apropriação dos recursos e, no fundo, a qualidade das relações humanas é, conforme Lévy (1999), a questão mais importante quando se trata do uso do ciberespaço. O que esse espaço apresenta, no que diz respeito à busca de informações, é um ganho na velocidade e nas possibilidades de conexões. Perelman et al (2008) afirmam que uma busca em material impresso diminui notadamente a polissemia, enquanto em uma busca na internet os materiais estão dispostos sem indicadores de autoria, índices, glossários. Isso pode dificultar a identificação de autoria, de conceitos, de relações entre os conteúdos.

Internet é um emaranhado de textos incorporados no espaço virtual, sem controle editorial, representados fora dos seus portadores, com formatos discursivos por vezes inéditos, com uma estrutura flexível e sujeita a modificações. (PERELMAN et al, 2008, p. 136, tradução nossa).

Além disso, lembram as autoras, que os computadores não leem nas entrelinhas, não compreendem significados ambíguos. Portanto, a importância da mediação pedagógica, com o uso das mídias digitais, torna-se mais relevante ainda, pois se corre o risco

de deixar que a tecnologia faça o que é para os atores do processo ensino-aprendizagem (professor/aluno) fazerem. A preparação de professores para o uso das tecnologias em suas práticas pedagógicas pode ser um diferencial da escola, que pode reverter esse uso superficial em favor da aprendizagem dos alunos, possibilitando que eles tenham condições de construir conhecimento de forma crítica.

Houve um tempo no qual os professores que quisessem utilizar computador em suas práticas pedagógicas eram obrigados a estudar Informática. Era necessário conhecer alguns aspectos das tecnologias que eram básicos para a realização de qualquer atividade no computador, tais como sistemas operacionais, linguagens de programação e, para aqueles que queriam se aventurar a ter suas páginas pessoais, tinham que conhecer os códigos em HTML – sigla de *Hipertext Markup Language* – uma linguagem específica para criação de páginas de internet.

Tempos de mudança, hoje qualquer professor que tenha conhecimento básico de acesso à internet consegue utilizar ou mesmo criar recursos que podem ser usados nas suas aulas, sem precisar frequentar cursos de Informática.

Pesquisadores da área defendem que o trabalho docente, com as mídias, desde que planejado com foco em uma mediação pedagógica efetiva, propicia acesso ao mundo. Fantin (2006a), por exemplo, faz a associação com a práxis na qual Paulo Freire propõe uma investigação com base em uma situação existencial concreta.

Há que se fazer a escolha do melhor canal da comunicação para trabalhar o tema e sua representação, utilizando o canal visual, pictórico, gráfico, tátil, auditivo ou uma multiplicidade de canais, elaborando-se o material didático conforme o grupo a que se dirige: foto, *slides*, *film strips*, cartazes, textos de leitura etc. (FANTIN, 2006a, p. 75).

Assim, no que diz respeito às mídias, a contribuição didática para uma pedagogia voltada para o sujeito requer assumir, entre outras coisas, o uso das mídias digitais na Educação.

Fazer com que as mídias digitais façam parte das práticas pedagógicas dos professores significa levar algo mais que apenas

as máquinas, porque as tecnologias não se resumem aos equipamentos. A mediatização implica também na técnica, pois o acesso aos equipamentos é apenas um componente necessário para que o saber fazer, que é a técnica, possa ter seu lugar.

Quando as mídias digitais entram em cena nas práticas pedagógicas, significa, além do acréscimo do equipamento em si, como o computador, todas as funcionalidades que ele traz, incluindo aí, como afirma Silverstone (2005), habilidades, conhecimento e desejo. Portanto, as mídias digitais exigem do professor novas habilidades, porque mais do que saber usar os recursos, ele passa a ser desafiado a saber lidar com as mudanças provocadas no grupo e pelo grupo com esses usos.

Vários são os desafios que o docente pode enfrentar ao utilizar as mídias digitais. Aproveitar as potencialidades delas, sobretudo do uso da internet para que o aluno resolva os problemas apresentados pelo professor é, sem dúvida, uma forma de permitir que o aluno possa construir seu conhecimento. Nesse sentido, apresentar problemas abertos, que dão ao aluno condições de pesquisar, de criar, de estabelecer relações, pode ser uma forma de o docente aproveitar as tecnologias em favor da aprendizagem.

Puentedura (2014) utiliza o termo em inglês *tech*, abreviatura de tecnologias, para dizer sobre o impacto delas nos processos de domínio cognitivo, para o qual o autor apresenta quatro níveis, com a sigla SAMR: Substituição (*Substitution*), Ampliação (*Augmentation*), Modificação (*Modificaton*) e Redefinição (*Redefinition*). Na substituição, como o próprio nome sugere, a tecnologia age como uma ferramenta (termo usado pelo autor) substituta de uma ação cognitiva, sem produzir qualquer alteração funcional. No caso da ampliação, a tecnologia age como ferramenta substitutiva, mas com alguma melhora funcional no domínio cognitivo. Quanto à modificação, a tecnologia age de forma significativa para a reformulação ou execução da tarefa. Por último, no domínio da redefinição, a tecnologia permite criação de novas tarefas que previamente seriam impensáveis.

No uso das mídias digitais, o professor vai perceber que as experiências o colocam também na condição de aluno. O professor aprende muito com elas. Conforme Weber (2008), ele vai se colocar em xeque. Arriscar-se para avançar nas suas práticas pedagógicas talvez passe a ser o seu lema. Utilizar novos recursos disponíveis, criar condições para que as entradas e saídas tanto dos seus colegas professores quanto dos alunos sejam múltiplas, assim

como múltiplas devem ser as possibilidades de uso das mídias digitais. De alguma forma, o aluno vai traçar caminhos, principalmente quando utilizar a internet, que não estavam previstos.

As experiências de uso das mídias digitais colocam em situação de aprendizado tanto *professorpesquisador* quanto sujeitos da pesquisa, como proponho, metodologicamente, no capítulo a seguir.

## 4 PESQUISA PARTICIPANTE NO LABIRINTO RIZOMÁTICO

A definição do local da pesquisa, o envolvimento com os sujeitos que dela fazem parte, as escolhas das estratégias metodológicas, enfim, do percurso da pesquisa, embora tenham a marca de orientando e orientadora, têm por trás a pessoa do pesquisador, que aqui vou chamar de *professorpesquisador*, termo que justificarei a seguir.

Se a exposição dos professores às mídias digitais não garante a utilização, criar mecanismos para tal é de suma importância.

Com base na revisão de trabalhos afins, a proposta desta tese é que, metodologicamente, a melhor maneira de fazer esse trabalho é coletivamente, com participação de pesquisador e sujeitos da pesquisa na construção da própria pesquisa. Entretanto, aponto um diferencial que é da pessoa que chamo, por neologismo, de *professorpesquisador*, como mediador dos professores e alunos.

### 4.1 O PROFESSORPESQUISADOR

Partindo da afirmação de Demo (2011, p. 15), que “professor que apenas ensina jamais o foi” e reconhecendo que as funções de docência e pesquisa estão imbricadas, Silva e Werlang (2014) propuseram o neologismo *professorpesquisador*. Inerente ao ato de lecionar está o ato de pesquisar. *Professorpesquisador* é aquele que reconhece na profissão docente a indissociabilidade entre ensino e divulgação científica, sendo esta notadamente reconhecida como as publicações de suas pesquisas, pois o “*professorpesquisador* ensina, pesquisa, promove ações de extensão e divulga a pesquisa científica” (SILVA; WERLANG, 2014, p. 9). Não se trata de uma pessoa fazendo dois papéis, como salientam Silva e Werlang (2014), mas um indivíduo que faz aquilo que lhe cabe: pesquisar e ensinar. Professor que apenas ensina não consegue ir além da reprodução daquilo que está posto, do que já existe. Já o professor que somente pesquisa corre o risco de se tornar um burocrata da área.

Na proposta desta pesquisa, ao invés de pesquisar sobre os sujeitos, há um *professorpesquisador*, que, em formação com os sujeitos da pesquisa, se inscreve na mesma. O pesquisador forma



e se forma. Capacita e se autocapacita. Ensina e aprende ou mesmo mais aprende enquanto ensina. Ele faz parte. Está entre. Partilha com o outro. Dá e recebe.

As atividades de pesquisa e extensão, assim como a preocupação com a publicação científica são, conseqüentemente, fundamentais para o *professorpesquisador*.

Demo (2011) é mais enfático ao fazer a relação entre professor e pesquisa, no que concerne à indissociabilidade dos papéis de docente e pesquisador. Dentre as tarefas do professor, há de levar em conta que ele é pesquisador, é socializador do conhecimento e incentivador de pesquisa.

Algumas exigências, segundo Demo (2011), são inerentes à docência: a exigência de pesquisa; o domínio teórico; a habilidade com dados empíricos; a experiência prática; a competência para compreender e intervir na realidade; a capacidade de diálogo; competência para construir conhecimento.

Somadas a essas exigências que Demo (2011) apresenta, ao *professorpesquisador* cabe também a competência de comunicar os resultados de suas pesquisas, ou mesmo de suas reflexões teóricas, seja por meio de apresentação em eventos, congressos de sua área de atuação, seja por publicação em periódicos especializados.

Demo (2009a) diz que não se aprende sem pesquisar, pois, a maior dificuldade na educação por pesquisa não é fazer com que o estudante pesquise, mas o professor também. Educação escolar, portanto, pressupõe pesquisa, pois “a redução da educação a ensino transparece em atividades centrais como aula reprodutiva, a prova colada, a avaliação pela restituição copiada” (DEMO, 2007, p. 60). Igualmente, por outro lado, pesquisa sem o viés educativo se reduz à mera formalidade.

Conforme Demo (2007), a pesquisa do professor requer que ele seja capaz de reconstruir o projeto pedagógico próprio, reconstruir textos científicos, refazer material didático, inovar na sua prática didática e recuperar constantemente sua competência.

O *professorpesquisador* é, por conseguinte, aquele que reinventa suas práticas todos os dias, capaz de questionar e se questionar. É, sobretudo, um sujeito incomodado com aquilo que está posto, imutável, constante. Ele é provocador porque gosta de ser provocado, tanto em situações de novas aprendizagens quanto no questionamento do seu próprio conhecimento. Assim, ele trai a si mesmo para, no movimento de traição, abrir-se para o mundo.

Demo (2007) argumenta que educar pela pesquisa pressupõe a existência de um docente que questiona suas próprias aulas, que avalia o aluno não pela reprodução dos conteúdos, mas pelo que este é capaz de produzir (não reproduzir) toda semana. Essa educação pela pesquisa pressupõe, de acordo com Demo (2007), prestar atenção em dois papéis fundamentais: o de orientar e o de avaliar. Para romper com ambientes educacionais considerados essencialmente instrucionistas, Demo (2007) lembra que a pedagogia da libertação de Paulo Freire já deixava claro que não se pode esperar libertação vinda do opressor, mas por parte do oprimido, que deve criar suas condições de liberdade. Fazer da sua atividade de docência motivo para promover pesquisa e da pesquisa motivo para docência é fundamental para o *professorpesquisador*. Pesquisar com os sujeitos é participar com eles de seus cotidianos.

#### 4.2 AGENCIAMENTOS PARA A PESQUISA

Quando os sujeitos da pesquisa participam efetivamente do encadeamento do próprio processo da pesquisa, há um agenciamento.

O agenciamento é co-funcionamento (*sic*), é a *simpatia*, a simbiose. Creiam na minha simpatia. A simpatia não é um vago sentimento de estima ou de participação espiritual é, pelo contrário, o esforço ou a penetração dos corpos, ódio ou amor, porque o ódio também é uma mistura, é um corpo, e só é bom quando se mistura com aquilo que odeia. A simpatia são corpos que se amam ou se odeiam, e ao fazê-lo há populações em jogo, nestes corpos ou sobre estes corpos. Os corpos podem ser físicos, biológicos, psíquicos, sociais, verbais – são sempre corpos ou corpus. (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 69-70, grifo do autor).

Encontrar os interessados na participação da pesquisa significa entrar em agenciamento com aqueles com os quais o *professorpesquisador* consiga estabelecer uma relação de simpatia. Não se pode pensar em adesão a uma proposta de

trabalho, seja ela uma pesquisa ou outra atividade humana, sem esse componente.

No conceito de agenciamento apresentado por Deleuze e Parnet (2004), podem ser destacadas as palavras cofuncionamento, simpatia, alianças, misturas, contágios, pois um agenciamento não é algo estrutural, já que não são as estruturas que geram necessariamente agenciamentos coletivos, mas o que o grupo consegue estabelecer como relações.

Não há diferença entre aquilo que um livro fala e a maneira como é feito. Um livro tampouco tem objeto. Considerado como agenciamento, ele está somente em conexão com outros agenciamentos, em relação com outros corpos sem órgãos. Não se perguntará nunca o que um livro quer dizer, significado ou significante, não se buscará nada compreender num livro, perguntar-se-á com o que ele funciona, em conexão com o que ele faz ou não passar intensidades, em que multiplicidades ele se introduz e metamorfoseia a sua, com que corpos sem órgãos ele faz convergir o seu. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 18).

O que cada um é capaz de criar nessa relação com o outro, com base nesses agenciamentos coletivos, dependerá do como ou o quanto é afetado na relação. O filósofo Roberto Machado lembra a importância dada por Deleuze à teoria dos afetos.

A teoria dos afetos tem grande importância na filosofia de Espinosa, marcando profundamente o pensamento de Deleuze. Alegria e tristeza são os dois afetos fundamentais a partir dos quais são engendrados todos os outros. Assim, amor, inclinação, esperança, contentamento, estima... provêm da alegria; ódio, aversão, medo, remorso, desestima... provêm da tristeza. Mas há uma questão difícil de ser esclarecida: a relação entre afeto (*affectus*) e afecção (*affectio*). (MACHADO, 2010, p. 76, grifo do autor).

A afecção é o estado do corpo afetado, enquanto o afeto é a passagem de um estado a outro. Sendo ele um movimento, o afeto diz respeito à variação dos corpos que o provocam.

*A affectio* diz respeito a um estado de corpo afetado e implica a presença do corpo que o afeta, enquanto o *affectus* diz respeito à passagem de um estado a outro, levando em conta a variação correlativa dos corpos que os afetam. Há, portanto, uma diferença de natureza entre as afecções imagens ou ideias e os afetos sentimentos, mesmo que os afetos sentimentos possam ser apresentados como um tipo particular de ideias ou de afecções. (MACHADO, 2010, p. 77, grifo do autor).

Nos agenciamentos coletivos, a teoria dos afetos tem importância fundamental para explicar por que as coisas dão certo com algumas pessoas e, muitas vezes, sob as mesmas condições, não funcionam com outras. Machado (2010) explica que o afeto é uma variação da potência de agir de alguém que vai depender do bom ou mau encontro. Na teoria de Espinosa, não existe o bem e o mal, mas bons e maus encontros (MACHADO, 2010). Quando há um bom encontro de corpos que se afetam, a potência de agir aumenta e daí derivam sensações como alegria, esperança, estima. Ao contrário, quando há um encontro no qual os corpos não combinam, a potência de agir diminui, o que resulta em sentimentos como tristeza e raiva.

Em última análise, o homem livre, forte, racional, se definirá plenamente pela posse de sua potência de agir, pela presença de ideias adequadas e afecções ativas; ao contrário, o fraco, o escravo, só tem paixões que derivam suas ideias inadequadas e que os separam de sua potência de agir. (MACHADO, 2010, p. 81).

A escolha das escolas e dos professores para esta pesquisa foi motivada pelo agenciamento coletivo criado entre pesquisador e os sujeitos da pesquisa.

O pesquisador e sujeitos da pesquisa são, de alguma forma, tanto pesquisadores quanto sujeitos da pesquisa. Por essa razão, esta é uma Pesquisa Participante (PP).

#### 4.3 PESQUISA PARTICIPANTE (PP)

Na forma como aqui assinalada, o *professorpesquisador* constrói sua pesquisa junto com os sujeitos. Ele também, nesse processo, é um sujeito da pesquisa. Estuda a si e aos outros.

O *professorpesquisador*, no afã de intervir na realidade e, pela intervenção, formar-se e dar formação, pesquisar e ser pesquisado, só pode fazê-lo se estiver mergulhado no cotidiano dos sujeitos e na pesquisa, se for parte dela, atuando com os sujeitos. É nessa perspectiva que se vislumbra a prática nesse tipo de pesquisa. Aprender com o outro não nos desvincula da necessidade de ter e trazer nossas experiências anteriores.

A mediação deste sujeito pesquisador com os sujeitos da pesquisa é o próprio método e, neste sentido, a pesquisa participante é assessoria metodológica que mobiliza recursos para a criação.

Nessa modalidade, o investigador profissional é sobretudo um assessor metodológico, uma vez que tem como objetivo a liberação do potencial criador e a mobilização de recursos humanos para a solução dos problemas sociais e a transformação da realidade. (SCHUTTER, 1980 apud SILVA, 1991, p. 77).

A reflexibilidade que, na trajetória da pesquisa, permite ao *professorpesquisador* perceber não somente a atuação dos sujeitos pesquisados, como também sua atuação no grupo, enxergando a diferença, é um imperativo neste trabalho.

Fazer parte do contexto dos sujeitos é pressuposto básico para o pesquisador realizar uma pesquisa como esta. Não é suficiente o pesquisador estar *in loco*, sem que tenha um comprometimento, um envolvimento prévio com o grupo. O

contexto é formado pelo local das atividades, mas também pelas pessoas envolvidas e pelas relações que elas estabelecem.

A sala de aula é produto de quem nela efetivamente atua. É seu cotidiano que lhe dá vida e não meras papeletas de regras ou acordos. Não se advoga aqui que as regras não sejam necessárias nem que não devam ser respeitadas, mas que é no mundo vivido que ela existe e não apenas com discurso.

Se é preciso um afeto entre os sujeitos, um agenciamento para que a pesquisa ocorra, é também mister que o sujeito que faz pesquisa seja afetado pelo objeto da pesquisa, condição básica para a PP.

A implicação na pesquisa envolve tanto a participação quanto a mediação com os sujeitos que dela fazem parte. A participação, como afirmado anteriormente, é fundamental para este tipo de pesquisa. O pensamento teórico que define um labirinto rizomático de experiências é, ao mesmo tempo teórico e metodológico, pois é o pensamento que constrói o método, nesse caso, da pesquisa participante. A teoria (pensamento) e a ação (método) são, portanto, praticamente um mesmo objeto.

Teoria e método são indissociáveis, como advoga Edgar Morin, para quem “uma teoria só realiza seu papel cognitivo, só ganha vida com o pleno emprego da atividade mental do sujeito. É essa intervenção do sujeito que dá ao termo *método* seu papel indispensável” (MORIN, 2010, p. 335, grifo do autor).

Promover experiências, pela mediação, em uma proposta de pesquisa participante é viável porque o método dá vida à teoria, visto que a teoria é fonte do labor científico e este não está afastado da teoria.

Dessa forma, a centralidade do método ocorre, como afirma Morin (2010, p. 337-338):

[...] quando há, necessária e ativamente, reconhecimento e presença de um sujeito procurante, conhecente, pensante; quando a experiência não é uma fonte clara, não equívoca do conhecimento; quando se sabe que o conhecimento não é a acumulação dos dados ou informações, mas sua organização; quando a lógica perde seu valor perfeito e absoluto; [...] quando se sabe que a teoria é sempre aberta e inacabada; [...] quando há incerteza e

tensão no conhecimento; quando o conhecimento revela e faz renascer ignorâncias e interrogações.

A concordância com Morin (2010, p. 335) de que o “método, para ser estabelecido, precisa de estratégia, iniciativa, invenção, arte”, é pressuposto básico, neste trabalho, pois a crença e a invenção, ocorrendo de maneira implicada (pesquisador e sujeitos), como forma de pertencimento à pesquisa, é que constituem a pesquisa.

A pesquisa participante, como método para este trabalho tem, como afirma Silva (1991, p. 141), uma “intencionalidade representada por um projeto político que deve ser explícito, que norteará a concepção da pesquisa participante, que permitirá a construção de um referencial teórico e a formulação de uma proposta metodológica”.

Estar *in loco* fazendo pesquisa não é condição suficiente para dizer que é uma PP, sem que haja, portanto, um projeto político capaz de mobilizar as classes envolvidas no labor científico da pesquisa. Fazer parte de uma pesquisa de tal forma que o *professorpesquisador* possa repensar sua própria prática com os sujeitos é condição necessária para a pesquisa participante.

Quando o outro, próximo, enquanto um sujeito vivo mas provisório da “minha pesquisa”, tornar-se o companheiro de um compromisso, cuja trajetória, traduzida em trabalho político e luta popular, obriga o pesquisador a repensar não só a posição de sua pesquisa, mas também a de sua própria pessoa. A relação de participação da prática científica no trabalho político das classes populares desafia o pesquisador a ver e compreender tais classes, seus sujeitos e mundos, tanto através de suas pessoas nominadas, quanto a partir de um trabalho social e político de classe que, constituindo a razão da prática, constitui igualmente a razão da pesquisa. Está inventada a pesquisa participante (BRANDÃO, 1999a, p. 13).

Esta tese não tem o viés de se tornar um trabalho político e de luta popular, mas o que ela apresenta em comum com a ideia central da pesquisa participante é o compromisso com o outro, sendo esse outro o sujeito pesquisado. Ele não é um sujeito passivo da pesquisa, mas alguém que, pela mediação do *professorpesquisador*, reinventa a sua prática. Juntos, *professorpesquisador* e sujeitos da pesquisa assumem um projeto político de pesquisa participante, na qual ambos são sujeito que possam crer e inventar, na perspectiva de crença e invenção deleuzianas, defendidas aqui neste trabalho.

Um projeto político de pesquisa participante tem como premissa básica não apenas deixar clara a intencionalidade do trabalho de pesquisa, como também, conforme afirma Demo (2008, p. 98), constituir-se em “ato de fé na potencialidade da comunidade”.

A questão fundamental é a de saber colocar a desigualdade a serviço [...] O papel do intelectual (o educador, o cientista social, o agente de mudança) é o de ser um ouvinte atento das decisões dos movimentos populares, ou de necessidades comunitárias efetivas. É o de ser um mediador que responde, com os instrumentos do seu saber e de sua profissão, a tais decisões e exigências, colocando-os a serviço não da comunidade (isso a “Aliança para o Progresso” fazia), mas da prática política popular na comunidade. (BRANDÃO, 1999b, p. 252, grifo do autor).

Intencionalidade, projeto político, participação na comunidade, mediação são elementos da pesquisa participante que a tornam capaz de responder, em nossa concepção, aos quatros propósitos principais de uma PP, definidos por Brandão (2006, p. 46):

[...] ela responde de maneira direta à finalidade prática a que se destina [...] ela é um instrumento dialógico de aprendizado partilhado [...] ela participa de processos [...] de um saber popular [...] na criação de



uma ciência popular [...] ela partilha, com a educação popular [...] de empoderamento dos movimentos populares e de seus integrantes.

Relacionados a esses propósitos, encontramos em Gabarrón e Landa (2006) alguns objetivos que uma PP deve atender: transformação da realidade social; incitação às pessoas na confiança em si mesmas; metodologia com estratégia de ação definida; relação sujeito-sujeito.

A PP estabelece um tipo de pesquisa que, conforme assinala Sandín Esteban (2010), capaz de fazer com que uma comunidade tenha mais conhecimento dos seus problemas, consiga solucioná-los. Nesse mesmo sentido, Silva (1991) aponta que a finalidade está em trabalhar com situações do cotidiano, em um tipo de pesquisa social cuja finalidade é prática. Tratar a realidade com ação, como propõe Silva (1991, p. 155).

No quadro das diversidades de concepções e versões, a pesquisa participante se caracteriza por se propor e associar conhecimento da realidade com ação, via incorporação das forças sociais na produção e na apropriação do saber, buscando desvendar o real, acobertado pela ideologia dominante, e contribuir para a consciência e a organização popular.

A minha trajetória pessoal que me vincula aos sujeitos da pesquisa, mostrando essa associação de conhecimento com a realidade em ação, na qual é preciso primeiramente conhecer e fazer parte da realidade vivida pelos sujeitos da pesquisa para, com eles, incorporar forças no sentido de construir um aprendizado coletivo (mediador e mediados) do uso das mídias. Embora não se trate de lutar contra uma ideologia dominante, há que se considerar que se trata de avançar na concepção tradicional da ideia de que expor professores às mídias, seja com cursos, palestras ou oficinas, não basta; a perspectiva de mediação nesta PP é que consegue atender suas finalidades.

Para que a pesquisa consiga responder a essas finalidades, Demo (2008) diz que ela precisa atender a critérios políticos e qualidades associativas. Em relação ao primeiro, trata-se de

estabelecer acordo intersubjetivo, ter relevância social e ser ético. Quanto às associações, estas precisam ser legítimas, ter membros participativos e autossustentar-se.

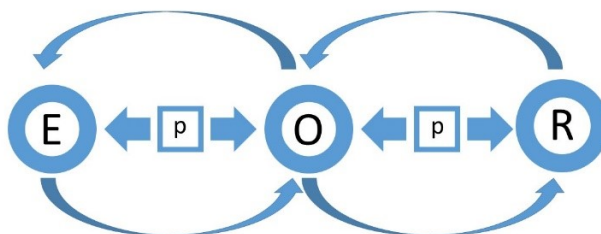
Concordando com Morin (2010, p. 339), que o método “é a atividade reorganizadora necessária à teoria”, a PP neste trabalho se constitui de tal maneira que *professorpesquisador* se posiciona como mediador nas experiências construídas por este e pelos sujeitos da pesquisa, no labirinto rizomático de experiências.

O labirinto é constituído como uma rede, conforme representado por Eco (2013). Nesta PP, a rede é formada por associações de vários processos de mediação, conforme a proposta de Feuerstein, Feuerstein e Falik (2013), para as quais se tem a mediação formada por S-h-O-h-R.

O desenho do labirinto que se forma à medida que a pesquisa é realizada possui as características de uma PP definidas anteriormente, entre as quais destaco: o investigador é um assessor metodológico para a solução de problemas; a intencionalidade é expressa em um projeto político explícito (SILVA, 1991); tornar-se o companheiro de um compromisso é uma premissa básica (BRANDÃO, 1999a); o mediador que responde com instrumentos do seu saber (BRANDÃO, 1999b); o projeto responde à finalidade prática a que se destina (BRANDÃO, 2006); a PP incita as pessoas a confiar em si mesmas (GABARRÓN; LANDA, 2006); o projeto possui critérios políticos e qualidades associativas (DEMO, 2008).

Voltando à Figura 9 de Noguez Casados (2002), da seção 2.5, cuja ideia central da mediação é que o mediador (H) se interponha tanto entre o Organismo (sujeito mediado) e o Estímulo (E) quanto entre o Organismo e a Resposta (R), proponho uma representação para esta pesquisa, para construir o labirinto rizomático de experiências, na qual o H seja substituído pelo *professorpesquisador* (p). Dessa maneira, o modelo S-h-O-h-R se transforma em E-p-O-p-R (Figura 12).

Entre o estímulo e o organismo há experiências do mediado pela exposição direta, representadas na Figura 12 pela seta em forma de semicírculo, assim como entre o organismo e a resposta, também representada na figura pelo mesmo tipo de seta. Mas ocorrem, principalmente, as experiências que precisam ser mediadas, neste caso, pelo *professorpesquisador*, representado na figura pela letra p. As setas para a direita e para a esquerda, ao lado do *professorpesquisador*, representam a intervenção do mediador entre estímulo e organismo e entre este último e a resposta.

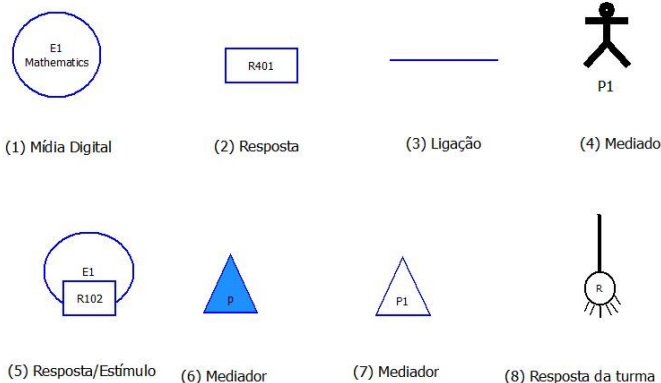
Figura 12 – Mediação do *professorpesquisador*

Fonte: Elaborado pelo autor (2015).

A mediação se dá entre o estímulo, que é a mídia digital utilizada, o organismo, que nesse caso é o professor da disciplina, e a resposta, que é a aula ou tarefa proposta pelo professor para seus alunos com o uso das mídias.

Conforme Figura 12, o mediador é representado pela letra p em minúsculo, simbolizando a figura do *professorpesquisador*, que se interpõe entre o estímulo e o sujeito mediado e entre este e a resposta. Pelo fato de que, mesmo nas relações mediadas, há também experiência de aprendizagem direta, optei por representar de forma mais simplificada no labirinto: deixarei a linha com o símbolo do mediador quando houver experiência mediada e aprendizagem direta, mas somente com a linha quando houver somente aprendizagem direta, sem mediação. A Figura 13, a seguir, apresenta os símbolos que utilizarei para compor o labirinto.

Figura 13 – Símbolos da formação do labirinto



Fonte: Elaborado pelo autor (2015).

O estímulo, no modelo proposto por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014), é representado no labirinto pelas mídias digitais, cada uma com um número e cor próprios para diferenciação entre elas, conforme Quadro 4. O número RGB da cor corresponde ao sistema de cores *Red* (vermelho), *Green* (verde) e *Blue* (azul). Ele é utilizado para compor cores em formato digital, para não correr o risco de inserir, por exemplo, um tom azul mais escuro para E1 em parte do labirinto e azul mais claro em outra. Com o uso do RGB, a tonalidade é exatamente a mesma, desde que os números sejam configurados de forma correspondente à cor exata. Embora ele seja chamado de número RGB, é representando não por um número, mas por três números, pois cada RGB é formado pelas tonalidades das três cores primárias na formação da cor. O sistema de enumeração de E1 a E13 corresponde às 13 mídias digitais que foram utilizadas na pesquisa.

Quadro 4 – Número e cor de cada mídia digital

Número	Mídia	Cor	Número RGB da cor
E1	Calculadora Microsoft		30, 144, 255
E2	Geogebra		33, 94, 33
E3	Calculadora do Cidadão		255, 0, 0
E4	Webquest		255, 165, 0
E5	Jogos		0, 0, 0
E6	Podcast		255, 192, 203

E7	Animação 2D		165, 42, 42
E8	Hot Potatoes		0, 255, 0
E9	You Tube		155, 55, 255
E10	Blog		139, 105, 20
E11	Slides		191, 191, 191
E12	OA (Objeto de Aprendizagem)		255, 255, 0
E13	Vídeos		255, 0, 195

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O *professorpesquisador* está representado por p minúsculo, como na figura anterior. O boneco, simbolizado com P1 na Figura 18, representa o sujeito mediado, seja ele um professor ou uma turma. A identificação dos professores, turmas e alunos está no Quadro 5, sendo que os números P1 até P10 representam os 10 professores participantes da pesquisa, para efeito de representação gráfica no labirinto rizomático de experiências. Os nomes são verdadeiros, não fictícios, porque a pesquisa não apenas os cita, como, em alguns casos, utiliza suas fotos e vídeos.

Quadro 5 – Identificação de professores e turmas

Número	Sujeitos representados	Número	Sujeitos representados
P1	Klairy – prof. <sup>a</sup> Matemática	T6PS	6º ano – Pedro dos Santos
P2	Alexandre – prof. História	T7PS	7º ano – Pedro dos Santos
P3	Cíntia – prof. <sup>a</sup> Português	T8PS	8º ano – Pedro dos Santos
P4	Diomir – prof. História	T9PS	9º ano – Pedro dos Santos
P5	Cleverton – prof. Artes	T6RM	6º ano – Roberto Machado
P6	Erivonete – prof. <sup>a</sup> Geografia	T7RM	7º ano – Roberto Machado
P7	Nilza – prof. <sup>a</sup> Ciências	T8MRM	8º ano matutino – Roberto Machado
P8	Nátalia – prof. <sup>a</sup> Português	T8VRM	8º ano vespertino – Roberto Machado
P9	Luciane – prof. <sup>a</sup> Inglês	A1	Aluno 1

P10	Cristiane – prof. <sup>a</sup> Ciências	A2	Aluno 2
		A3	Aluno 3
		A4	Aluno 4
		A5	Aluno 5

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Os retângulos representam as respostas, de acordo com o modelo **S-h-O-h-R** proposto por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014). Quando os retângulos estão envoltos por um círculo com o número da mídia digital, significa que a resposta dada por um professor à mediação do *professorpesquisador* se transformou em estímulo para a turma, ou seja, geralmente uma aula dada ou uma proposta de tarefa para os alunos. As respostas dos alunos estão representadas pela linha com uma raiz, como se fossem a raiz do rizoma de uma planta.

O modelo Estímulo (S), Organismo (O), que é o sujeito mediado, e Resposta (R), mediado por h (mediador) em nosso labirinto, construído até aqui, estão representados por E1 (S), P1 (O), R102 (R), mediados por p. Utilizarei as cores verde para evidenciar estímulo, azul para o mediador, vermelho para o sujeito mediado e preto para resposta. O objetivo principal das cores é evidenciar o mediador (azul) sempre se interpondo, nas relações mediadas, entre o estímulo e a resposta.

Para que teoria e método se complementem nesta pesquisa participante, tomei como base alguns pressupostos fundamentais na constituição do labirinto rizomático de experiências desta pesquisa.

O primeiro pressuposto é a da experiência dos sujeitos como comprometimento com a pesquisa participante, em que a experiência é algo que nos toca, que nos move e que nos acontece.

A segunda ideia, igualmente importante, é a da **mediação** com base na EAM proposta por Reuven Feuerstein. Trata-se, portanto, de ações mediadas, provocadas pelo mediador, por ele produzidas e acompanhadas de forma colaborativa.

A terceira é a **formação**, mas não no sentido de dar forma, de enquadrar, de uniformizar, mas na perspectiva de que, pela experiência mediada, o sujeito mediado tenha compreensão da experiência vivida a ponto de ser capaz de transcender e, nessa proposta, estar apto a constituir outras, cada vez precisando menos

da intervenção, via exposição direta aos objetos que antes foram mediados.

A quarta é a possibilidade de **criação**. Conforme Deleuze (2010a), o essencial para a criação são os intercessores, os sujeitos que fazem a mediação. Mediar para que o outro, sujeito mediado, possa, a partir da mediação, constituir-se também como sujeito de criação.

Se a experiência é uma paixão, como propõe Larrosa Bondía (2002), e a crença e invenção são possíveis a partir da paixão para que o sujeito se constitua como tal, como afirma Deleuze (2012), o acontecimento guiado pelas paixões é um atravessamento desse sujeito para que ele se torne um sujeito da experimentação. Baugh (2010) afirma ser a experimentação inseparável da inovação e da descoberta.

As experiências são entendidas na perspectiva de que cada uma é única, mas que juntas formam o labirinto rizomático, constituem a própria experimentação.

Baugh (2010, p. 94, tradução nossa) diz que a “experimentação pode ser um procedimento investigativo que busca explicar como as associações funcionam pela análise dos elementos que as constituem e as ligações entre os elementos”.

A intenção aqui é mostrar a estrutura da experimentação como procedimento investigativo, formado por conjuntos de S-h-0-h-R; mas também de investigar como funcionam essas mediações que constituem o labirinto rizomático de experiências.

A experimentação não interpreta o significado, como afirma Baugh (2010), mas descobre como funcionam os fluxos, as conexões, as relações entre as partes das associações.

A pesquisa investiga como as mediações operam para dar corpo e vida ao labirinto, o que farei nos capítulos 5, 6 e 7. Mas, antes deles, cabe mostrar como os dados da pesquisa são construídos, na seção seguinte.

#### 4.4 A CONSTRUÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA

O princípio utilizado neste trabalho para mostrar os dados da pesquisa é que eles são construídos pela própria pesquisa, pelos seus sujeitos e pelo *professorpesquisador*.

Desse modo, nosso posicionamento como *professorpesquisador* é que, entrar no cotidiano das escolas pesquisadas, atuar junto com os sujeitos da pesquisa, ser parte do

grupo, tanto na pesquisa quanto pela existência de experiência profissional prévia como professor, estabelecer vínculo emocional com o grupo, são condições necessárias à realização da pesquisa. Para a construção dos dados da pesquisa foi realizada observação participante.

Parto do princípio que, nesse caso, a observação participante é também auto-observação, pois a pesquisa participante pressupõe pesquisar sobre e com os sujeitos da pesquisa, pois, como afirma Vianna (2003, p. 33):

[...] o observador [...] não é apenas um pesquisador. Ele próprio é sujeito da pesquisa; assim, seus sentimentos e emoções constituem também dados. Além disso, o pesquisador pode estudar suas emoções e reações, como fonte de viés, e analisar em que medida suas ações foram influenciadas por seus sentimentos.

Sendo a observação participante um processo do qual o observador participa, influencia o campo pelas suas ações e pela sua própria observação, o que ele coleta em campo acerca de si mesmo é também dado relevante a ser considerado para a compreensão e análise dos resultados da pesquisa.

Vianna (2003) lembra que o aspecto da influência do observador, em virtude de sua participação na pesquisa, é o principal aspecto do método da observação participante. Assim, de acordo com o autor, ela deve ser entendida como processo que envolve também: registros de arquivos, a própria observação, as notas de campo, o sumário de observações, as conversas e entrevistas, inclusive informais, as entrevistas gravadas, entre outros recursos. É, portanto, relevante, fazer triangulação dos dados para análise. Wragg (1999, apud VIANNA, 2003) acrescenta a triangulação da teoria – quando mais de uma teoria ajuda a compreender os fatos – e a triangulação da metodologia – quando se pode pensar em mais de uma metodologia para o desenvolvimento da pesquisa.

O primeiro instrumento foram as minutas de reunião, construídas na trajetória, em cada momento de reunião com professor, na maioria das vezes, na hora atividade do professor, mas que, em alguns casos, ocorreu fora desse horário.



O Quadro 6 apresenta um exemplo dessas minutas. Todas as 46 minutas de reuniões realizadas no período da pesquisa, incluindo esta, estão no Apêndice E.

Quadro 6 – Minuta de reunião número 1

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
17/04/2015 – sexta-feira	11h	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	Matemática		
Ano(s)	9º		
Professor(es)	Klairy		
Participantes	Eli / Klairy		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Planejamento de aula da calculadora do Banco Central do Brasil (BCB)		
Mídia digital	Calculadora do Cidadão		
Arquivo ou endereço eletrônico	<a href="http://www.bcb.gov.br/?CALCULADORA">http://www.bcb.gov.br/?CALCULADORA</a>		
Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
<b>Discussão</b>			
A página 66 do livro didático apresenta exemplos de como usar essa calculadora on-line e propõe exercícios. A partir do uso da calculadora da Microsoft, proposta no livro, a Klairy verificou no livro os tópicos de tecnologias (seções específicas em finais de capítulo) e optou por usar essa calculadora do BCB após as aulas de juros compostos.			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Preparar a aula com base no exposto no livro	Klairy	Até 10/5	
Ministrar a aula em laboratório de Informática com base no conteúdo do livro	Klairy	11/05	CEPS
<b>Segundo tópico da pauta</b>			
Assunto	Criação da <i>webquest</i> para o trabalho sobre matemática financeira		
Mídia digital	<i>webquest</i>		

Arquivo ou endereço eletrônico	Será publicado no <i>blog</i> ceps.blogspot.com.br		
Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
Discussão			
A Klairy apresentou os objetivos da tarefa e a divisão da turma por tópicos que os alunos irão pesquisar. O Eli fotografou as páginas do caderno da Klairy que continham essas informações.			
Itens de ação	Responsável	Prazo/Data	Local
Propor uma <i>webquest</i> com base nos dados que a Klairy apresentou	Eli	30/04/2015	
Alterar/aprovar a <i>webquest</i>	Klairy	04/05/2015	
Publicar a <i>webquest</i> aprovada no <i>blog</i>	Eli	11/05/2015	
Apresentar a <i>webquest</i> para os alunos	Klairy	20/05/2015	
Receber os trabalhos propostos na <i>webquest</i>	Klairy	A definir	

Fonte: Elaborado pelo autor (2015).

Outro instrumento é o diário de campo do *professorpesquisador*. Nele estão anotações das aulas que contam com sua presença. Ao final do trabalho realizado em 2015, esse diário estava com 223 páginas. O diário de campo, somado às fotos que foram feitas nas aulas e às gravações destas, são instrumentos utilizados para narrar como as experiências aconteceram, publicadas nos *blogs* das duas escolas. Assim, os dois *blogs* constituem também instrumentos de coletas de dados. Buscar no diário de campo elementos que possam mostrar como se deram esses critérios de mediação em cada experimentação realizada pelos professores em Rio do Sul foi fundamental para mostrar como os professores lidaram com as mídias digitais e de que forma poderiam transformar isso em experiência.

Os endereços eletrônicos dos *blogs*, além das experiências dos professores, contêm as fotos das aulas, assim como alguns materiais produzidos pelos alunos, dentre eles, os vídeos da aula

de Artes sobre surrealismo, estão nos endereços eletrônicos do blog do CEPS<sup>6</sup> e do blog do CERM<sup>7</sup>.

Outro instrumento utilizado são os depoimentos dos professores, realizados na Primeira Mostra de Mídias Digitais, que aconteceu nos dias 3 e 4 de dezembro de 2015, no Senac de Rio do Sul, na qual os professores fizeram relatos de experiências e os alunos apresentaram trabalhos. A programação do que ocorreu no evento está disponível no site criado para divulgação, com o título Rio do Sul Digital<sup>8</sup>.

A observação em campo é também um dispositivo considerado muito importante para os propósitos desta pesquisa. Como o pesquisador não espera conseguir tomar nota de tudo o que vê, a ideia principal foi filmar as aulas, para que essa observação pudesse ser continuada pela leitura das imagens. Nesse sentido, foi um trabalho de observação participante, uma vez que o pesquisador é sujeito mediador e, nas aulas, pode trabalhar como apoio no uso das mídias digitais. A maior parte das aulas foram filmadas no todo ou por alguns momentos.

De forma resumida, podemos dizer então que a construção dos dados da pesquisa contou com os seguintes instrumentos: 1) a observação em campo pelo *professorpesquisador*; 2) as minutas de reunião que totalizaram em 46 e estão disponíveis no Apêndice E; 3) o diário de campo construído pelo *professorpesquisador*; 4) os *blogs* que foram construídos no decorrer da pesquisa para publicação das aulas e de produção dos alunos; 5) os depoimentos dados pelos professores na Primeira Mostra de Mídias Digitais.

O uso das imagens e vídeos está pautado no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) – Apêndice D, no caso de professores e diretoras. No caso do uso do nome do Senac/SC, a autorização está no Apêndice F – Termo de autorização de uso do nome da instituição. Para as imagens dos alunos, considero como legítimo o documento Autorização do uso de imagens dos alunos (Anexo A), pois é um termo assinado pelos pais de todos os alunos, que fica em poder das escolas, nos quais me baseio para tomar essa decisão de uso, pautado na sugestão das diretoras das escolas.

---

<sup>6</sup> <http://cepedrodossantos.blogspot.com>

<sup>7</sup> <http://cerobertomachado.blogspot.com>

<sup>8</sup> [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)

## 5 A CONSTRUÇÃO DO LABIRINTO RIZOMÁTICO

Nas seções seguintes apresentamos como se deu a construção do labirinto, a partir da inserção das mídias digitais. É uma escolha metodológica começar pelas mídias, em função das experiências terem sido com mídias digitais. Poderíamos optar formar o labirinto pelo que cada professor executou no decorrer do ano. Faremos isso após a constituição completa do labirinto, ou seja, mostraremos como ficaria a representação do percurso de cada professor dentro do labirinto rizomático de experiências.

### 5.1 A CALCULADORA MICROSOFT MATHEMATICS (E1)

Nomeamos E1 o primeiro estímulo apresentado à professora de Matemática, Klairy Simone Wutzow, que é a calculadora Microsoft Mathematics.

O livro de Matemática utilizado pelo oitavo e nono anos do ensino fundamental do CEPS e CERM possui uma seção intitulada “Acessando tecnologias”, que se repete ao longo de quase toda a obra (SOUZA; PATARO, 2012a, 2012b). Não são todos os capítulos que trazem tal seção, mas aqueles que possuem, encerram o capítulo apresentando possibilidades de uso de mídias para o conteúdo descrito no capítulo.

Perguntada se conhecia essa seção ou se já havia explorado seu conteúdo em suas aulas, a professora de Matemática disse que não e, por esse motivo, ainda não havia utilizado nenhuma das mídias apresentadas nessas seções do livro.

A primeira seção, com o título “Acessando tecnologias”, do livro didático do 9º ano (SOUZA; PATARO, 2012b), contém o endereço eletrônico de um programa que pode ser baixado gratuitamente na página da Microsoft<sup>9</sup>.

Trata-se do aplicativo construído pela empresa Microsoft, denominado *Microsoft Mathematics* (Figura 14), que permite fazer operações aritméticas, cálculo com potências e raízes, bem como cálculos de equações do primeiro e segundo grau.

---

<sup>9</sup><http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702>

Figura 14 – Calculadora *Microsoft Mathematics*



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Na primeira reunião de planejamento com a professora em seu horário de hora-atividade na escola, ocorrida em 19 de março de 2015, no CEPS, vimos as possibilidades de uso da calculadora. Naquele momento da pesquisa, não havíamos pensado em criar minutas de reunião. As três primeiras reuniões ocorridas no início do ano foram criadas tempos depois, com base nas anotações do diário de campo do *professorpesquisador*<sup>10</sup>. Por essa razão, embora tenham sido as primeiras, receberam os números 20, 21 e 22. Optamos por não mudar os números da minuta e deixá-las com essa numeração, porque as demais já haviam sido disponibilizadas para os participantes da pesquisa. Sendo assim, embora essa tenha sido a terceira reunião realizada em Rio do Sul, a minuta recebeu o número 22 (Apêndice E).

<sup>10</sup> Foram 46 reuniões no período de março a dezembro de 2015. As minutas de reunião encontram-se no Apêndice E.

Como mostra a minuta, o próprio livro didático, além de apresentar algumas funcionalidades desse programa, sugere quais exercícios do capítulo podem ser realizados com uso dessa mídia. Pelo fato de a professora, na ocasião da reunião, ter realizado com os alunos uma pesquisa de diagnóstico dos seus conhecimentos prévios, decidiu planejar o uso da calculadora para verificar as respostas dos exercícios.

A aula foi programada para 23 de março de 2015, dia em que haveria dois horários geminados da disciplina com a turma de 9º ano, no CEPS. Como nesse mesmo dia ela teria aula com o 8º ano no CERM, também foi programada uma aula para essa outra escola. Nesse caso, havia um problema de ordem técnica: os computadores do CERM não possuíam sistema operacional *Windows*, requisito essencial para a instalação da calculadora. Sendo assim, o problema foi resolvido da seguinte maneira: solicitamos ao técnico em Informática do Senac de Rio do Sul para fazer a instalação nos *notebooks* do Senac, que foram emprestados para que a aula no CERM pudesse ser dada.

As aulas no CEPS e CERM com uso da mídia calculadora foram ministradas pela professora em 23 de março de 2015, conforme previamente agendadas. A professora permitiu que a aula fosse filmada e fotografada.

Para o CERM foram levados os *notebooks*, que poderiam ser usados em sala de aula. Entretanto, os alunos foram conduzidos para o laboratório de Informática, para que as mesas dos computadores pudessem ser utilizadas (Figura 15).

Figura 15 – Aula com uso da *Microsoft Mathematics*

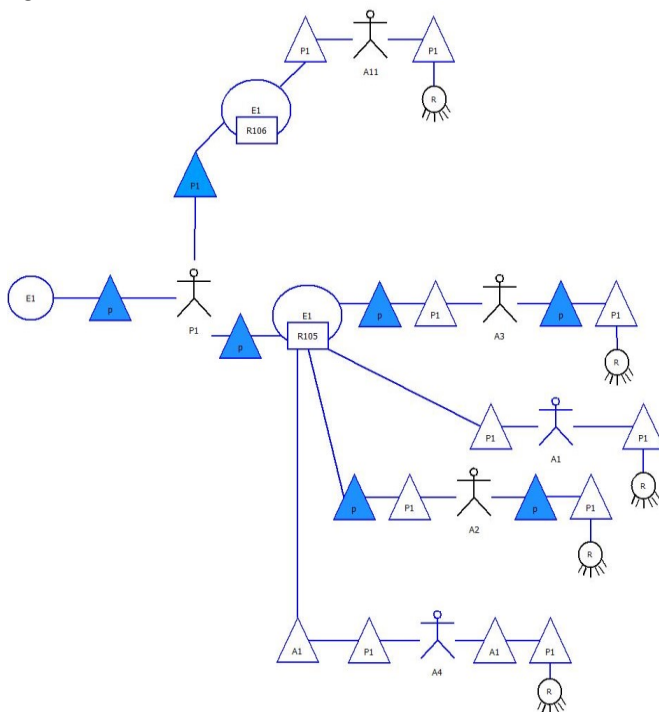


Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Após a aula, tivemos a ideia de criar dois *blogs* para publicar como seriam as aulas realizadas com mídias digitais nas duas escolas, dessa e das demais mídias e disciplinas. Foram criados os *blogs* do CERM<sup>11</sup> e do CEPS<sup>12</sup> para publicação das aulas com mídias digitais.

Com o uso da mídia E1, o labirinto começa a ser configurado. A Figura 16 apresenta a configuração com o caminho traçado no labirinto, com base nas experiências com essa mídia.

Figura 16 – Labirinto com a calculadora Microsoft – aluno



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O estímulo E1 corresponde à calculadora *Microsoft Mathematics*, enquanto o organismo P1 (sujeito mediado) é a

<sup>11</sup> [cerobertomachado.blogspot.com.br](http://cerobertomachado.blogspot.com.br)

<sup>12</sup> [cepedrodossantos.blogspot.com.br](http://cepedrodossantos.blogspot.com.br)

professora de Matemática. Entre o estímulo E1 e a resposta R105 está o mediador p, no caso, o *professorpesquisador*.

A mediação realizada por p na Figura 16, ou seja, E1-p-P1-p-R105 segue o desenho formulado na Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM), na qual o mediador se interpõe entre o estímulo e o organismo mediado e entre este e a resposta que ele produz, conforme Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014), ou seja, S-h-O-h-R.

A relação E1-p-P1-p-R105 mostrou que o mediador é também mediado nessa relação com o sujeito, pois ambos, mediador e mediado, nessa relação, estão aprendendo um com o outro. O motivo da reunião foi que a mídia digital E1 fosse incorporada às aulas da professora para utilizar com os exercícios que ela propõe no caderno e também com os exercícios do livro. A proposta desta pesquisa evidencia esse aspecto o tempo todo: a ideia não é apenas aprender a usar uma mídia digital, mas a utilização dela para o ensino dos conteúdos curriculares propostos. Na reunião, mediador e mediado aprendem juntos os vários recursos que a mídia digital possui, ou seja, as possibilidades de uso para as aulas que estão sendo planejadas.

Conforme a teoria da EAM de Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014), durante o processo de mediação há também aprendizagem direta do sujeito com o estímulo. Optamos por não representar no labirinto as linhas de aprendizagem direta que ocorrem entre o sujeito e a resposta, porque consideramos uma premissa da teoria da EAM. Entretanto, vale ressaltar que o contrário não é verdadeiro, ou seja, nem sempre que ocorre aprendizagem direta ela é acompanhada por mediação de outro sujeito.

A resposta R105 é a aula que foi dada pela professora e, portanto, uma resposta ao planejamento realizado na reunião mencionada. Ela é uma resposta e ao mesmo tempo um estímulo. Assim, o símbolo representado pelo retângulo R105 envolto pelo círculo E1, ou seja, o par E1R102 da Figura 16 se transforma em estímulo para os alunos, a aula que será mediada. Nesse caso, como a aula foi dada em forma colaborativa entre a professora de Matemática e o *professorpesquisador*, ambos estavam como mediadores. Temos então uma nova configuração S-h-O-h-R com mediações com os alunos, onde o estímulo (S) é E1R105, o organismo (O) são os alunos, A1, A2, A3, A4 e as respostas são as atividades que eles desenvolveram na aula. Na execução das aulas, houve situações nas quais os sujeitos que fizeram a mediação



foram vários: professora de matemática e *professorpesquisador* com os alunos, somente a professora com os alunos, e mesmo entre alunos.

A Figura 16 apresenta apenas algumas situações de mediação realizada entre o estímulo, ou seja, a mídia E1 e os alunos. No exemplo do aluno A1, ele foi mediado pela professora P1 e realizou os exercícios do livro, ou seja, as respostas ao estímulo do uso da mídia E1:  $E1R105-P1-A1-P1-R$ .

O aluno A2 foi mediado tanto por P1 quanto p. Por esse motivo, entre o estímulo E1R102 e suas respostas ao estímulo representadas por R102.1 estão os mediadores P1 e p:  $E1R105-p-P1-A2-p-P1-R$ .

Para o aluno A3 aconteceu o mesmo, ou seja, mediação de P1 e p:  $E1R105-p-P1-A3-p-P1-R$ . O aluno A4, entretanto, foi mediado por P1 e por outro aluno, no caso A1:  $E1R105-A1-P1-A4-A1-P1-R$ .

O aluno A11 representa um aluno de outra turma, de outra aula ministrada pela professora com a mídia E1, da qual o *professorpesquisador* não participou. Diferentemente da mediação representada por p entre o sujeito P1 e a resposta E1R102, optamos por representar a relação entre P1 e a resposta E1R105 sem a presença do mediador p, para evidenciar que essa foi outra aula dada pela professora P1 e, embora com o mesmo tema da aula E1R102, foi outra situação, sem a participação e mediação de p e, portanto, outro estímulo, na qual o aluno A11, entre outros alunos, esteve presente. Nesse caso, o percurso pode ser representado por  $E1R105-P1-A11-P1-R105.1$ .

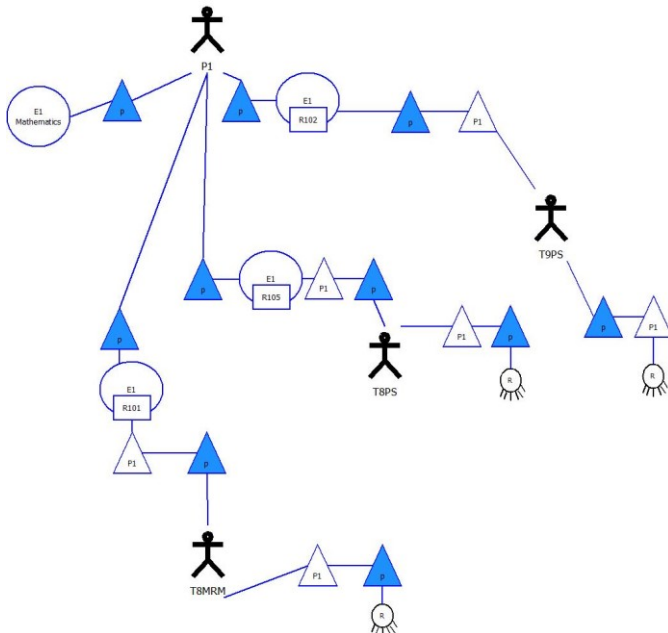
Essa representação da entrada da mídia E1 no labirinto, com a presença de alunos, é uma forma de mostrar que durante as aulas, processos diversos de mediação, com a participação de sujeitos mediadores diferentes, estão sempre presentes: professor-aluno, aluno-aluno.

Há uma dificuldade de fazer essa representação da mediação que houve entre professor-aluno e aluno-aluno, porque, mesmo nas aulas que registramos com fotos e vídeos, não é possível determinar como essas mediações se deram. Por esse motivo, a partir de agora, mostraremos a construção do labirinto com a representação esquemática somente da turma que foi mediada. Isso porque a proposta nossa é investigar como os professores, mediados por um *professorpesquisador*, constroem

suas experiências de usos das mídias com a turma e não de forma individual com cada aluno.

Por esse motivo, a representação anterior passa a ser esquematizada conforme a Figura 17 a seguir.

Figura 17 – Labirinto com a calculadora Microsoft – turma



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

As turmas nas quais a professora P1 fez mediação do uso da mídia E1, mostradas na Figura 17 são: oitavo ano do CEPS (T8PS), oitavo ano matutino (T8MRM) e vespertino (T8VRM) do CERM e nono ano do CEPS (T9PS).

Nesse caso, temos duas situações distintas: uma na qual somente a professora P1 utilizou a mídia E1 com a turma, sem a participação de p; outra na qual tanto P1 quanto p foram mediadores da turma no uso da mídia.

Podemos ver na Figura 17 que p faz a mediação entre o estímulo E1 e a resposta E1R102, sendo que o sujeito mediado é a professora P1. Trata-se do mesmo esquema mostrado anteriormente de **S-h-O-h-R** que, em nosso labirinto representa, no caso dessa situação, o percurso **E1-p-P1-p-E1R102**. Como a

resposta de P1 à mediação de p com a mídia E1 gerou o estímulo E1R102 que foi mediado com a turma T9PS por p e P1, a representação do esquema S-h-O-h-R nesse caso é E1R102-p-P1-T9PS-p-P1-R. Queremos evidenciar que, quando há mais de um sujeito fazendo a mediação, como é o caso aqui de p e P1, ambos se interpõem entre o estímulo e o sujeito mediado e entre esse e a resposta. A resposta R na Figura 17 está representada pelo símbolo com esse formato de raiz, que significa as tarefas que os alunos foram capazes de fazer com a mediação recebida.

O mesmo esquema se repete em relação à mediação de uso da mídia E1 com a turma do oitavo ano do CEPS (T8PS). A mediação de p com P1 para o uso da mídia E1 forma o traçado E1-p-P1-p-E1R105 no labirinto. A resposta E1R105, resultado dessa mediação, é a aula que foi mediada com a turma T8PS, formando o percurso E1R105-p-P1-T8PS-p-P1-R no labirinto.

Outro percurso semelhante ocorreu com a aula mediada com a turma T8MRM. Primeiramente o percurso E1-p-P1-p-E1R101, que foi a mediação de p com P1 para elaboração da aula para a turma, gerando a resposta R101 que, posteriormente, se transformou na aula executada E1R101. Como essa aula também contou com a mediação de p, o percurso foi E1-p-P1-T8MRM-p-P1-R, como pode ser visto na Figura 17.

O percurso E1-p-P1-p-E1R106 representa a aula elaborada para a professora lecionar na turma T8VRM. Nesse caso, há uma diferença em relação às demais aulas. Como essa aula ocorreu sem o acompanhamento de p, a mediação foi somente da professora P1 e, portanto, vê-se, pela Figura 22, que temos E1R106-P1-T8VRM-P1-R.

Finalizamos a construção do traçado construído pela mídia E1 em nosso labirinto rizomático de experiências. As análises das mediações e das aulas executadas, tanto dessa mídia quanto das demais, estão no capítulo 6.

## 5.2 O SOFTWARE GEOGEBRA (E2)

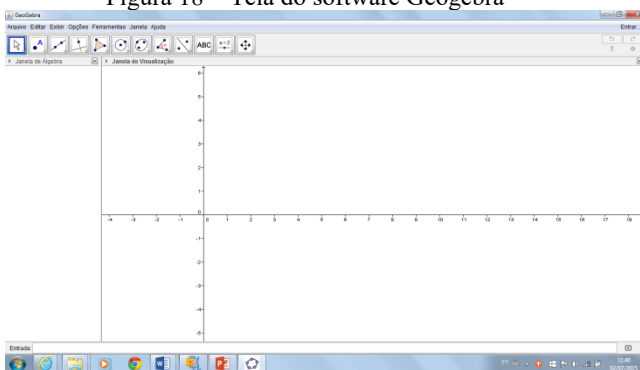
Nomeamos E2, para efeito de representação no labirinto rizomático, o *software* Geogebra<sup>13</sup>, também utilizado pela

<sup>13</sup> Ele pode ser obtido, gratuitamente, no endereço eletrônico <http://www.geogebra.org/download>.

professora Klairy (P1), que, nesse caso, utilizou somente com a turma do nono ano do CEPS.

O Geogebra pode ser utilizado principalmente para a solução de equações e para a produção de gráficos. A tela de abertura do programa apresenta o plano cartesiano (Figura 18). Nele, os pontos podem ser marcados e o trabalho com as figuras, equações e outras funcionalidades pode ser realizado.

Figura 18 – Tela do software Geogebra



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

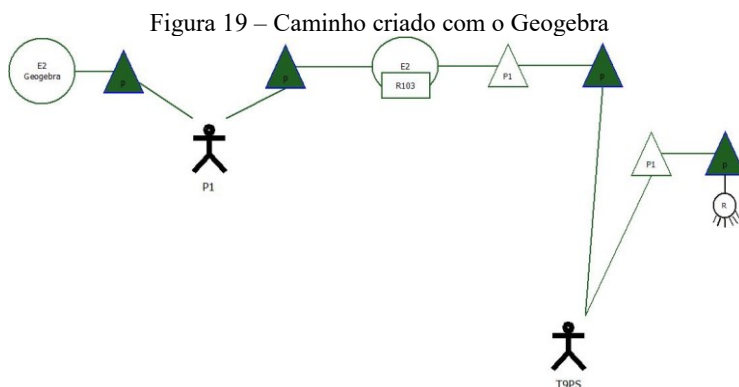
A reunião de planejamento para uso da mídia E2 ocorreu em 21/05/2015, descrita na minuta de reunião número 11, apresentada no Apêndice E. Essa reunião foi utilizada não apenas para discutir o uso da mídia, mas também para discussão de apresentação de artigos em congressos.

A mídia E2 foi instalada e testada no laboratório da escola, no caso o CEPS, para uma aula sobre o tema “funções”, programada para o dia 25/06/2015. No dia da reunião, o programa foi testado por nós, como também realizamos alguns exercícios propostos no livro didático, especialmente aqueles da página 116 do livro do nono ano.

A aula foi mediada por P1 e p. Um pouco do que ocorreu na aula foi contado no *blog* criado para publicação dos resultados, citado anteriormente, mais especificamente no post com data de 25/06/2015<sup>14</sup>, com fotos e vídeos do que ocorreu na aula.

<sup>14</sup> <http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/06/25062015-aula-com-o-geogebra-e.html>

A Figura 19 apresenta o percurso criado pela mídia digital E2 no labirinto.



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Nesse caso, como mostra a Figura 19, a mediação **S-h-O-h-R** é representada no início do percurso por **E2-p-P1-p-E2R103**. Como a resposta E2R103, que foi a aula elaborada e ministrada para a turma T9PS foi acompanhada e mediada também por p. A mediação **S-h-O-h-R** com a turma T9PS está representada no percurso por **E2R103-p-P1-T9PS-p-P1-R**.

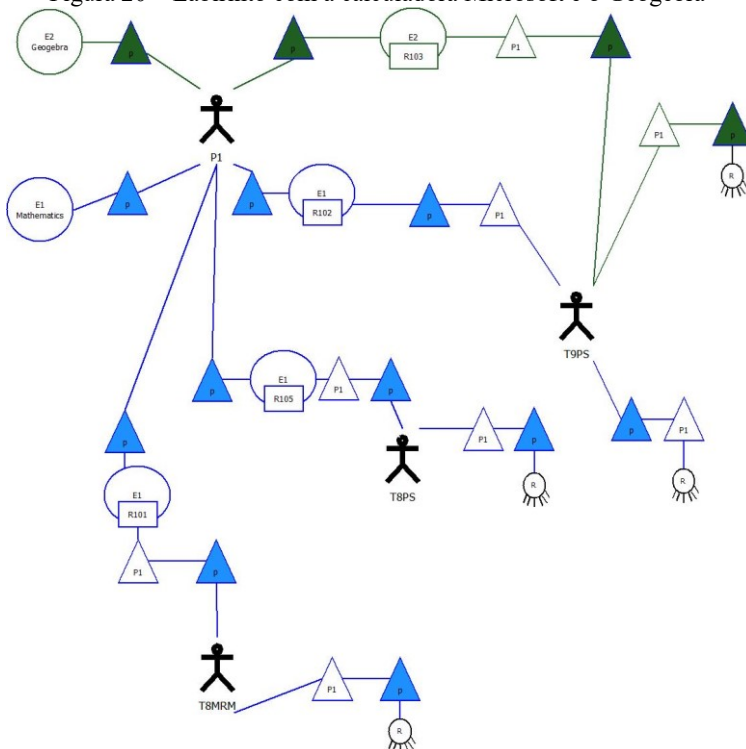
O percurso mostrado na Figura 19 apresenta exclusivamente o que foi realizado com a mídia E2. Na construção do labirinto rizomático, temos até agora relatados os usos de duas mídias, E1 e E2, por uma professora, P1. O labirinto pode ser então representado, somando-se o uso das mídias E1 e E2, conforme a Figura 20.

Como podemos ver na Figura 20, a mídia digital E1 foi utilizada com as turmas T8MRM, T8VRM, T8PS e T9PS. Já a mídia digital E2 foi utilizada somente com a turma T9PS.

A forma como este labirinto está sendo montado não coincide com a ordem cronológica dos usos das mídias porque, ao mesmo tempo em que ocorria o uso das mídias E1 e E2 com essas turmas, outros professores estavam utilizando diferentes mídias com as mesmas turmas. Optamos por montar o labirinto pelas mídias digitais e não em ordem cronológica das mediações que fizemos com as diversas mídias digitais no CEPS e CERM. O motivo é que entendemos que a formação do labirinto rizomático

de experiências com mídias digitais se dá pela inserção das mídias no cotidiano dos professores, pois elas representam o estímulo para a mediação.

Figura 20 – Labirinto com a calculadora Microsoft e o Geogebra



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

No capítulo 6, que mostra a análise do percurso no labirinto formado por essas mídias, mostraremos o percurso por professor, independentemente da quantidade de mídias digitais por ele utilizadas e das datas.

### 5.3 A CALCULADORA DO CIDADÃO (E3)

A mídia digital E3, também utilizada nas aulas de Matemática, pela professora P1, é a Calculadora do Cidadão. Diferente da calculadora Microsoft e do *software* Geogebra, que

podem ser baixados a partir dos seus endereços eletrônicos de origem e, por isso, instalados em máquinas locais, a Calculadora do Cidadão funciona de maneira on-line, ou seja, diretamente com acesso ao seu endereço eletrônico<sup>15</sup> (Figura 21).

Figura 21 – Calculadora do Cidadão

**Financiamento com prestações fixas**

**Simule o financiamento com prestações fixas**

Nº. de meses

Taxa de juros mensal  %

Valor da prestação   
(Considera-se que a 1a. prestação não seja no ato)

Valor financiado   
(O valor financiado não inclui o valor da entrada)

[Metodologia](#)

Fonte: Banco Central do Brasil (2015).

O propósito da Calculadora do Cidadão é a realização de operações com matemática financeira, principalmente o cálculo de juros compostos. Como a matemática financeira é um dos conteúdos curriculares propostos para os anos finais do ensino fundamental, a professora utilizou a Calculadora do Cidadão para mostrar como é possível calcular quanto um sujeito está pagando de juros em uma operação, ou quanto seria a prestação de uma operação de crédito, ou mesmo qual o montante pago ao final de uma operação de crédito, entre outras.

O uso da calculadora não está restrito a estudantes ou conhecedores de matemática financeira, pois, para facilitar sua utilização e o entendimento dos cálculos, o próprio site dá exemplos de como fazê-los (Quadro 7).

<sup>15</sup> <http://www.bcb.gov.br/?CALCULADORA>

Quadro 7 – Exemplos de cálculos financeiros na Calculadora do Cidadão

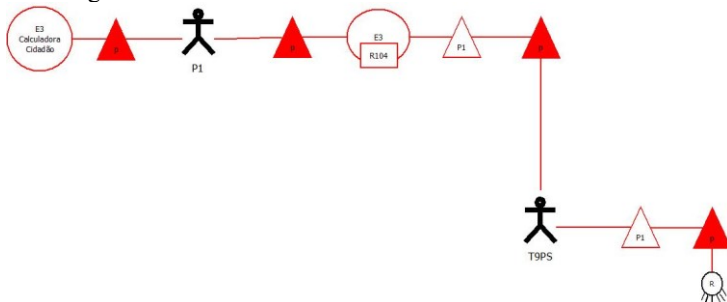
<p>1) Um cidadão está devendo R\$ 2.000,00, tendo ficado acertado que o tomador irá pagar juros de 1% ao mês. Sabendo que as parcelas serão de R\$ 261,50, em quanto tempo o empréstimo será quitado?</p> <p><b>Taxa de juros mensal = 1%</b>  <b>Valor da prestação = 261,50</b>  <b>Valor financiado = 2000</b>  <b>Clique em 'Calcular' para obter o n° de meses.</b></p>	<p>2) Um cidadão está pensando em comprar um bem que custa à vista R\$ 750,00. O vendedor oferece a opção de pagar em 10 parcelas fixas de R\$ 86,00, sem entrada. Qual a taxa de juros embutida no financiamento?</p> <p><b>N° de meses = 10</b>  <b>Valor da prestação = 86</b>  <b>Valor financiado = 750</b>  <b>Clique em 'Calcular' para obter a taxa de juros mensal.</b></p>
--	--

Fonte: Banco Central do Brasil (2015).

O planejamento da aula está na minuta de reunião número 1 (Apêndice E).

A aula com a mídia digital E3 ocorreu, conforme planejado, no dia 11/05/2015. No mesmo dia foi publicado no *blog* um post<sup>16</sup> de como foi a aula, com algumas imagens de sua execução. Também foi mediada por p e P1, a exemplo de aulas anteriores com outras mídias, com a turma do nono ano, T9PS. O percurso específico dessa mídia está representado na Figura 22.

Figura 22 – Caminho criado com a Calculadora do Cidadão



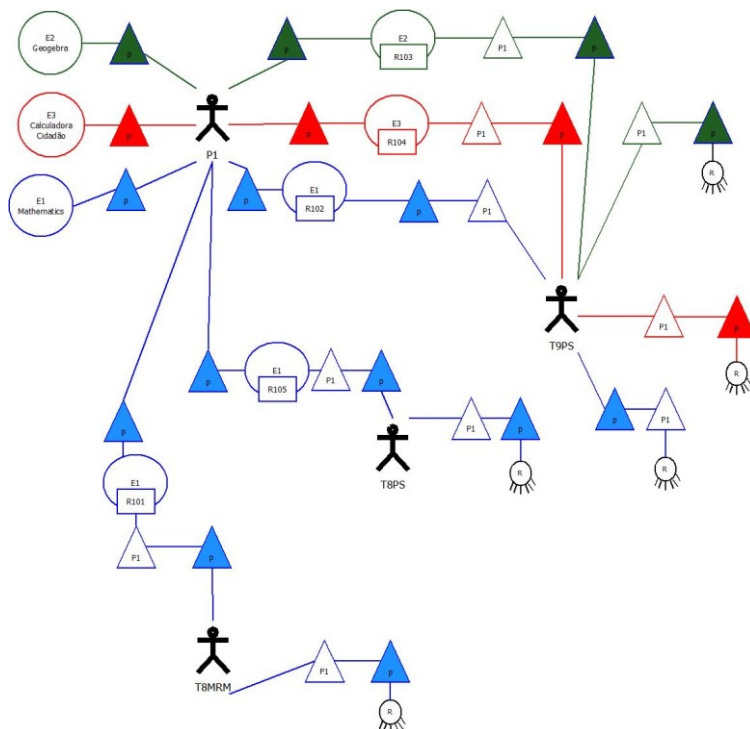
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

<sup>16</sup> <http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/05/11052015-uso-da-calculadora-do-cidadao.html>



O labirinto rizomático agora pode ser representado com o uso das três mídias, E1, E2 e E3 pela Figura 23.

Figura 23 – Labirinto com as calculadoras e Geogebra



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

#### 5.4 WEBQUEST (E4)

A mídia digital que denominamos de E4 é a *webquest*. O nome do professor Alexandre Klaumann, da disciplina de História, dos oitavos anos do CERM, foi sugerido pela diretora da escola, para que ele pudesse entrar no projeto. Como boa parte da mediação realizada com esse professor para a construção da *webquest* foi realizada por e-mail, transcrevemos a seguir o conteúdo do primeiro contato realizado entre

*professorpesquisador* (p) e o referido professor, que denominamos P2.

Olá, professor Alexandre. Como vai?  
Meu nome é Eli Lopes, sou professor do Senac.

Não tive ainda o prazer de conhecê-lo. Mas creio que você já deve ter ouvido falar de mim, pois a Cris (diretora do C.E.R.M.), para quem copio esse email, me disse que já falou contigo sobre o projeto que estou fazendo, pelo Senac, aí com a escola, de uso de Mídias Digitais com o 8º ano.

Já fizemos uma experiência com a Klairy, que você poderá ver no *blog*:  
[cerobertomachado.blogspot.com.br](http://cerobertomachado.blogspot.com.br)

A Cris me disse também que acredita ser você um ótimo parceiro para o projeto. Esse é o motivo do meu contato.

No ano passado eu havia pesquisado uma série de vídeos no You Tube sobre os conteúdos do 8º ano. Os vídeos que estou indicando nas páginas 13 e 14 do documento anexo são alguns que achei mais interessantes (pela didática, pelo tamanho e pela linguagem para 8º ano).

Que tal a gente montar um canal no You Tube para uso nas aulas? O que você acha de conversarmos melhor sobre essa proposta?

Caso tenha interesse, me diga quais os melhores horários para você, porque vou tentar me adequar e ir a Rio do Sul em algum dia que possamos falar mais desse projeto.

Um abraço.

(DADOS DA PESQUISA, 2015).

Depois desse contato, muitos outros e-mails foram trocados e, antes mesmo da primeira reunião presencial entre p e P2, a *webquest* já estava praticamente pronta. O Quadro 8 apresenta a relação de e-mails entre p e P2 para mediação com a mídia E4.

Quadro 8 – Mediação com trocas de e-mails entre p e P2

Data	De	Para	Conteúdo
07/04/2015	p	P2	p se apresenta a P2 e apresenta também a ideia do projeto Mídias Digitais.
08/04/2015	P2	p	P2 afirma ser interessante a proposta e diz que ela coincide com sua proposta de estágio que é o uso das TICs no ensino de História.
08/04/2015	p	P2	Fica confirmada uma primeira reunião para o dia 17/04/2015. (O assunto desta reunião será apresentado na seção da mídia E9 – You Tube).
12/05/2015	P2	p	P2 diz ter elaborado um projeto para a sua faculdade (estágio) e pede ajuda de p para aprimorá-lo.
12/05/2015	p	P2	p responde a P2 que seu projeto pode ser transformado em uma <i>webquest</i> para os alunos do CERM.
13/05/2015	p	P2	p diz para P2 que continua pesquisando materiais (vídeos e textos) para a criação da <i>webquest</i> sobre Revolução Francesa.
14/05/2015	p	P2	p envia para P2 uma pré-proposta da <i>webquest</i> .
18/05/2015	p	P2	p envia a seguinte mensagem para P2: que tal a gente discutir aquela proposta de <i>webquest</i> da Revolução Francesa em seu 3º horário livre na sexta-feira pela manhã aí no CERM?
19/05/2015	P2	p	P2 responde afirmativamente.
27/05/2015	P2	p	P2 apresenta a <i>webquest</i> revisada para p e pede sua opinião.
28/05/2015	p	P2	p parabeniza P2 pela elaboração final da <i>webquest</i> e sugere que faça o registro das aulas com fotos.
25/06/2015	P2	p	P2 envia para p as tarefas que os alunos produziram com base na <i>webquest</i> .
26/06/2015	p	P2	P2 comunica a p que publicou no <i>blog</i> <a href="http://cerobertomachado.blogspot.com">cerobertomachado.blogspot.com</a> as suas experiências de uso da <i>webquest</i> .

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Após várias trocas de mensagens com o material que vinha sendo pesquisado para produção da *webquest*, o encontro marcado

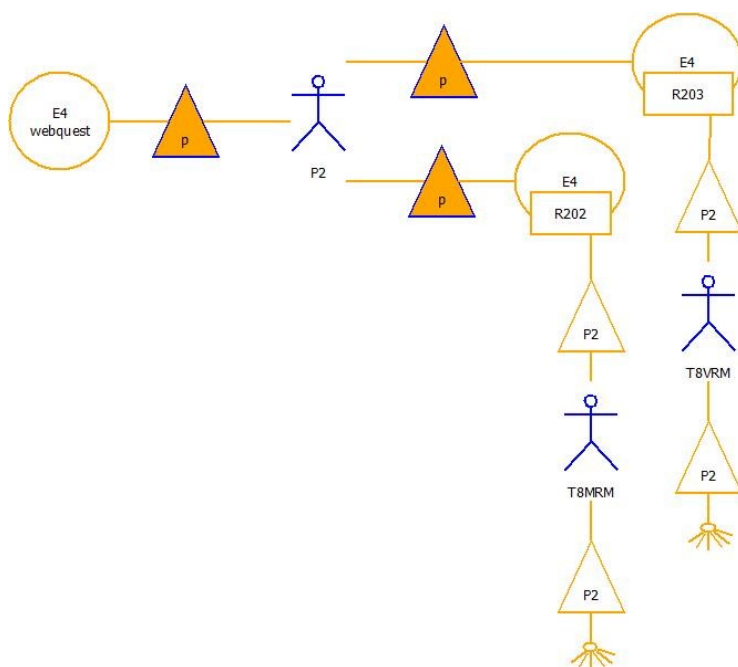
para publicação da *webquest* no portal [www.elilopes.pro.br/capte](http://www.elilopes.pro.br/capte) aconteceu, conforme marcado no e-mail do dia 18/05/2015.

Esse encontro gerou a minuta de reunião número 14, apresentada no Apêndice E.

A *webquest* foi publicada com o título *Revolução Francesa*<sup>17</sup>.

O percurso realizado pelo professor P2 com a mídia digital E4 no labirinto rizomático pode ser visualizado na Figura 24.

Figura 24 – Caminho criado com *webquest* pelo professor de História (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A mediação de p do estímulo E4 com P2 ocorreu na elaboração da *webquest*, conforme mostramos anteriormente, pela troca de e-mails e na reunião presencial. A mediação pode ser simbolizada, nesse caso, como  $E4-p-P2-p-R202$  e  $E4-p-P2-R203$ .

<sup>17</sup><http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa>

Quanto à mediação de E4 do professor com os alunos, ocorreu sem a participação de p e, conforme podemos ver na Figura 24, pode ser representada por E4R202-P2-T8MRM-P2-R e E4R203-P2-T8VRM-P2-R.

Diferentemente das mídias E1, E2 e E3, que foram utilizadas somente pela professora P1, a mídia digital E4 foi usada por mais dois outros professores: o professor de História do oitavo e do nono ano do CEPS, Diomir Garbin (P4), e pela professora de Língua Portuguesa do sexto e sétimos anos dessa mesma escola, Cíntia Franz (P3). Em função disso, mostraremos o percurso da mídia E4 no labirinto após a apresentação do que foi realizado por P3 e P4.

A primeira reunião com o professor Diomir (P4) ocorreu no dia 24/04/2015. Na discussão, era intenção nossa que fosse construída uma *webquest* e um canal no You Tube para publicação de vídeos que pudessem ser utilizados na realização da tarefa proposta pela *webquest*, conforme podemos ver na minuta de reunião número 6 (Apêndice E).

Como o professor estava finalizando o conteúdo “Guerra do Contestado” em sua disciplina, não houve tempo hábil para a criação de uma *webquest* para o dia 11/05/2015, conforme havíamos definido na reunião número 6. A ideia de criar um canal no You Tube também não foi implementada por ambos.

Na reunião seguinte, dia 11/05/2015, foi combinado que ambos pesquisariam materiais sobre o conteúdo que seria ministrado pelo professor naquele mês, “II Guerra Mundial”, registrado na minuta de reunião número 9 (Apêndice E).

Após pesquisas de ambos de materiais que poderiam ser utilizados para a elaboração da *webquest*, realizamos a reunião para combinar a publicação da *webquest* no portal [www.elilopes.pro.br/capte](http://www.elilopes.pro.br/capte). A reunião ocorreu no dia 22/05/2015 e os encaminhamentos foram registrados na minuta de reunião número 17 (Apêndice E).

Embora tenham ocorrido três reuniões para a mediação da mídia E4 com P4, o professor trabalhou o conteúdo com a turma naquele bimestre, mas não teve tempo de publicar a *webquest* que não foi utilizada. No semestre seguinte, o professor utilizou outra mídia e fez outro tipo de atividade, sem a mediação de p, com a mídia digital E11, conforme veremos no final da seção 5.11.

No caso da disciplina de Língua Portuguesa, com a professora Cíntia Franz (P3), a iniciativa de uso da mídia digital

E4 partiu da própria professora, que, no dia 25/05/2015, enviou um e-mail para p que dizia: “Olha o que eu achei pesquisando para nosso projeto. Tem links com OA, bem legais. Posso readaptar e usar. O que você acha?” (professora P3). Tratava-se de uma *webquest* intitulada “Caça ao Tesouro”, disponível na internet e que tinha como tarefa a produção de um mapa com curiosidades sobre a nossa língua e sobre o acordo ortográfico.

O modelo **S-h-O-h-R** acontece no momento em que a professora, como mediadora, faz uso da mídia digital com a turma que, no caso, foi o sétimo ano do CEPS. Assim, ocorreu aprendizagem mediada na forma de **E4R301-P3-T7PS-P3-R**. Parte do que foi desenvolvido com uso da *webquest* Caça ao Tesouro foi publicado pela professora no blog<sup>18</sup>.

O percurso da mídia digital E4 no labirinto rizomático de experiências, com os professores P2, P3 e P4 sendo mediados, pode ser representado conforme a Figura 25.

Como podemos ver na Figura 25, a mediação **E4-p-P2-p-R202** gerou a *webquest* que foi mediada pelo professor P2 com a turma T8MRM, formando o percurso **E4R202-P2-T8MRM-P2-R** que, nesse caso, não contou com a presença de p.

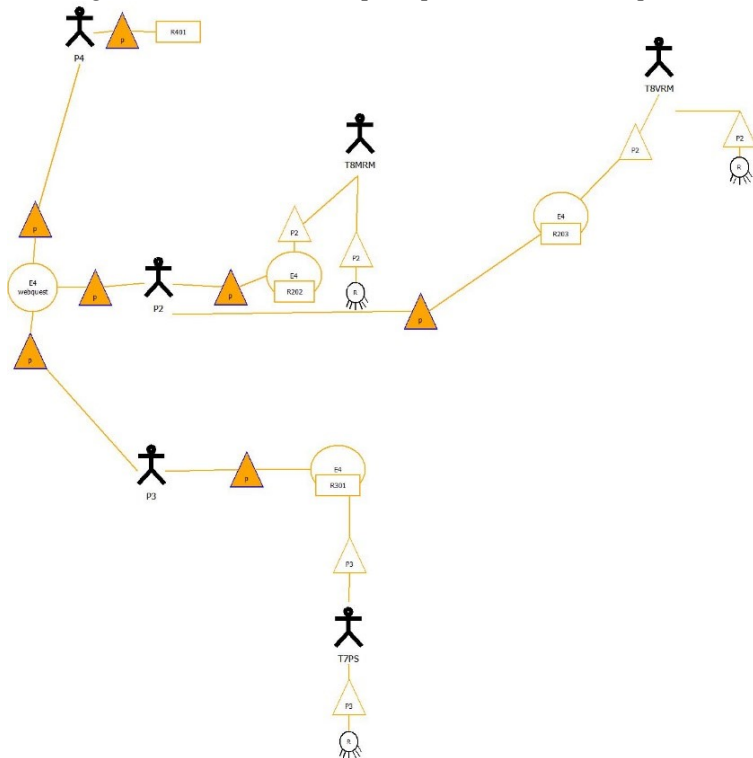
O mesmo podemos dizer em relação ao professor P2 com a turma T8VRM. O percurso no labirinto rizomático de experiências, nesse caso, começa com a mediação de p, ou seja, E4-p-P2-p-R203 que o professor executou com a turma, gerando a mediação do percurso **E4R203-P2-T8VRM-P2-R**.

O percurso da professora P3 com a mídia digital E4 no labirinto, conforme podemos ver na Figura 31, é representado pela mediação de p, gerando, portanto, a linha **E4-p-P3-p-R301** e, como a aplicação da *webquest* com a turma T7PS não contou com a participação de p, notamos que o percurso finaliza com **E4R301-P3-T7PS-P3-R**.

Em relação ao professor P2, como a *webquest* foi elaborada, mas não foi aplicada com a turma, a resposta termina na mediação da mídia digital E4 realizada por p com P2, formando o percurso **E4-p-P4-p-R401**.

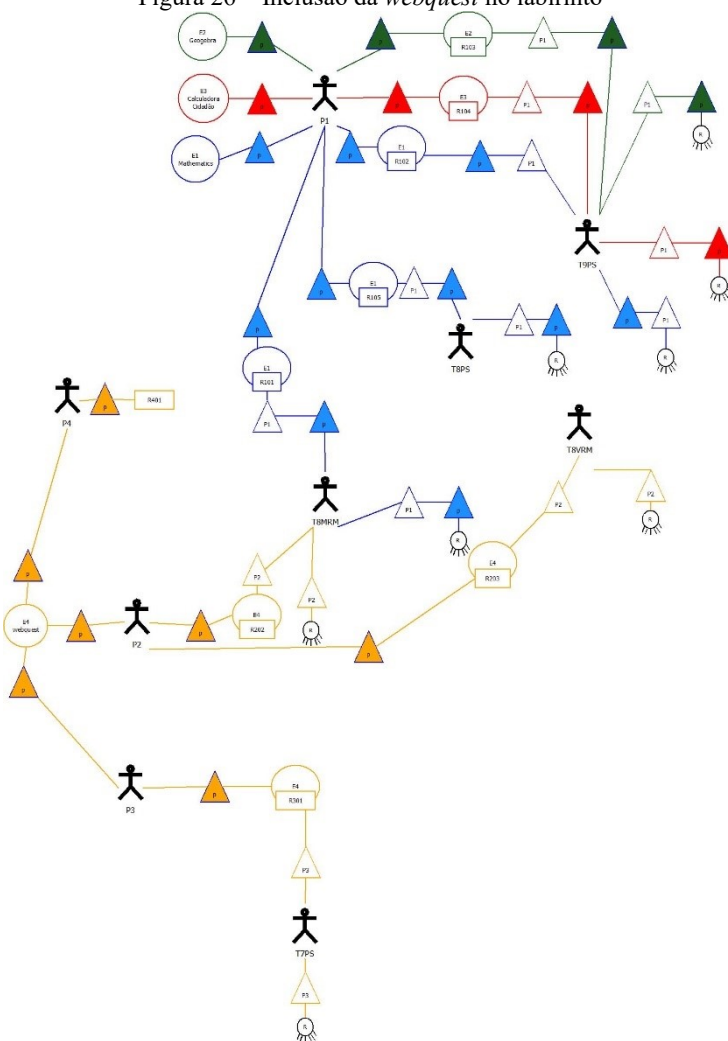
<sup>18</sup><http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com.br/2015/07/webquest-acordo-ortografico.html>

Figura 25 – Caminho criado pelos professores com *webquest*



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Agora temos o labirinto com as mídias digitais E1, E2, E3 e E4 formado conforme podemos ver na Figura 26.

Figura 26 – Inclusão da *webquest* no labirinto

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

## 5.5 JOGOS (E5)

Três professores utilizaram jogos em suas disciplinas: P3, P7 (mediada por P1) e P8.



A professora Cíntia (P3) utilizou três jogos: um com conteúdo de classes gramaticais e outros dois a respeito do acordo ortográfico da Língua Portuguesa.

No dia 21/05/2015, fizemos uma reunião com o principal objetivo de fazer o planejamento da aula com o jogo “Desafio de Camões”, que trata do assunto classes gramaticais. O jogo foi levado à professora pelo *professorpesquisador*, que já no ano anterior, quando realizou algumas oficinas com os professores do CERM e CEPS, teve seu primeiro contato com esse jogo e havia testado seu funcionamento, registrado na minuta de reunião número 10 (Apêndice E).

No dia 11/06/2015, conforme planejada, a aula com o sexto ano, utilizando o jogo Desafio de Camões, aconteceu. A aula foi mediada por P3 e p, que, durante seu desenrolar, fizeram um desafio para os alunos: verificar quem terminaria em primeiro lugar o jogo e também quem faria mais pontos. Parte do que aconteceu na aula foi contado no *blog*<sup>19</sup>.

No dia 10/09/2015, fizemos uma reunião de planejamento para discutir vários assuntos, dentre os quais estava a aula com os dois jogos de acordo ortográfico, registrado na minuta de reunião número 26 (Apêndice E).

A aula com os jogos do acordo ortográfico, programada para ser realizada no dia 15/10/2015, precisou ser adiada, em função das enchentes que a cidade enfrentou. A aula veio a acontecer no dia 12/11/2015. Entretanto, na semana anterior, havíamos combinado a aula entendendo que o laboratório já estaria montado, pois a escola estava em funcionamento após se recuperar das enchentes. Como nesse dia ainda não havia sido montado o laboratório, ainda assim, a professora Cíntia (P3) e o *professorpesquisador* (p) resolveram, em comum acordo, levar os alunos para o laboratório e expor o jogo em telão. A ideia foi que, ao invés de cada aluno jogar em um computador, a professora expunha as perguntas utilizando o *data show*, de forma que a turma pudesse responder.

Com os alunos do sexto ano, a estratégia foi a turma jogar contra a professora. Para os alunos do sétimo ano, foi diferente: a

---

<sup>19</sup><http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/06/aula-de-lingua-portuguesa-6-ano.html>

turma foi dividida em dois grandes grupos e cada pergunta era direcionada para um dos grupos. A aula foi publicada no *blog*<sup>20</sup>.

A professora Natália (P8) planejou e executou uma aula com o jogo Desafio de Camões, tanto com a turma T6RM quanto T7RM, mediadas por p. A reunião de planejamento e mediação para o uso da mídia digital ocorreu no dia 17/09/2015 e foi relatada na minuta de reunião número 29 (Apêndice E).

A aula estava planejada para acontecer no dia 16/10/2015. Entretanto, naquela data, a escola estava sendo usada como abrigo para os desabrigados das enchentes que ocorreram na cidade. Ela foi transferida para o dia 04/11/2015.

A professora Nilza (P7) utilizou o jogo Tabela Periódica. A reunião de mediação com a professora para uso da mídia digital e planejamento da aula aconteceu no dia 07/04/2015, na qual foi criada a minuta de reunião número 7 (Apêndice E).

A aula, que estava prevista para ocorrer no mês de maio ou junho, não aconteceu. A professora tinha passado para outro conteúdo no livro didático e, por esse motivo, acabou não usando o jogo da tabela periódica naquele semestre. Entretanto, em função das enchentes que ocorreram em Rio do Sul no mês de outubro de 2015, os alunos teriam de cumprir aulas aos sábados, nos meses de novembro. Mediada pela professora Klairy (P1), a professora deu essa aula com o jogo no dia 14/11/2015<sup>21</sup>.

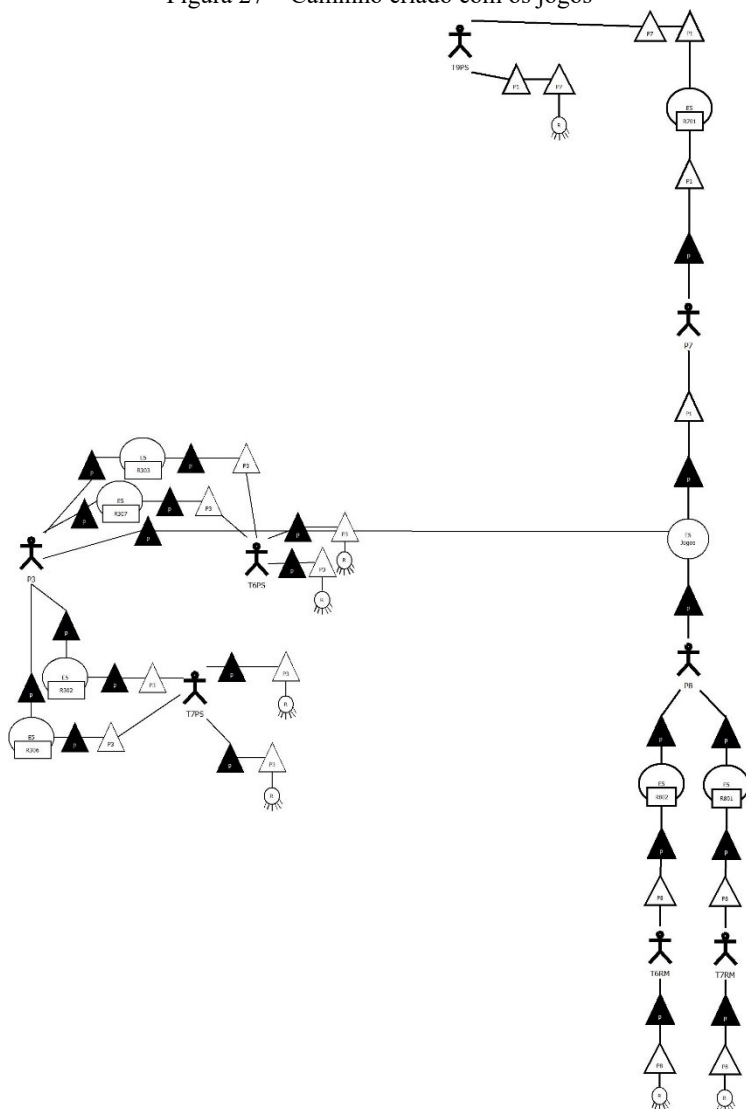
Com o uso do jogo por essas professoras, o percurso da mídia digital E5 no labirinto pode ser representado como se vê na Figura 27.

---

<sup>20</sup> <http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/11/aula-sobre-acordo-ortografico-com-dois.html>

<sup>21</sup> Parte do que ocorreu na aula foi registrado no blog e está disponível no endereço eletrônico <http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/11/aula-com-o-jogo-da-tabela-periodica.html>.

Figura 27 – Caminho criado com os jogos



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Iniciaremos a apresentação de como se dá a mediação segundo o modelo **S-h-C-h-R** nesse caso pelo percurso da professora P7, porque queremos mostrar o que há de inédito em

relação aos outros casos. Nos exemplos anteriores, havia sempre a mediação de p e um professor, ou o professor com aprendizagem direta em relação ao estímulo (a mídia digital). Mas no caso aqui da professora P7 com a mídia digital E5, a mediação de p, que aconteceu em abril de 2015, não foi o fator que determinou o uso da mídia, mas a mediação da professora P1, que foi quem ajudou a elaborar a aula e executá-la. Assim, como podemos ver na Figura 27, o percurso é E5-P1-P7-P1-R701, ou seja, P1 que se interpõe entre o objeto mediado, o sujeito e a resposta, que foi a aula preparada. Na execução da aula, também P1 esteve presente e temos o caminho percorrido representado por E5R701-P1-P7-T9PS-P1-P7-R, ou seja, P1 e P7, nesse caso, são mediadoras da turma T9PS.

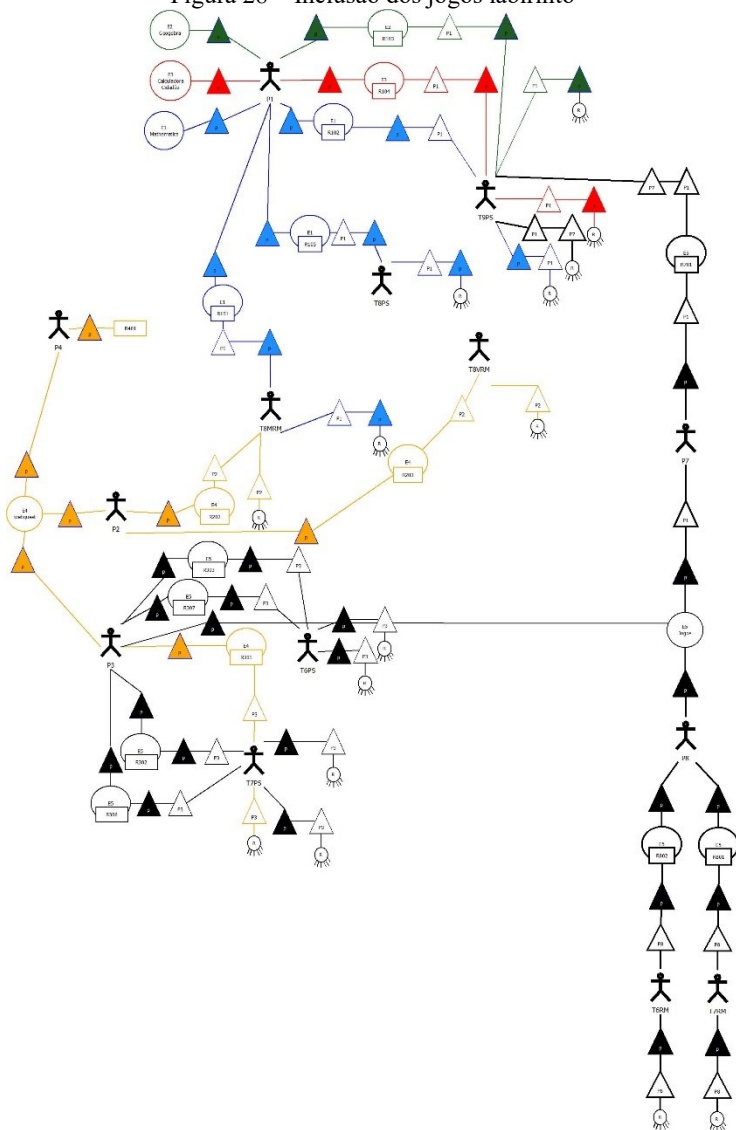
Fizemos a mediação da mídia digital E5 com a professora P8, gerando os percursos E5-p-P8-p-R801 e E5-p-P8-R802, que foram as duas aulas dos percursos E5R801-p-P8-T6PS-p-P8-R e E5R802-p-P8-T7PS-p-P8-R, pois a execução das aulas foi mediada tanto por p quanto P8.

No caso da professora P3, como mostrado na Figura 33, a mediação para a criação da aula do jogo Desafio de Camões gerou os percursos E5-p-P3-p-R302 e E5-p-P3-p-R303 que mais tarde foram as aulas executadas pela professora e mediadas também por p, gerando os percursos E5R302-p-P3-T7PS-p-P3-R e E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R com o sétimo e sexto anos, respectivamente.

As aulas que foram planejadas e executadas com os dois jogos de acordo ortográfico pela professora P3, mediadas por p, seguiram o mesmo modelo e o percurso no labirinto pode ser visto como E5-p-P3-p-R306 e E5R306-p-P3-T7PS-p-P3-R com o sétimo ano e E5-p-P3-p-R307 e E5R307-p-p3-T6PS-p-P3-R para com o sexto ano.

Com a participação, portanto, das professoras P1, P3, P7 e P8 percorrendo o labirinto com o uso da mídia digital E5, temos agora o labirinto configurado com cinco mídias digitais, E1 a E5, conforme mostrado na Figura 28.

Figura 28 – Inclusão dos jogos labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

## 5.6 PODCAST (E6)

*Podcast*, que designamos como mídia digital E6 em nosso labirinto rizomático de experiências, foi uma mídia utilizada especificamente pela professora Cíntia (P3). No dia 23/04/2015, apresentamos à professora e a mais dois professores de Língua Portuguesa uma proposta de utilizar mídia digital para ministrar os conteúdos curriculares relativos aos gêneros textuais, conforme minuta de reunião número 5 (Apêndice E), embora o restante dessa minuta, que contempla toda a discussão que foi elaborada para o trabalho com gêneros textuais, esteja apresentado no Apêndice C.

Nessa reunião, entre outros assuntos, foi discutida a criação de *podcasts*, principalmente pela professora P3, que pretendia utilizar a *software* Audacity, mas não estava definido ainda onde os arquivos de áudio seriam publicados.

No dia 10/09/2015, entre outros assuntos, foi planejada a produção de *podcasts*, conforme podemos ver na minuta de reunião número 26 (Apêndice E).

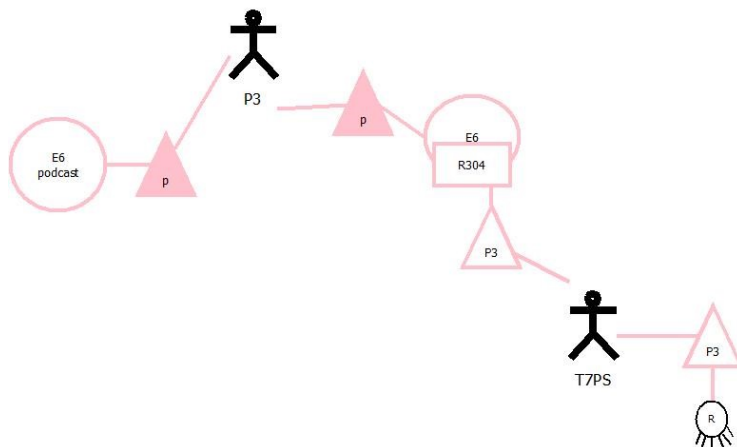
Nessa reunião, conforme podemos ver no primeiro item da pauta, a professora Cíntia estava preocupada em como publicar os *podcasts* produzidos pelos alunos. Mais tarde, por e-mail, na mediação entre p e P3 para a publicação dos áudios produzidos, fui sugerido à professora a utilização do site *Sound Cloud*. Esse portal permite a inserção de até três horas de áudio gratuitamente; para mais do que isso, é necessário fazer pagamento. Criamos uma página com o nome da escola nesse portal, onde foram publicados os podcasts<sup>22</sup>.

O percurso criado pela mídia digital E6 em nosso labirinto rizomático de experiências pode ser visto na Figura 29.

Como apresentado na Figura 29, o planejamento de uso da mídia digital E6 pela professora P3 foi mediado por p e, portanto, temos a mediação E6-p-P3-R304. Mas a participação de p não ocorreu quando da criação das mídias pelos alunos, que foram mediados somente por P3, gerando o percurso E6R304-P3-T7PS-P3-R.

<sup>22</sup> <https://soundcloud.com/cepedrodossantos>

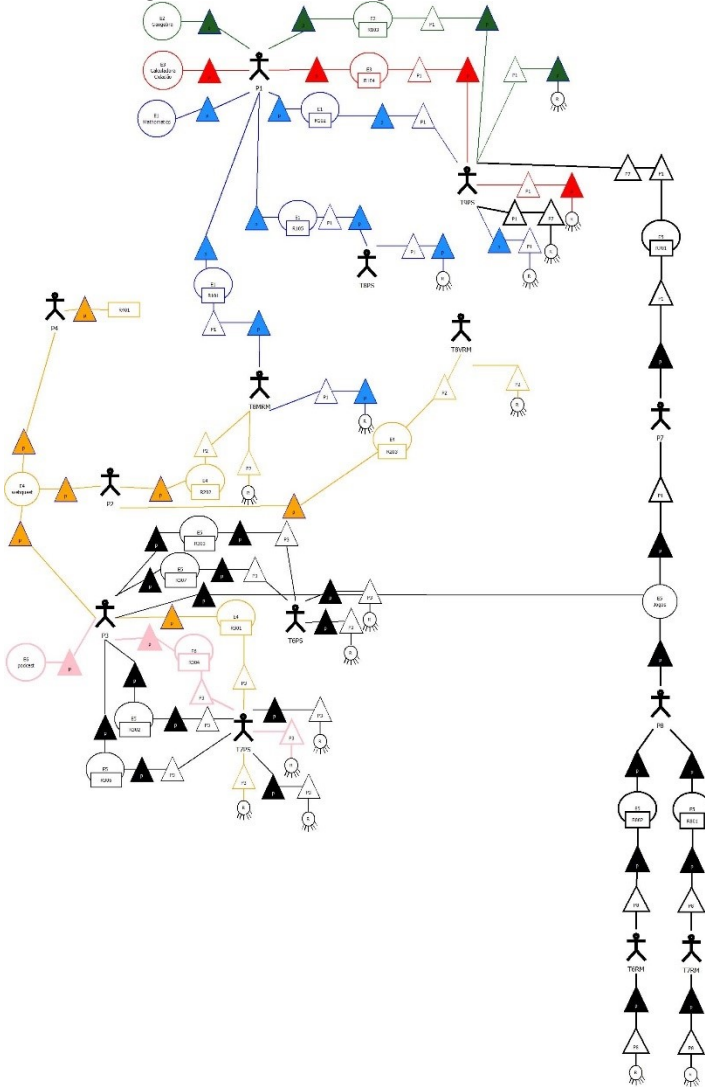
Figura 29 – Caminho criado com os *podcasts*



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Com o uso da mídia digital E6, podemos visualizar o labirinto rizomático agora com as mídias digitais E1, E2, E3, E4, E5 e E6, como apresentado na Figura 30.

Figura 30 – Inclusão dos *podcasts* no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).



## 5.7 ANIMAÇÃO 2D (E7)

A mídia digital para animação 2D que em nosso labirinto rizomático de experiências designamos por E7, foi utilizada pelo professor de Artes do CERM, Cleverton (P5).

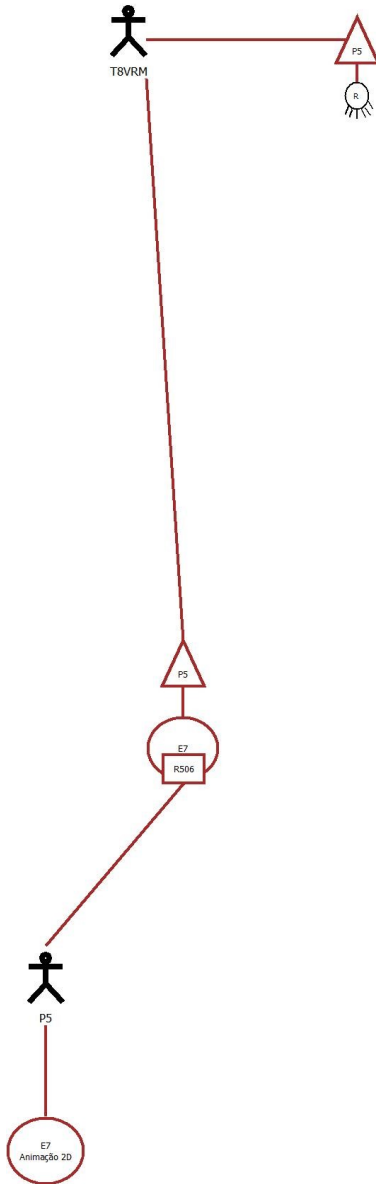
Na disciplina de Artes, segundo relatos do professor P5, nos anos anteriores ele havia solicitado aos alunos para fazerem os desenhos para produção de animação 2D em folhas de papel. Pelo fato de ter utilizado a mídia digital Objeto de Aprendizagem (E12), conforme apresentado neste trabalho, na seção com este nome, assim como ter utilizado também produção de vídeos (E13), o professor achou que seria interessante filmar a animação.

No caso dessa mídia digital, não houve participação de mediação do *professorpesquisador*, pois foi a mediação do professor com a turma que produziu as animações.

Dessa forma, a entrada dessa mídia no labirinto rizomático de experiências pode ser vista na Figura 37.

Como podemos ver na Figura 31, a mediação, segundo o modelo **S-h-O-h-R** se dá pela mediação da mídia digital E7 com as turmas T8MRM e T8VRM. Entretanto, antes de fazer a mediação com a turma, o professor P7, que nesse caso não foi mediado por outro, planejou as aulas para a construção das animações pela exposição direta, ou seja, os caminhos E7-P5-R505 e E7-P5-R506 que podemos ver no labirinto. A mediação desse professor com a turma formou os caminhos **E7R505-P5-T8MRM-P5-R** e **E7R506-P5-T8VRM-P5-R** que vemos na Figura 31.

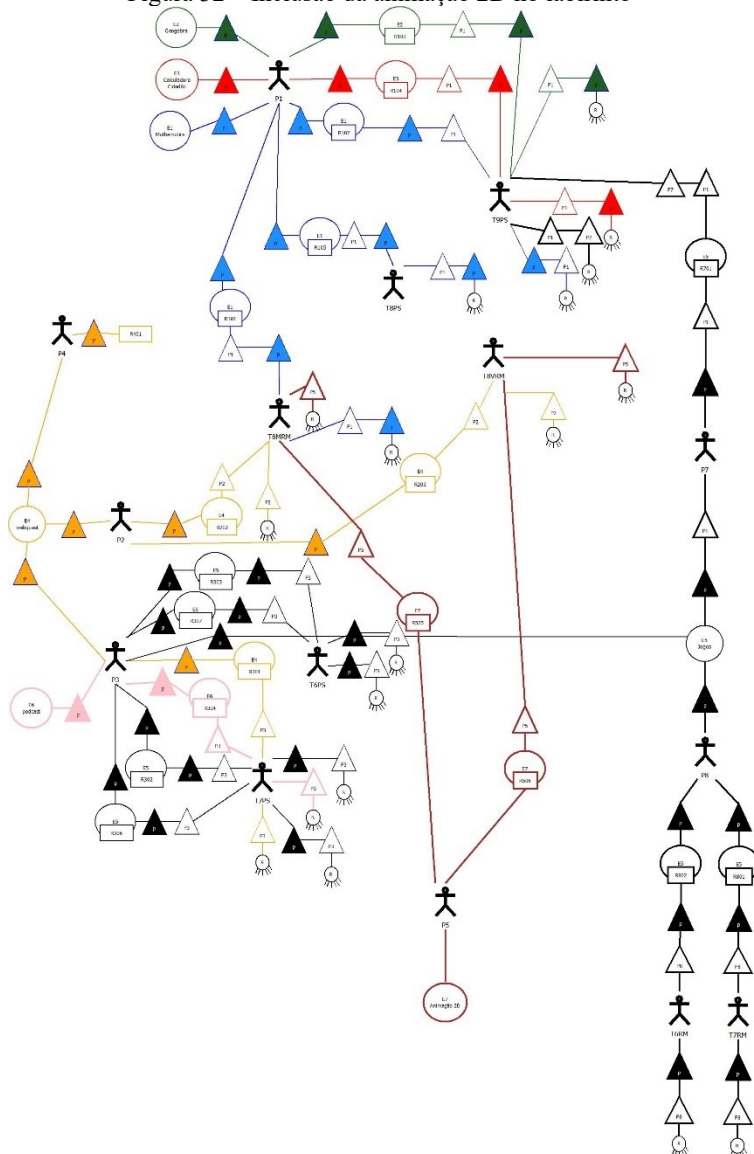
Figura 31 – Caminho criado com a animação 2D



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Com o uso da mídia digital E7, podemos visualizar o labirinto rizomático agora com as mídias digitais E1 a E8 na Figura 32.

Figura 32 – Inclusão da animação 2D no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

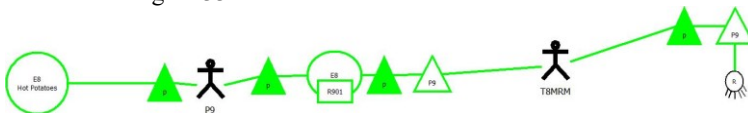
## 5.8 HOT POTATOES (E8)

A mídia digital Hot Potatoes, estímulo E8, foi apresentada à professora Luciane (P9), do CERM, como recurso para elaboração de questões da disciplina de Inglês para os alunos. Acharmos interessante que, ao invés de a professora elaborar questões e fornecer para os alunos responderem, eles pudessem utilizar a mídia para produzir suas próprias questões de Inglês, ou seja, eles seriam autores e ao mesmo tempo usuários dos problemas criados.

No dia 04/11/2015, foi realizada a reunião de planejamento para a aula, registrada na minuta de reunião número 38 (Apêndice E).

O caminho da mídia digital E8 pode ser visto na Figura 33. A aula foi planejada e executada por p e P9. Assim, vemos na Figura 33 a mediação E8-p-P9-p-R901 como a preparação desta aula. A execução tem a mediação E8-p-P9-T8MRM-p-P9-R.

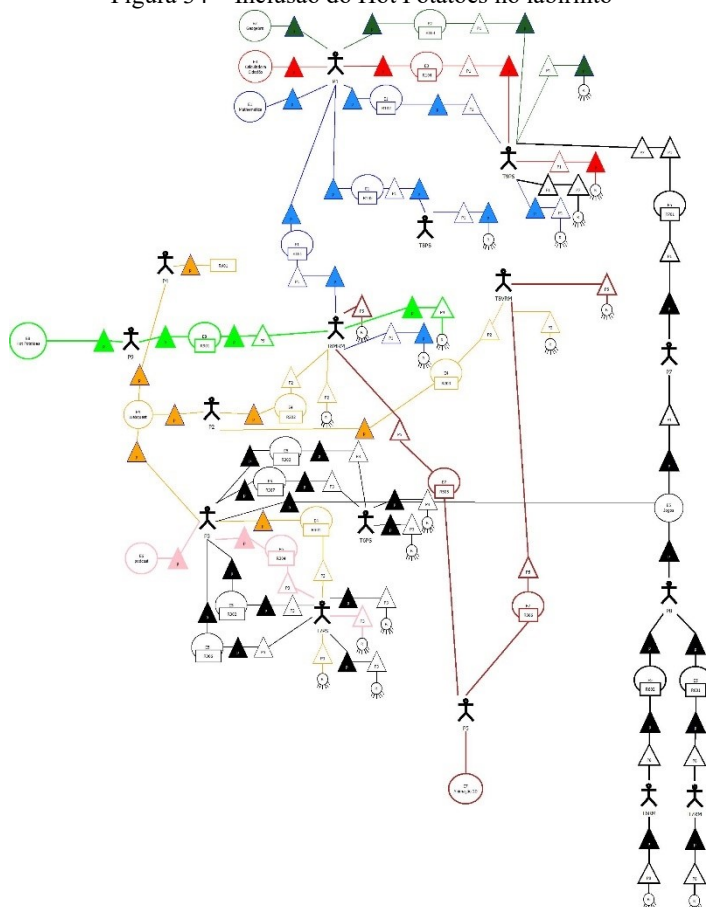
Figura 33 – Caminho criado com o Hot Potatoes



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A Figura 34 apresenta o labirinto rizomático de experiências com a inclusão da mídia digital E8.

Figura 34 – Inclusão do Hot Potatoes no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

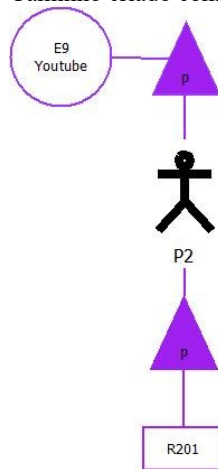
## 5.9 YOU TUBE (E9)

A mídia digital You Tube, nomeada E9 em nosso labirinto rizomático de experiências, embora não tenha sido utilizada pelos alunos conforme o planejamento, foi uma mídia digital que fez parte do planejamento do professor Alexandre (P2), mediado pelo *professorpesquisador*.

A minuta de reunião número 4 (Apêndice E) apresenta o que foi planejado no dia 13/04/2015.

O caminho da mídia digital E9 está representado na Figura 35.

Figura 35 – Caminho criado com o You Tube

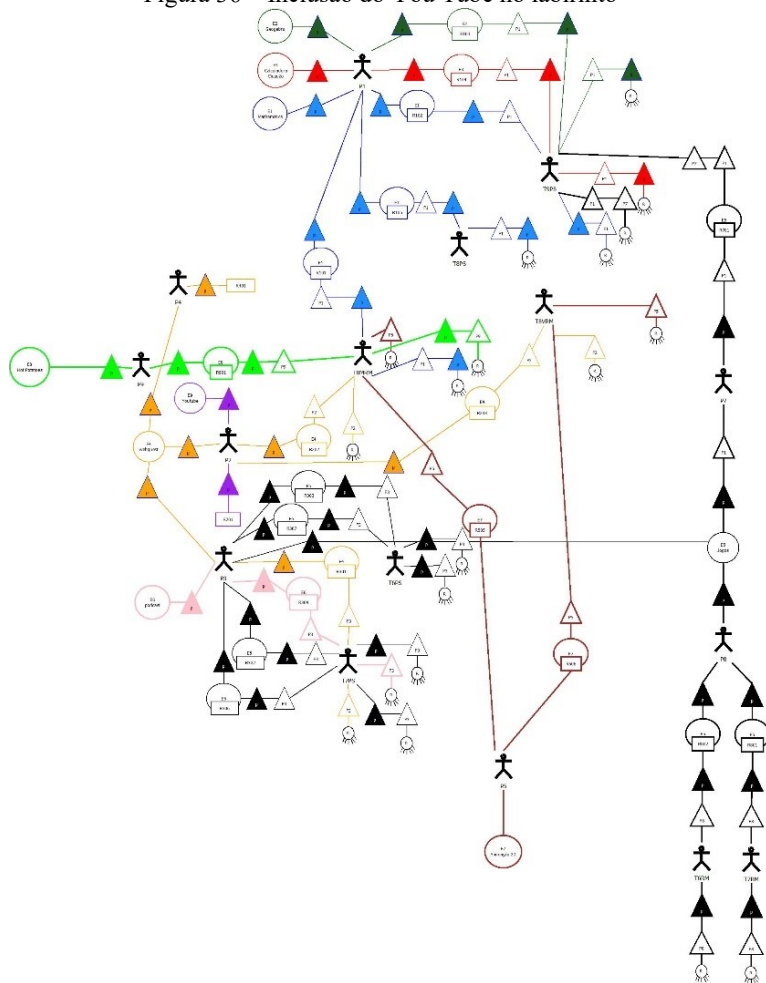


Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O planejamento do uso dessa mídia digital formou o caminho **E9-p-P2-p-R201** conforme podemos ver na Figura 35.

A Figura 36 apresenta o labirinto rizomático de experiências com a inclusão da mídia E9 em sua formação.

Figura 36 – Inclusão do YouTube no labirinto

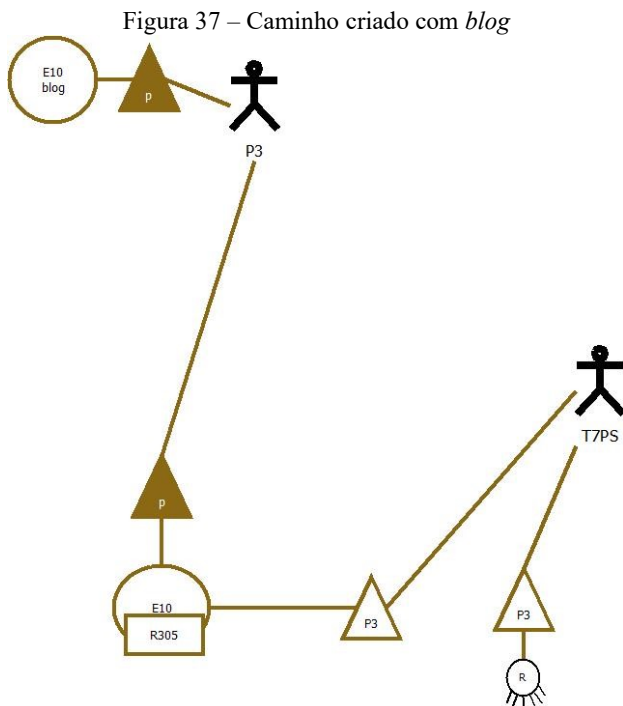


Fonte: Dados da pesquisa (2015).

### 5.10 BLOG (E10)

E10 é a mídia digital *blog* em nosso labirinto rizomático de experiências. Na minuta de reunião número 5 (Apêndice E), uma das sugestões de locais para publicação de produções dos alunos para os gêneros textuais foi o *blog*.

A professora Cíntia (P3) publicou no *blog*<sup>23</sup> a maior parte das atividades desenvolvidas por ela com seus alunos. A mídia digital *blog* se apresenta no labirinto conforme a Figura 37.



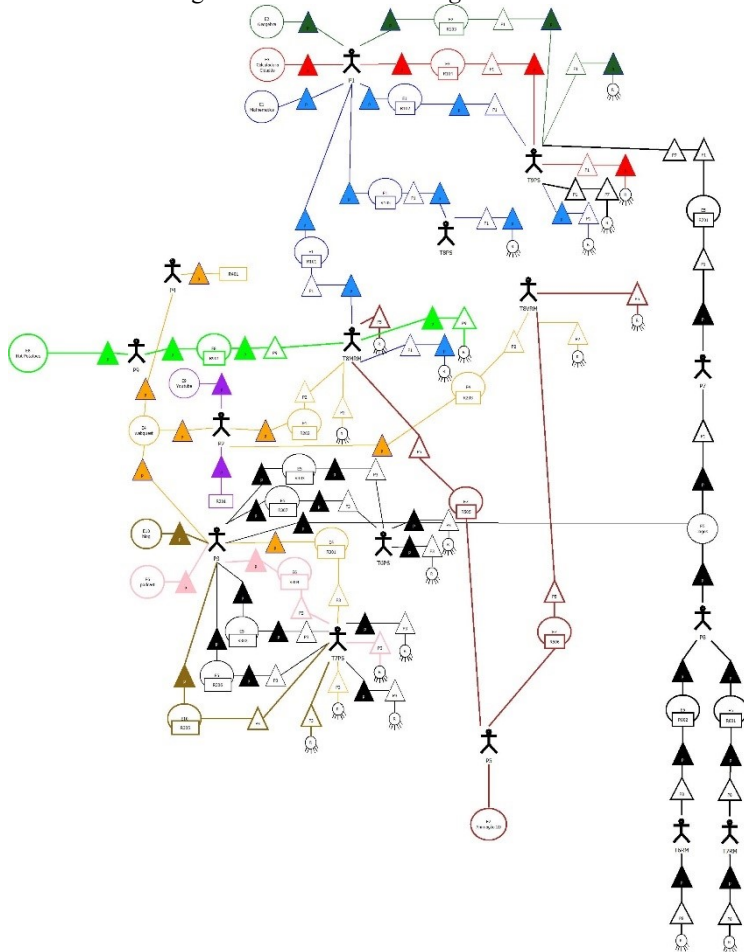
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A mediação para uso do *blog* permitiu construir o seguinte caminho: **E10-P-P3-P-R305**, quando criamos o *blog*, na reunião ocorrida no dia da reunião número 5. Como a publicação no *blog* não teve a participação do *professorpesquisador*, a professora P3 foi mediadora com os alunos, gerando o caminho **E10R305-P3-T7PS-P3-R**.

A Figura 38 apresenta o labirinto rizomático de experiências com a inclusão da mídia E10 em sua formação.

<sup>23</sup> [cepslinguaportuguesa.blogspot.com](http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com)



Figura 38 – Inclusão do *blog* no labirinto

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

### 5.11 SLIDES (E11)

Consideramos a produção de *slides* como a mídia E11, que foi a produção de apresentação de trabalhos pelos alunos, utilizando programas específicos para elaboração de *slides*, como o Power Point. Embora os professores, na maioria das vezes, utilizem essa mídia para produção de suas aulas, nesse trabalho estamos considerando como caminho percorrido no labirinto

somente aquele no qual os alunos puderam produzir algum conteúdo com utilização dessa mídia digital.

Os professores que solicitaram aos alunos para produzir trabalhos com uso de *slides* foram o Diomir (P4), professor de História do CEPS, e a Erivonete (P6), professora de Geografia do CEPS e CERM.

Em relação ao professor P4, a mediação foi entre o professor e a turma. Como o uso da mídia digital *webquest* (E4) não foi levada para a turma produzir a tarefa, o professor desenvolveu uma tarefa para os alunos na qual solicitou que produzissem *slides* com conteúdo sobre “curiosidades históricas”. O tema era livre e não necessariamente precisaria estar ligado ao conteúdo curricular do nono ano. Um dos trabalhos foi escolhido pelo professor para ser levado para a Primeira Mostra de Mídias Digitais. Portanto, nesse caso, não houve uma reunião específica de mediação com o professor para a produção desse trabalho.

Com a professora Erivonete (P6), para a mediação dessa mídia digital, foi diferente em relação ao número de reuniões de planejamento e execução das tarefas. Inicialmente, foram realizadas duas reuniões para planejamento dos possíveis trabalhos que os alunos desenvolveriam no CEPS e no CERM, conforme podemos ver nas minutas de reunião números 15 e 16 (Apêndice E).

A minuta de reunião número 15 mostra que nossa discussão se deu em torno de quais mídias utilizar para elaboração da tarefa que os alunos teriam sobre o Continente Asiático. Embora tenha sido criada uma pasta compartilhada na mídia digital Google Docs, para que os alunos pudessem armazenar os materiais que estavam usando para criação dos *slides* da tarefa proposta, não consideramos essa mídia na construção do labirinto porque ela não foi utilizada.

Na reunião sobre a tarefa proposta para o nono ano, na minuta de reunião número 16, a ideia foi próxima do que aconteceu com o oitavo ano no que se refere ao uso de mídia digital, mas o que mudou foi o conteúdo, pois esses alunos estavam estudando o Continente Asiático.

Outra reunião de planejamento foi realizada com a professora no dia 07/07/2015 para discutirmos, principalmente, a forma de apresentação dos trabalhos produzidos pelos alunos. No caso das turmas do CEPS, eles foram para o Senac no dia

06/08/2015 mostrar suas produções, e parte dessa aula foi fotografada e filmada, tendo o registro dela publicado no blog<sup>24</sup>.

Para a Primeira Mostra de Mídias Digitais, nós utilizamos as aulas de Geografia no CEPS para mostrar aos alunos o que seria o evento. As minutas de reunião números 30 e 31 (Apêndice E) apresentam o que foi discutido nessas aulas.

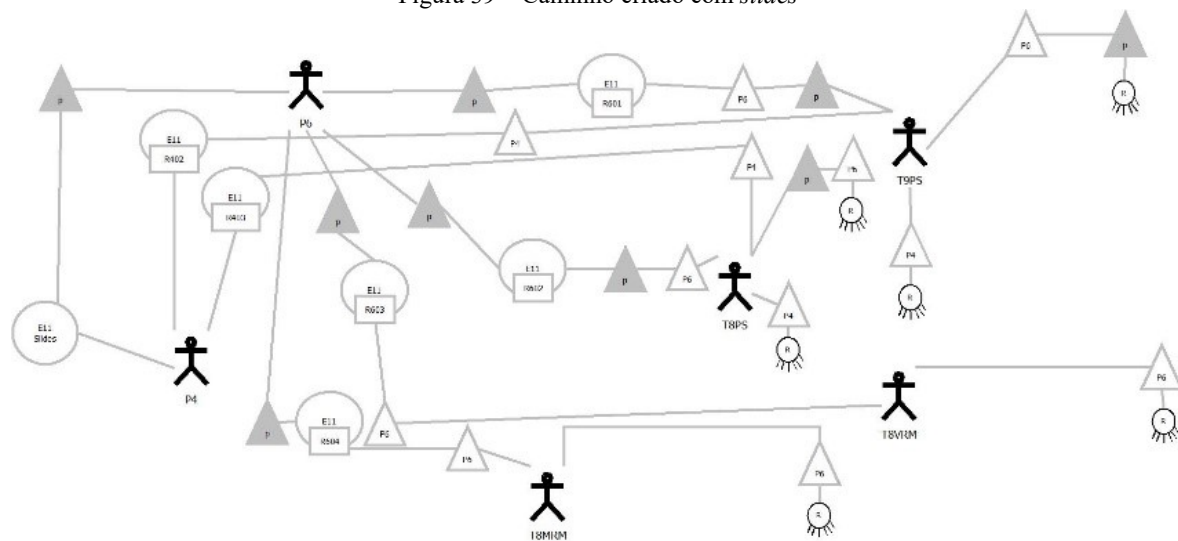
Com base no uso da mídia digital E11 pelos professores P4 e P6, podemos visualizar o caminho construído por essa mídia na Figura 39.

Como podemos ver na Figura 39, não houve mediação de p com P4 para uso da mídia digital E11, pois ela foi pensada pelo professor para elaboração da tarefa para os alunos. O caminho construído, nesse caso, é de E11-P4-R402, e a mediação de P4 com o nono ano, este sim, gerou um caminho **E11R402-P4-T8-P4-R**.

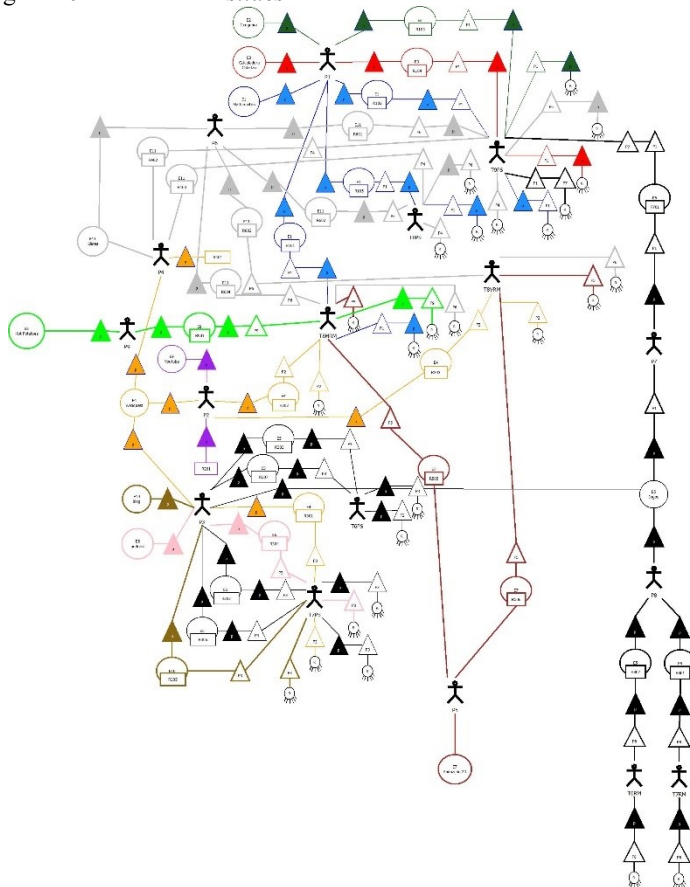
As minutas de reunião que ocorreram entre p e P6 mostram que houve mediação para elaboração das tarefas com a mídia digital E11 e, portanto, o caminho construído é representado na Figura 39 por **E11-p-P6-p-R601**, **E11-p-P6-p-R602**, **E11-p-P6-p-R603** e **E11-p-P6-p-R604**. Entretanto, como p participou da execução das tarefas somente com os alunos do CEPS, esse foi o caso então em que p e P6 mediarão essas turmas, formando os percursos **E11R601-p-P6-T9PS-p-P6-R** e **E11R602-p-P6-T8PS-p-P6-R**. No caso do CERM, foram formados os percursos **E11R603-P6-T8VRM-P6-R** e **E11R603-P6-T8MRM-P6-R**.

A Figura 40 apresenta o labirinto rizomático de experiências com a inclusão da mídia E10 em sua formação.

<sup>24</sup> <http://cepedrodossantos.blogspot.com.br/2015/08/06-de-agosto-de-2015-aula-de-geografia.html>

Figura 39 – Caminho criado com *slides*

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Figura 40 – Inclusão de *slides* no labirinto

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

## 5.12 OBJETO DE APRENDIZAGEM – OA (E12)

Para a mediação do OA iniciamos um contato com o professor Cleverton (P5), apresentando inicialmente algumas sugestões de objetos que poderiam ser utilizados, relacionados ao conteúdo curricular do oitavo ano. A reprodução do e-mail do *professorpesquisador* a seguir registra esse contato.

Olá, Cleverton. Como vai? Tudo bem?  
Cleverton, lembra-se daquelas reuniões que fizemos algumas vezes no Senac para uso de tecnologias com 8º ano?

Pois bem, aquele projeto esse ano está de volta para valer, agora com experiências nas escolas.

A Klairy, que você já sabe que é parceirona nossa, já fez uma aula com uso de mídias. O resultado da aula dela está no *blog*:

[cerobertomachado.blogspot.com](http://cerobertomachado.blogspot.com)

Pois bem, meu contato contigo dessa vez é para propor a você fazer alguma aula utilizando mídia digital. O que acha?

No material que te envio no anexo, **na página 19**, tem algumas poucas ideias de objetos que podem ser usados na aula de Arte.

Se você gostar e quiser usar algum, a gente poderia combinar o planejamento dessa aula e eu gostaria de assistir. O que acha?

Um abraço. (E-mail do autor).

Em 17/04/2015, fizemos uma reunião de mediação para planejamento da aula com uso da mídia digital E12, que utilizaria o objeto de aprendizagem Vanguardas<sup>25</sup>. A discussão foi registrada na minuta de reunião número 2 (Apêndice E).

O motivo de preparar *notebooks* do Senac para levar para a aula, conforme vemos no item “Itens de ação” da minuta de reunião número 2, é que o laboratório de Informática da escola, no dia da semana para o qual a aula foi planejada, é sempre utilizado por alunos da educação infantil e, portanto, não estaria disponível para o oitavo ano. Nessa reunião, foi discutida também a possibilidade de os alunos criarem vídeos surreais com seus celulares, tema este que será apresentado na seção 5.13.

A Figura 41 mostra o caminho construído com a mídia digital E12.

---

<sup>25</sup> <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320>



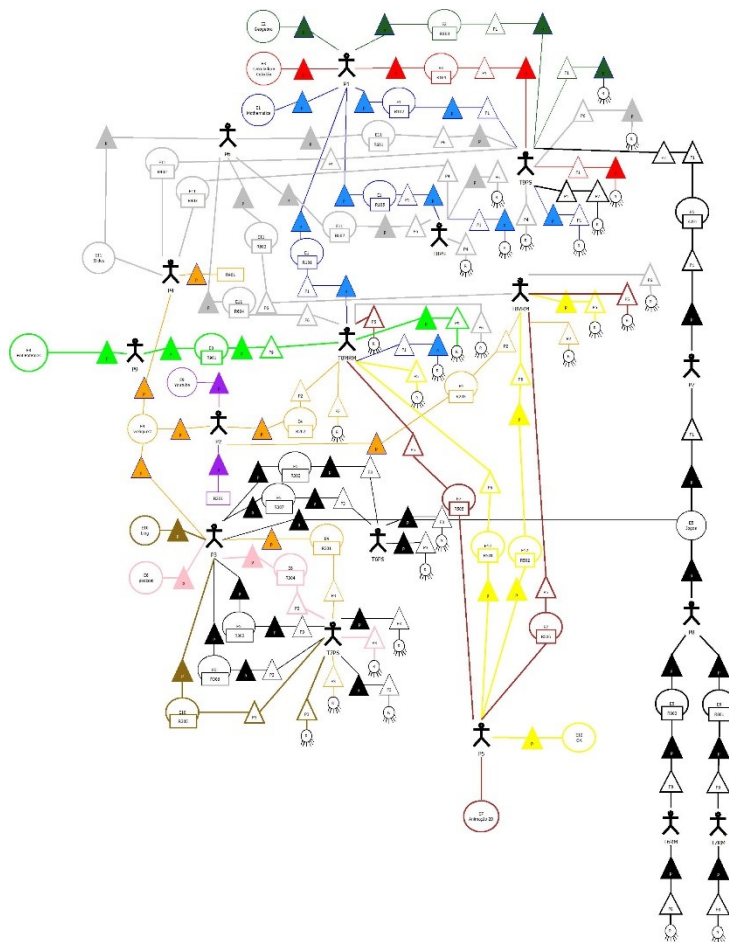
A mediação S-h-O-h-R para a elaboração da aula da mídia digital E12 com o professor P5 foi realizada por p, formando os caminhos E12-p-P5-R501 e E12-p-P5-p-R502 conforme podemos ver na Figura 41, correspondendo às aulas com as duas turmas de oitavos anos do CERM.

Como o uso de E12 foi mediada tanto por p quanto P5, vemos na Figura 41 os caminhos E12R501-p-P5-T8MRM-p-P5-R e E12R501-p-P5-T8VRM-p-P5-R para o oitavo ano da manhã e oitavo ano da tarde, respectivamente.

A Figura 42 apresenta o labirinto rizomático de experiências com a inclusão da mídia E12 em sua formação.



Figura 42 – Inclusão de Objeto de Aprendizagem no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

### 5.13 VÍDEOS (E13)

A produção de vídeos pelos alunos, para os quais eles utilizaram seus celulares para fazer as filmagens, ocorreu em duas disciplinas. Na disciplina de Artes, com o professor Cleverton (P5), os alunos do oitavo ano tanto matutino quanto vespertino do CERM produziram vídeos de situações surreais criadas por eles.

Na disciplina de Ciências, com a professora Cristiane (P10), alunos do oitavo ano matutino do CERM produziram vídeos sobre doenças sexualmente transmissíveis e gravidez na adolescência.

No caso da produção de vídeos surreais, a mediação de p e P5 ocorreu na mesma reunião na qual foi discutido o uso da mídia digital E12. A produção de vídeos com os alunos foi mediada por P5 e p.

Para a disciplina de Ciências, houve discussão sobre o uso de várias mídias digitais, que culminou com a execução do uso da mídia digital E12. Em uma primeira reunião, discutimos várias possibilidades de uso de mídias digitais para que a professora pudesse ensinar os conteúdos curriculares do oitavo ano, conforme vemos na minuta de reunião número 8 (Apêndice E).

A ideia inicial seria que a professora utilizasse vídeos sobre AIDS, sistema reprodutor, gravidez, temas que estavam sendo tratados no primeiro semestre em seu conteúdo curricular. Surgiu a ideia de que a professora pudesse levar os alunos para o Senac, para receber uma palestra gratuita sobre esses temas, com a professora de Enfermagem, no dia 22/05/2015.

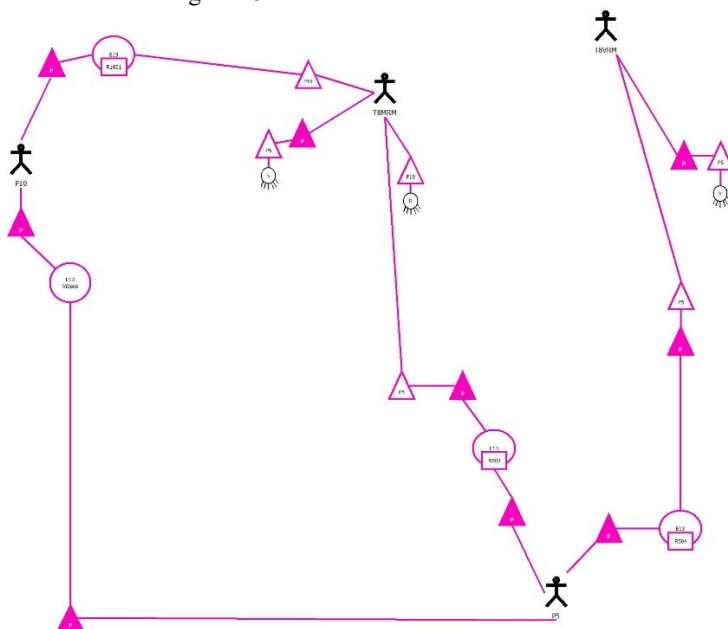
A aula que seria no Senac, naquela data, não foi possível, porque a escola não conseguiu transporte para os alunos naquele dia e, portanto, uma nova data foi planejada, fato registrado na minuta de reunião número 12 (Apêndice E).

A aula ocorreu conforme planejado com a participação de P10, sem a participação de p. A partir principalmente do que os alunos aprenderam nessa aula, no final do segundo semestre combinamos a produção de vídeos pelos alunos, mediados por P10, registrado na minuta de reunião número 37 (Apêndice E).

Embora a ideia inicial fosse que os alunos pudessem utilizar o *software* Windows Movie Maker para editar seus vídeos, isso não foi necessário, pois eles produziram os vídeos com seus celulares e não houve edição, mantendo-se os formatos originais, sem cortes.

O caminho construído pela mídia digital E13 pode ser representando conforme a Figura 43.

Figura 43 – Caminho criado com vídeos



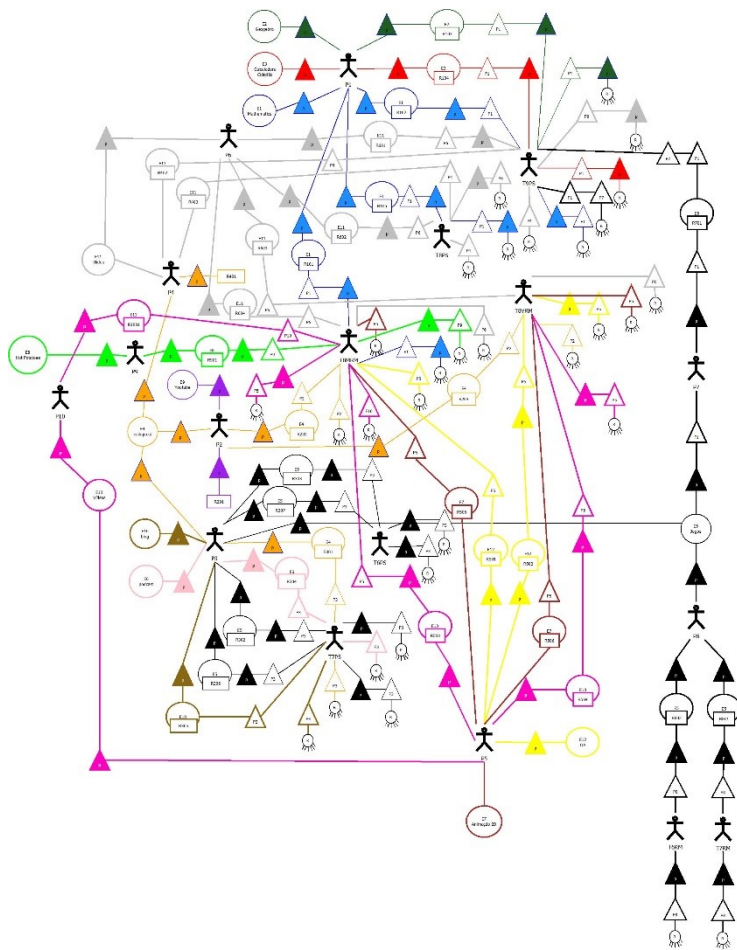
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Com a disciplina de Artes, do professor P5, houve mediação de p tanto no planejamento quanto na construção dos vídeos pelos alunos. Assim, o caminho construído pela mídia digital E13 com P5 e p pode ser visto na Figura 43 como **E13-p-P5-p-R503**, **E13R503-p-P5-T8MRM-p-P5-R**, **E13-p-P5-p-R504**, **E13R504-p-P5-T8VRM-p-P5-R**.

Para a disciplina de Ciências, não houve a participação de p na mediação da construção dos vídeos com os alunos. Assim, vemos na Figura 43 o seguinte caminho: **E13-p-P10-p-R1001**, **E13R1001-P10-T8MRM-P10-R**.

Com a inclusão da mídia digital E13, o nosso labirinto rizomático de experiências se completa, conforme podemos ver na Figura 44.

Figura 44 – Inclusão dos vídeos no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Faremos, no capítulo seguinte, o percurso e a análise das experiências com as mídias digitais nesse labirinto rizomático de experiências.

## **6 OS PERCURSOS NO LABIRINTO: ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS**

Construído o labirinto rizomático de experiências com as mídias digitais, ele pode ser visto como um mapa, que pode ser percorrido por diversos traçados. A construção levou em conta a inserção das mídias e, por esse motivo, cada uma delas recebeu uma cor diferente para identificar o seu traçado, com todos os professores e turmas que foram mediados para seu uso.

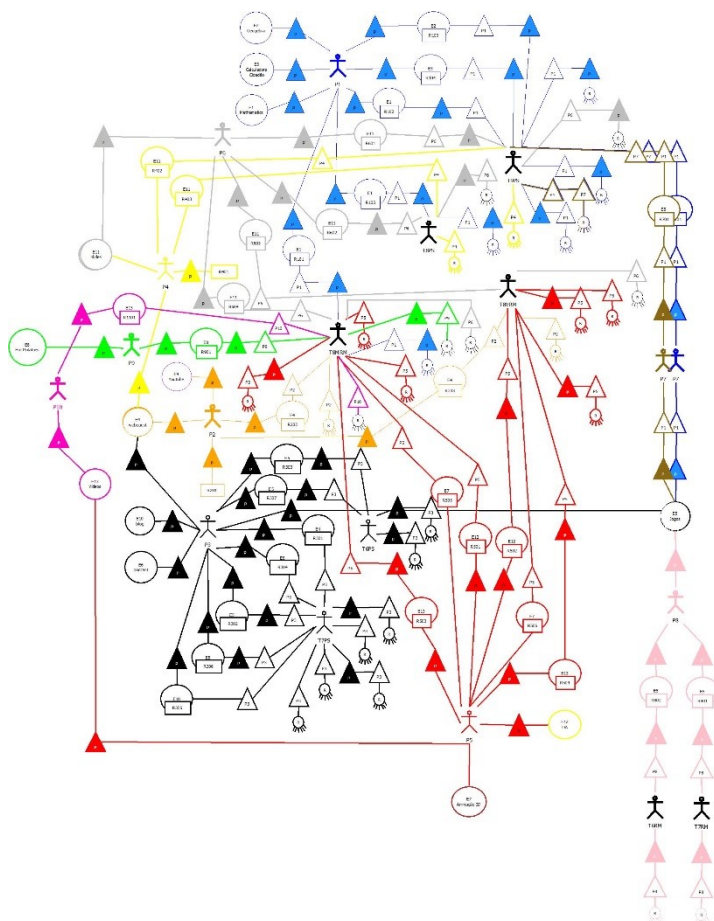
No capítulo anterior, procuramos evidenciar como se deu a construção do labirinto rizomático de experiências, sem fazer análise, porque o objetivo foi mostrar como se deu, de forma mediada, a sua criação.

O labirinto rizomático de experiências é o conceito que nos permite pensar como foi feita a mediação com as mídias digitais com os professores e alunos em Rio do Sul. Trabalhamos com a ideia de Machado (2010), de que o conceito é como instrumento, operador ou técnica. Utilizamos o conceito labirinto rizomático de experiências como técnica para mostrar como se deram as mediações das mídias digitais com professores e alunos. Para Deleuze (2010a), o conceito diz o acontecimento. Nessa linha, nosso labirinto rizomático de experiência é para dizer sobre os acontecimentos.

Neste capítulo, apresentamos os detalhes da execução das aulas, as análises das mediações e também retornaremos aos momentos de mediação de planejamento das aulas para que possamos mostrar as mediações em todo o percurso.

O labirinto rizomático de experiências pode ser visto como um sistema aberto, um mapa formado por vários mapas e, por essa razão, constituído por várias possibilidades de percursos. Como Deleuze (2010a) propõe, um mapa é formado por linhas que funcionam com formas e representações diferentes, como é o caso do nosso labirinto rizomático de experiências: as linhas dão formas a várias representações de percursos. Uma delas é o percurso realizado pelos professores (Figura 45), onde cada cor representa um professor. Visto assim, o mapa é formado por dez outros mapas, de P1 a P10, que foram os professores responsáveis por sua criação.

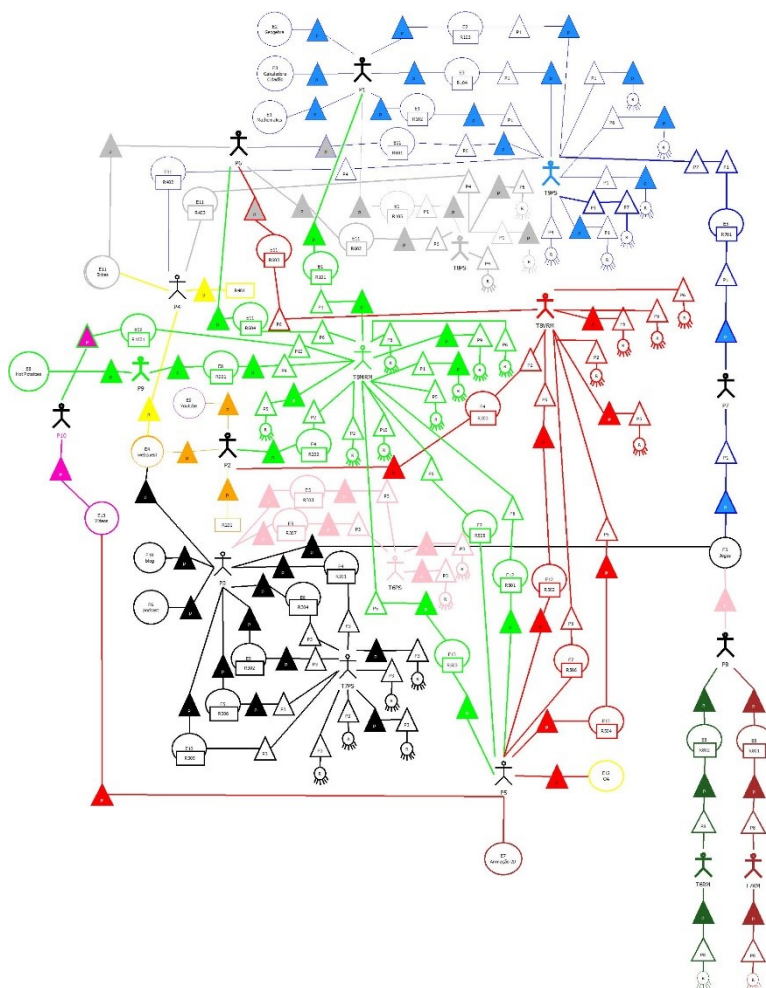
Figura 45 – Percurso de cada professor no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Outra forma de visualizar os percursos no labirinto rizomático de experiências é pelo que afetou cada turma (Figura 46). Nesse caso, cada cor representa uma das turmas com as quais as mídias digitais foram mediadas para o ensino de conteúdos curriculares: T9PS, T8PS, T7PS, T6PS, T8MRM, T8VRM, T7RM, T6RM. Assim, dentro do mapa que é o labirinto rizomático, temos outros oito mapas para cada turma.

Figura 46 – Percurso de cada turma no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Ainda há a possibilidade de ver o labirinto pelo caminho realizado pelo *professorpesquisador* ou ainda pelo percurso que não contou com a presença do *professorpesquisador*.

O percurso pode ser visualizado pela ordem cronológica, ou seja, as datas em que ocorreram as mediações, conforme Quadro

9. Nesse caso, as linhas que representam os percursos, ou seja, os mapas, estariam sob uma linha do tempo.

Quadro 9 – Percurso no labirinto pela ordem cronológica

Percurso	Data
<b>Início: Qui 19/03/15</b>	<b>Qui 19/03/15</b>
E1-p-P1-p-R101	Qui 19/03/15
E1-p-P1-p-R105	Qui 19/03/15
E1-p-P1-p-R102	Qui 19/03/15
<b>Início: Seg 23/03/15</b>	<b>Seg 23/03/15</b>
E1R101-p-P1-T8MRM-p-P1-R	Seg 23/03/15
E1R105-p-P1-T8PS-p-P1-R	Seg 23/03/15
E1R102-p-P1-T9PS-p1-P1-R	Seg 23/03/15
<b>Início: Sex 17/04/15</b>	<b>Sex 17/04/15</b>
E3-p-P1-p-R104	Sex 17/04/15
E9-p-P2-p-R201	Sex 17/04/15
E12-p-P5-p-R501	Sex 17/04/15
E12-p-P5-p-R502	Sex 17/04/15
<b>Início: Qui 23/04/15</b>	<b>Qui 23/04/15</b>
E6-p-P3-p-R304	Qui 23/04/15
E10-p-P3-p-R305	Qui 23/04/15
E12R502-p-P5-T8VRM-p-P5-R	Qui 23/04/15
<b>Início: Sex 24/04/15</b>	<b>Sex 24/04/15</b>
E4-p-P4-p-R401	Sex 24/04/15
<b>Início: Qui 30/04/15</b>	<b>Qui 30/04/15</b>
E12R501-P5-T8MRM-P5-R	Qui 30/04/15
<b>Início: Seg 11/05/15</b>	<b>Seg 11/05/15</b>
E3R104-p-P1-TPS-p-P1-R	Seg 11/05/15
E13-p-P10-p-R1001	Seg 11/05/15
<b>Início: Qui 21/05/15</b>	<b>Qui 21/05/15</b>
E2-p-P1-p-R103	Qui 21/05/15
E5-p-P1-P7-p-P1-R701	Qui 21/05/15
E5-p-P3-p-R303	Qui 21/05/15
E5-p-P3-p-R302	Qui 21/05/15
<b>Início: Sex 22/05/15</b>	<b>Sex 22/05/15</b>
E4-p-P2-p-R202	Sex 22/05/15
E4-p-P2-p-R203	Sex 22/05/15
E4-p-P3-p-R301	Sex 22/05/15
E13-p-P5-p-R503	Sex 22/05/15



E13-p-P5-p-R504	Sex 22/05/15
E11-p-P6-p-R601	Sex 22/05/15
E11-p-P6-p-R602	Sex 22/05/15
E11-p-P6-p-R603	Sex 22/05/15
E11R603-P6-T8VRM-P6-R	Sex 22/05/15
E11-p-P6-p-R604	Sex 22/05/15
E11R604-P6-T8MRM-P6-R	Sex 22/05/15
<b>Início: Sáb 23/05/15</b>	<b>Sáb 23/05/15</b>
E10R305-P3-T7PS-P3-R	Sáb 23/05/15
<b>Início: Sex 05/06/15</b>	<b>Sex 05/06/15</b>
E4R202-P2-T8MRM-P2-R	Sex 05/06/15
E4R203-P2-T8VRM-P2-R	Sex 05/06/15
<b>Início: Qui 11/06/15</b>	<b>Qui 11/06/15</b>
E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R	Qui 11/06/15
E5R302-p-P3-T7PS-p-P3-R	Qui 11/06/15
E13R504-p-P5-T8VRM-p-P5-R	Qui 11/06/15
<b>Início: Qui 25/06/15</b>	<b>Qui 25/06/15</b>
E2R103-p-P1-T9PS-p-P1-R	Qui 25/06/15
E13R503-p-P5-T8MRM-p-P5-R	Qui 25/06/15
<b>Início: Qua 22/07/15</b>	<b>Qua 22/07/15</b>
E4R301-P3-T7PS-P3-R	Qua 22/07/15
<b>Início: Qui 10/09/15</b>	<b>Qui 10/09/15</b>
E6R304-P3-T7PS-P3-R	Qui 10/09/15
E5-p-P3-p-R307	Qui 10/09/15
E5-p-P3-p-R306	Qui 10/09/15
<b>Início: Qui 17/09/15</b>	<b>Qui 17/09/15</b>
E7-P5-R505	Qui 17/09/15
E7-P5-R506	Qui 17/09/15
E5-p-P8-p-R801	Qui 17/09/15
E5-p-P8-p-R802	Qui 17/09/15
<b>Início: Qua 04/11/15</b>	<b>Qua 04/11/15</b>
E5R801-p-P8-T7RM-p-P8-R	Qua 04/11/15
E5R802-p-P8-T6RM-p-P8-R	Qua 04/11/15
E8-p-P9-p-R901	Qua 04/11/15
<b>Início: Qui 12/11/15</b>	<b>Qui 12/11/15</b>
E5R307-p-P3-T6PS-p-P3-R	Qui 12/11/15
E5R306-p-P3-T7PS-p-P3-R	Qui 12/11/15
<b>Início: Sex 13/11/15</b>	<b>Sex 13/11/15</b>
E11-P4-R403	Sex 13/11/15

E11R403-P4-T8PS-P4-R	Sex 13/11/15
E11-P4-R402	Sex 13/11/15
E11R402-P4-T9PS-P4-R	Sex 13/11/15
E8R901-p-P9-T8MRM-p-P9-R	Sex 13/11/15
<b>Início: Sáb 14/11/15</b>	<b>Sáb 14/11/15</b>
E5R701-P1-P7-T9PS-P1-P7-R	Sáb 14/11/15
<b>Início: Qua 18/11/15</b>	<b>Qua 18/11/15</b>
E13R1001-P10-T8MRM-P10-R	Qua 18/11/15
<b>Início: Qui 03/12/15</b>	<b>Qui 03/12/15</b>
E7R505-P5-T8MRM-P5-R	Qui 03/12/15
E7R506-P5-T8VRM-P5-R	Qui 03/12/15
E11R601-p-P6-T9PS-p-P6-R	Qui 03/12/15
E11R602-P6-T8PS-P6-R	Qui 03/12/15

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Se, como mostra Deleuze (2010a), o mapa é um conjunto de linhas que funcionam ao mesmo tempo, sendo que cada coisa possui sua cartografia, vemos no Quadro 9 que a cartografia das coisas pode ser o mapa de cada professor, de cada mídia, de cada turma, dos percursos do *professorpesquisador* no labirinto.

Optamos por analisar as experiências por professor participante na pesquisa, embora o traçado do labirinto no capítulo anterior tenha sido criado com base nas mídias digitais. Entendemos que o labirinto rizomático de experiências com mídias digitais é construído, como o próprio nome indica, pelas mídias digitais, como se os estímulos (mídias) fossem as paredes que vão dando forma ao labirinto rizomático à medida que ele vai sendo construído. Por outro lado, quem faz o percurso no labirinto são as pessoas que, em situações de mediação, vão constituindo seus caminhos à medida que nele percorrem.

O rizoma é desmontável, conectável, modificável como propõem Deleuze e Guattari (2011). Nessas análises, optamos por desmontar o labirinto rizomático de experiências em partes que representam o percurso de cada professor.

Narrar experiências dos professores com as mídias é narrar nossa experiência, enquanto *professorpesquisador* junto com esses professores. São experiências contadas por quem as viveu, na perspectiva de uma narrativa de quem insere sua própria experiência ao ato de narrar, como diz Benjamin (2012). E são, sobretudo, experiências, porque não estamos narrando algo que

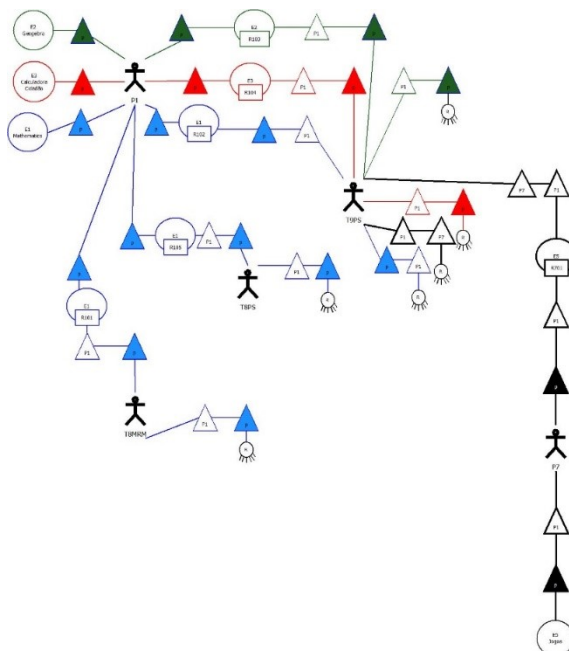
aconteceu ou se passou, mas elas remetem àquilo que *nos* passou, àquilo que *nos* aconteceu, que *nos* tocou, conforme Larrosa Bondía (2002).

Analisamos as experiências a respeito do uso de fotos, para mostrar situações ocorridas em aula, assim como de vídeos, para evidenciar não apenas o que foi dito, mas sobretudo como ocorreu a situação, o ambiente da situação e o que as pessoas disseram. No que se refere aos vídeos, para cada um haverá um *hiperlink* para seu acesso.

## 6.1 PERCURSOS DAS PROFESSORAS DE MATEMÁTICA (CEPS/CERM) E CIÊNCIAS (CEPS)

A Figura 47 representa o percurso da professora P1 no labirinto rizomático de experiências.

Figura 47 – Percurso das professoras de Matemática (CEPS/CERM) e Ciências (CEPS)



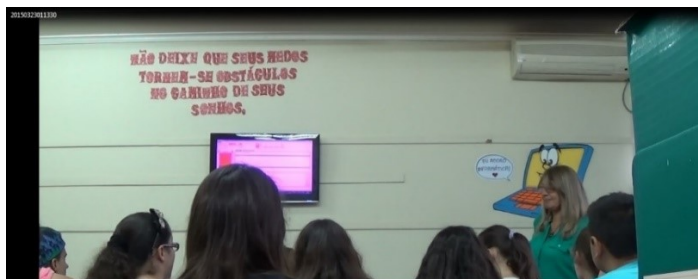
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Algumas das mídias digitais utilizadas pela professora Klairy (P1) foram a Calculadora Microsoft (E1), o Geogebra (E2), a Calculadora do Cidadão (E3) e o jogo da Tabela Periódica (E5).

No caso da elaboração das aulas para uso das mídias digitais E1, E2 e E3, a professora foi mediada por p, enquanto que para o uso da mídia digital E5, ela estudou o funcionamento do jogo e foi mediadora para a professora Nilza (P7), tanto no planejamento quanto na execução da aula.

No dia 23/03/2015, fizemos o percurso **E1R101-p-P1-T8MRM-p-P1-R**, ou seja, juntamente com p, a professora P1 fez a mediação da turma T8MRM (oitavo ano matutino do CERM) para uso da mídia digital E1. A Foto 1 mostra o momento em que a professora fez a apresentação da mídia digital para a turma e deu as primeiras explicações de como ela funciona.

Foto 1 – Mediação de E1 com a turma T8MRM



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Em seguida, os alunos foram para a frente dos computadores fazer exercícios indicados pela professora. O Vídeo 1 mostra o início desses trabalhos.

## Vídeo 1 – Mediação E1R101-p-P1-T8MRM-p-P1-R no labirinto



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/ZnmOnkwujNI>

Como mostrado no Vídeo 1, a aula foi usada para que os alunos pudessem corrigir exercícios que haviam feito anteriormente no caderno. Conforme havíamos planejado, a aula somente foi possível com a calculadora Microsoft Mathematics porque ela foi instalada em *notebooks* que foram levados para o laboratório, pois os computadores da escola, em função de estarem com o sistema operacional Linux, não suportavam a instalação. No Vídeo 1 é possível identificar que os monitores dos computadores da escola estavam lá, atrás dos *notebooks*, pois os computadores foram desligados enquanto se usavam os *notebooks*.

A Foto 2 apresenta um momento da aula em que ocorre a mediação de p-P1 com a turma T8MRM.

Foto 2 – Um momento de mediação conjunta de p-P1

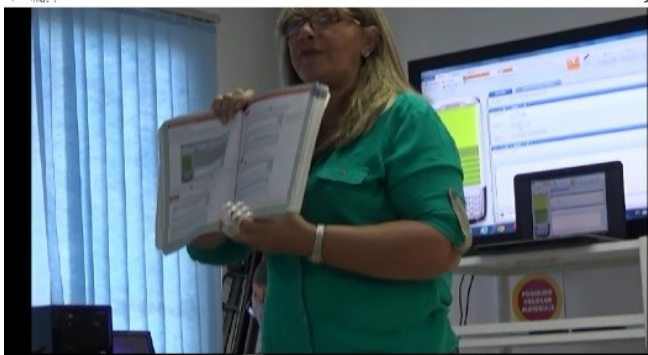


Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Esses acontecimentos e os outros que narraremos em seguida confirmam, todos eles, a afirmação de Mentis (2002) de que, ao imprimir valor e energia ao objeto, tornando-o relevante para o sujeito que é mediado, é um importante aspecto da mediação que tem o poder de gerar significado para o sujeito.

O percurso **E1R102-p-P1-T9PS-p-P1-R** foi realizado nesse mesmo dia. O Vídeo 2 mostra o momento em que P1 apresenta a calculadora Microsoft Mathematics para os alunos da turma T9PS.

Vídeo 2 – Apresentação da mídia E1 para T9PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/d1Pxd1p9ETM>

Embora a mídia digital E1 estivesse presente no próprio livro didático, fica evidente a influência da mediação de p com P1 para que a professora pudesse utilizar a mídia, pois, como P1 afirma diante dos alunos e podemos ver neste vídeo “Vocês já leram isso aqui? Pois é! Nem eu.” (Professora Klairy). Destacamos essa frase para mostrar a modéstia da professora em assumir que não havia visto ainda a mídia no livro didático e que a mediação foi fator decisivo para a utilização.

No caso dessa apresentação (Vídeo 2) queremos explorar um pouco mais o início da conversa com os alunos, porque ela denota uma boa relação entre nós, mediadores, um com o outro, bem como entre os mediadores (p e P1) com os alunos.

Aqui, olha. Na página 22 do livro de vocês. Eu não tenho o livro por isso que estou pegando o da Fernanda. Tem uma calculadora. Vocês já leram isso aqui? Pois é! Nem eu. Aí o Eli, que tem mais tempo que eu, tem mais idade do que eu.

Eli:

Mentira, mais idade eu não tenho não.

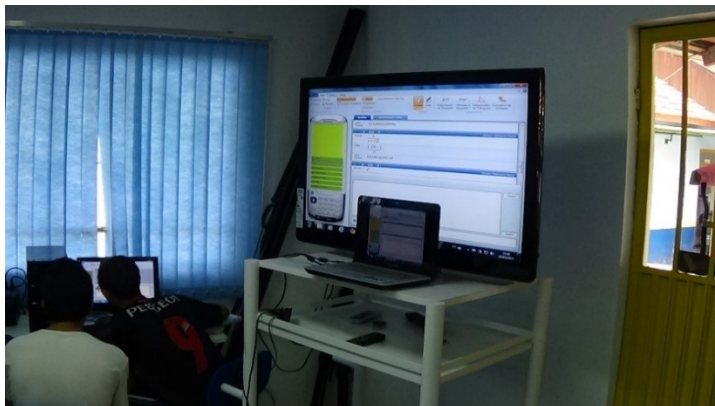
Klairy:

Que adora fazer coisas diferentes mais do que eu. Ele achou essa página no livro de vocês. E trouxe essa calculadora para vocês trabalharem hoje. Cá está essa calculadora. Eu vou colocar o *note* [*notebook*] na frente. Todos estão vendo? Essa calculadora, ela é maravilhosa. Tudo que vocês levaram quatro aulas para fazer, ela faz em dois, três minutinhos. (MEDIADORES p e P1).

Esse discurso da professora denota que o cuidado de si (FOUCAULT, 2010), na perspectiva do cuidado com o outro, de estender a mão para o outro, no sentido de conduzir para fora, um cuidado que implica a presença, foi aspecto muito importante para que as relações pudessem ser estabelecidas com respeito e, ao mesmo tempo, com possibilidades de brincadeira, que denotam, mais que um grau de intimidade, um grau de confiança entre sujeitos.

A Foto 3 mostra como o *notebook* da professora P1 era conectado à televisão no laboratório de informática do CEPS. Fizemos essa foto nessa aula.

Foto 3 – Conexão do computador de P1 à televisão



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

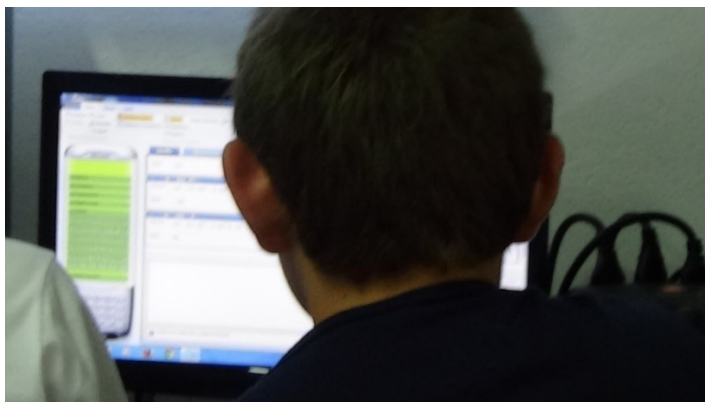
A exemplo do que foi realizado nesse mesmo dia pela manhã com a turma T8MRM, do CERM, a turma T9PS, do CEPS, também fez os exercícios que haviam sido objeto da última avaliação da turma. O conteúdo foi diferente, pois, enquanto no oitavo ano a avaliação tratava do uso, principalmente, de expressões aritméticas, no caso do nono ano, a avaliação tinha como tema os cálculos com raízes.

A mediação gera outras mediações, como, por exemplo, o caso que fizemos com a turma T9PS, quando um aluno é mediador de outro, mostrado anteriormente, na Figura 21, ou seja, mediadores engendrando outros mediadores. Essas situações de mediação não estão representadas em nosso labirinto porque optamos por mostrar por turma.

A Foto 4 mostra os alunos trabalhando em dupla nessa aula.



Foto 4 – Mediação entre alunos



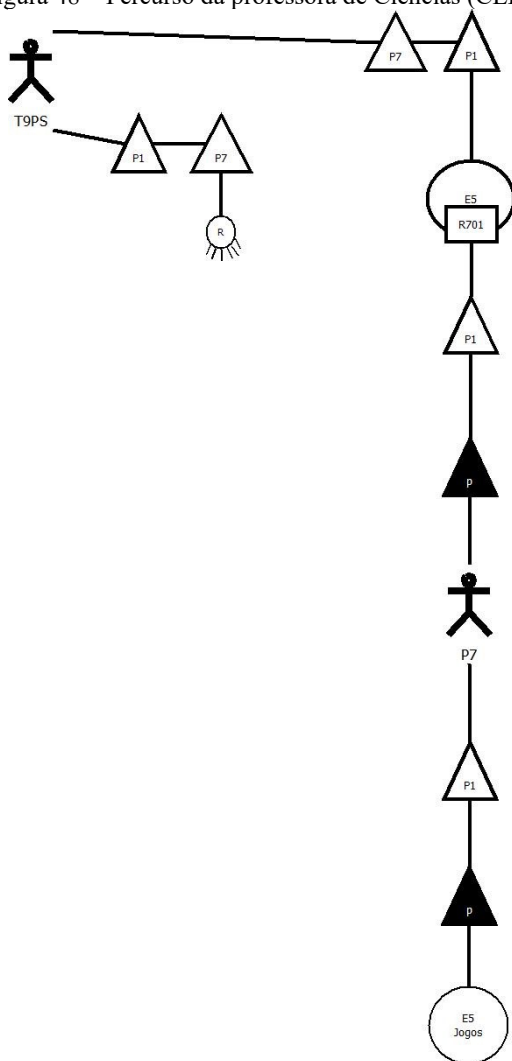
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Não temos os registros com fotos ou vídeos do percurso **E1R105-p-P1-T8PS-p-P1-R**, ou seja, do uso da Calculadora Microsoft mediados por p e P1 com o oitavo ano do CEPS. Ressaltamos, entretanto, que a aula teve o mesmo propósito daquela realizada com os alunos do oitavo ano do CERM, que foi de fazer os exercícios da avaliação que eles haviam realizado.

Como já exposto, no uso da mídia digital Tabela Periódica, simbolizada por E5 em nosso labirinto rizomático de experiências, a reunião de planejamento com a professora P7 ocorreu no primeiro semestre, mas a mídia digital foi utilizada por ela com a mediação de P1. Nesse sentido, ao mostrarmos o restante do percurso de P1 no labirinto, estamos também apresentando o que foi realizado por P7.

Essa é uma situação bem particular que não ocorreu em outras partes do caminho do labirinto, que é a de um professor fazendo mediação com outro, para que o uso da mídia digital aconteça. Por esse motivo, podemos apresentar a Figura 48, que retrata o percurso da professora P7 no labirinto rizomático de experiências, tendo como mediação a atuação da professora P1.

Figura 48 – Percurso da professora de Ciências (CEPS)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O planejamento do uso da Tabela Periódica foi realizado por p e P7, mas a aula, conforme podemos ver na Figura 48, foi realizada com a mediação de P1.

A Foto 5, registrada pela professora P1, mostra o momento da aula ocorrida com uso da Tabela Periódica, naquele sábado de aula para recuperar perdas no calendário ocorridas em função da enchente em Rio do Sul, Santa Catarina.

Foto 5 – Aula com a Tabela Periódica



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Já vimos, nesse trabalho, a imagem da professora P1 (Foto 2, Vídeo 2). A Foto 6 a seguir apresenta a professora P7 no momento em que ela percorria o laboratório de Informática do CEPS, fazendo a mediação do uso da Tabela Periódica com os alunos, foto esta batida pela professora P1. Essa foto representa o percurso E5R701-P1-P7-T9PS-P1-P7-R, ou seja, a dupla P1-P7 se interpondo como mediadores do estímulo E5 para a turma T9PS gerar as respostas ao uso da Tabela Periódica. Uma das premissas que apresentamos na proposta da pesquisa participante é a incitação das pessoas à confiança em si mesmas (GABARRÓN; LANDA, 2006), que pode ser encontrada nesta situação.

Foto 6 – Mediação de P7 com a Tabela Periódica



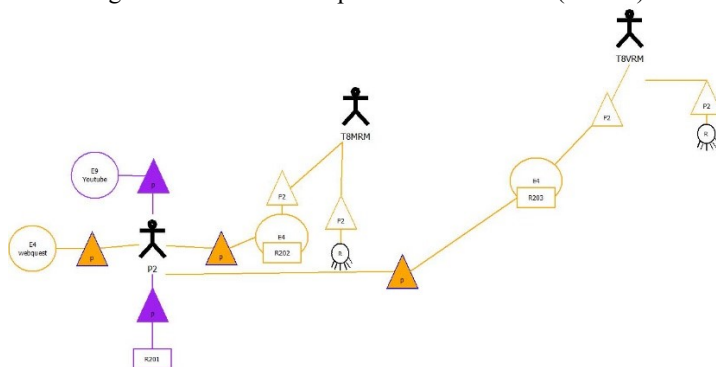
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Essa situação de mediação da professora P1 com a professora P7 para o uso do jogo (mídia digital E5) da Tabela Periódica denota um componente importante da experiência apontado por Larrosa Bondía (2002): sua capacidade de formação ou transformação. A professora P1, com as experiências que criou ao longo do ano, conseguiu contribuir para a formação de outra pessoa, com uma mídia digital que sequer foi uma daquelas utilizadas por ela. Isso mostra também outra questão levantada por Larrosa Bondía (2002), que é o fato de o sujeito não poder aprender da experiência do outro, pois cada um faz e vive a sua experiência. É o que podemos ver nessa situação: a professora P1 construiu uma nova experiência com a professora P7, foi capaz de criar, no sentido deleuziano do ato de criação.

## 6.2 PERCURSO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA (CERM)

A Figura 49 representa o percurso do professor Alexandre, de História, que no labirinto rizomático de experiências está representado por P2.

Figura 49 – Percurso do professor de História (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Houve um planejamento para utilização de vídeos sobre as guerras do Iluminismo, para os quais criaríamos um canal no You Tube para disponibilização desses vídeos para os alunos. Entretanto, a aula foi planejada, mas não realizada. Por esse motivo, como podemos ver na Figura 49, o percurso dessa mídia digital E9 não chegou até os alunos, formando o esquema **E9-p-P2-p-R201**, ou seja, um planejamento do estímulo E9, mediado por p com P2.

Nossas mediações para tornar possíveis experiências com as mídias digitais, de forma a ensinar os conteúdos curriculares com seus usos, tomaram como premissa desde o princípio que a ideia de formar um labirinto rizomático de experiências para que cada professor pudesse criar seu percurso. Quando houve interrupção de algum percurso, em nenhum momento cobramos explicações dos professores sobre a razão de não dar continuidade. Por esse motivo, tanto essa situação da mediação **E9-p-P2-p-R201** que não houve continuidade e, portanto, não chegou aos alunos, quanto outras mediações que veremos no decorrer da pesquisa, não trazem explicações da interrupção.

Por outro lado, nesse caso especificamente, há que se considerar o seguinte motivo: a ideia de ambos, *professorpesquisador* e professor de História, era pesquisar vídeos sobre a Guerra do Iluminismo e criar um canal no You Tube para disponibilizar o material para os alunos. Posteriormente, seria elaborada uma aula para a qual se pudesse usar os vídeos disponibilizados. Entretanto, a ideia não foi adiante, porque, no

percurso, conforme mostrado anteriormente no Quadro 8, entre as trocas de e-mails, decidimos criar uma *webquest* para os alunos sobre a Revolução Francesa.

Em relação à *webquest*, mídia digital representada por E4, houve mediação de p com P2 para produção do material e, na execução, a mediação ocorreu entre P2 e as turmas do oitavo ano do CERM. Assim, o planejamento está representado pelos percursos E4-p-P2-p-R202 e E4-p-P2-p-R203 ocorreu intensa troca de e-mails entre p e P2. Esses e-mails que fizeram parte da mediação, iniciaram de uma ideia da diretora para que o professor P2 fosse convidado a participar do projeto de mídias digitais, pois ele não estava presente em outros momentos nos quais nos reunimos com outros professores. O convite não apenas foi aceito, como a participação do professor foi efetiva. Isso nos remete à ideia de Garcia (2007), quando fazemos um convite a alguém para escrever, pensar, sonhar e, em nosso caso, para uma mediação com as mídias digitais, estamos criando uma política de hospitalidade na qual passamos a hospedar quem nos convida.

Durante o planejamento, o percurso E4-p-P2-p-R202 e E4-p-P2-p-R203 no labirinto rizomático de experiências, com mediação realizada, em boa parte, por mensagens eletrônicas, nós (p e P2) pesquisamos vários materiais que poderiam ser incluídos na seção intitulada Fontes de Informação da *webquest* Revolução Francesa<sup>26</sup>. Efetivamente, foi um trabalho realizado a quatro mãos.

O professor teria pelo menos duas alternativas para publicação da *webquest*: uma delas seria a criação de uma página pessoal em *sites* gratuitos, outra, que foi onde ele publicou, na página criada pelo grupo CAPTE<sup>27</sup> (elilopes.pro.br/capte), porque nela não é necessário conhecimento de como criar páginas de internet, pois é suficiente ter um usuário e senha cadastrados no portal e usar a opção “nova *webquest*” que o site abre blocos de páginas para cada um dos elementos da *webquest*. A importância de destacar esse aspecto aqui está relacionado ao que mostramos na Figura 11, quando vemos que o Ciclo de Mediação proposto por Feuerstein, Feuerstein e Falik (2014) prevê a escolha dos estímulos para e pelo mediado junto ao mediador. Nesse caso, tanto a

---

<sup>26</sup><http://elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa>

<sup>27</sup> O grupo CAPTE foi mencionado anteriormente na seção 1.3 deste trabalho.

*webquest* enquanto mídia digital escolhida pelo professor para mediar seus alunos para aprender sobre a Revolução Francesa é um estímulo, quanto a indicação da página do grupo CAPTE pelo mediador para o professor pesquisador publicar *webquest* é também um estímulo exposto ao sujeito.

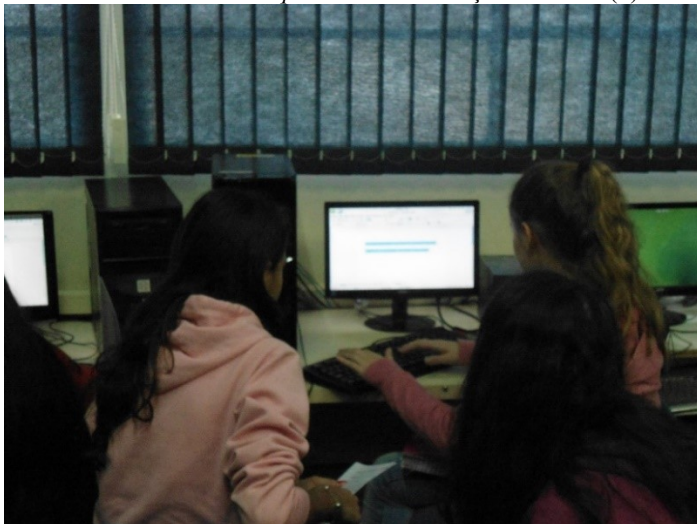
A execução está nos percursos E4R202-P2-T8MRM-P2-R e E4R203-P2-T8VRM-P2-R e, conforme representado no labirinto, não houve a participação de p no percurso da execução. Foram utilizadas, conforme planejado, quatro aulas para que os alunos pudessem fazer a tarefa proposta pela *webquest*. Os resultados do trabalho os alunos entregaram ao professor P2, cumprindo o que foi solicitado na seção Tarefa da *webquest*, com as análises das expressões Liberdade, Igualdade e Fraternidade do ponto de vista do povo francês e comparações do que seriam esses ideais com relação à sociedade brasileira atual.

A Foto 7 e a Foto 8 mostram diferentes momentos das aulas, em laboratório, nas quais os alunos estavam realizando a tarefa solicitada pela *webquest*.

Foto 7 – Uso da *webquest* sobre Revolução Francesa (1)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 8 – Uso da *webquest* sobre Revolução Francesa (2)

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Como a maioria dos alunos de oitavo ano do CERM não possui, segundo o professor P2, computadores com acesso à internet em suas casas, a *webquest* foi utilizada por eles em sala de aula. Nas duas turmas foram dadas quatro aulas para a produção do trabalho.

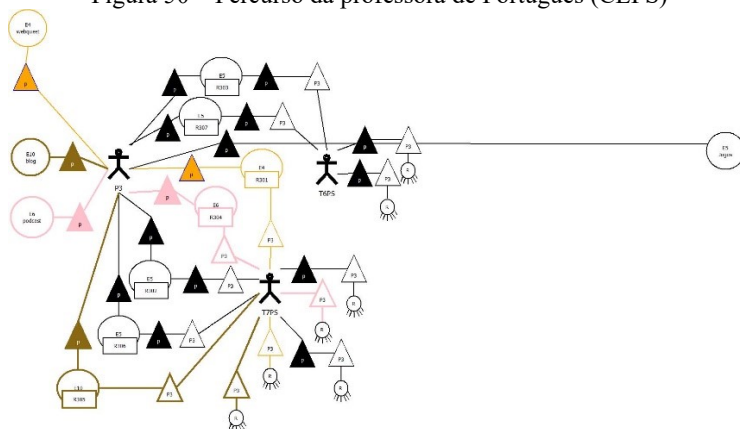
O professor solicitou aos alunos que produzissem os trabalhos e enviassem para ele por e-mail para posterior avaliação. Todas as instruções sobre a produção e entrega do trabalho estavam na *webquest*, incluindo a indicação desse envio que foi apresentado no item “processo da *webquest*”.

### 6.3 PERCURSO DA PROFESSORA DE PORTUGUÊS (CEPS)

A Figura 50 representa o percurso da professora Cíntia Franz, que no labirinto rizomático de experiências, está representada por P3.



Figura 50 – Percurso da professora de Português (CEPS)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

No dia 5 de março de 2015, conforme minuta de reunião número 20 (Apêndice E), apresentei aos professores do CEPS o projeto de Mídias Digitais (Apêndice B). Estava presente na reunião a professora de Língua Portuguesa do 6º e 7º anos dessa escola, Cíntia Franz, que pediu para participar para conhecer o projeto. Ciente de que a proposta inicial seria para trabalhar com professores e alunos do 8º e 9º anos, conforme justificado anteriormente neste trabalho, ela viu aí uma oportunidade de continuar conosco, porque participou do projeto e-Culturas em anos anteriores e queria conhecer esse novo trabalho do uso das Mídias Digitais. Ela pediu para que pudéssemos incluir o 6º e 7º anos no projeto, especificamente na disciplina de Língua Portuguesa.

A proposta inicial de pesquisa apresentada aos professores era a mesma ideia central das outras disciplinas, ou seja, eu, como *professorpesquisador*, junto com os professores, buscaria mídias digitais para serem utilizadas nas aulas de Língua Portuguesa, assim como nas demais disciplinas, conforme o planejamento inicial (Apêndice B).

Veio da professora Cíntia uma sugestão: utilizar as mídias digitais para criação de situações de leitura e produção de gêneros textuais. Com base nela, inserimos no projeto a perspectiva de criar mecanismos para construirmos juntos – ela, os demais professores da disciplina e eu – a mediação de significado que pudesse usar as mídias digitais de tal forma que os alunos viessem a ser produtores

e leitores de mídias digitais, em contexto de gêneros textuais, conteúdo que perpassa todas as séries finais do ensino fundamental.

Embora a ideia tenha vindo da professora do 6º e 7º anos, o ponto de partida foi o livro dos conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental da Secretaria Municipal de Educação de Rio do Sul (Quadro 10), do qual extraí os temas que fazem parte dos conteúdos curriculares do 8º e 9º anos, pois esperava a participação dos demais professores de Língua Portuguesa.

Quadro 10 – Conteúdos de Língua Portuguesa para os anos finais

<b>Tema</b>	<b>Conteúdo</b>	<b>8º Ano</b>	<b>9º Ano</b>
<b>Tema 1 – Gêneros e discursos</b>	Anúncio publicitário (jornal, revista, rádio, TV, outdoor)	NA	NA
	Texto científico		NI
	Artigo de opinião	NI	NA
	Carta do leitor	NI	NA
	Crônica	NI	NA
	Dissertação: modalização e argumentatividade – entoação e sinais de pontuação, de adjetivos, advérbios, como recursos de persuasão. Posicionamento favorável ou desfavorável do locutor; argumento de autoridade; exemplificação; analogia	NI	NA
	Editoriais	NI	NA
	Resenha, sinopse	NI	NA
	Romance: ambientação, desenlace, desfecho	NI	NA
	Relatório	NI	NA
	Poemas	NA	NA
	Folha de cheque, recibo, nota promissória, ata, requerimento, ofício, carta comercial, memorando, currículo pessoal	NA	
	Leis, portarias, decretos, regulamentos, estatutos		NA
Palestras, debates	NI	NA	
<b>Tema 2 – Linguagem e língua</b>	Articulação sintática (coordenação/subordinação)	NI	NA
	Concordância verbal e nominal	NA	

	Coesão: sequencial e referencial	NI	NA
<b>Tema 3 – Interação literária</b>	Reconstrução do texto literário poético: aspectos sonoros; aspectos visuais; aspectos sintáticos; aspectos semânticos	NI	NA
	Reconstrução do texto literário dramático: construção do texto teatral; transformação de textos narrativos curtos em pequenos esquetes		NA

Fonte: Adaptado de Secretaria Municipal de Educação de Rio do Sul (2011).

Como o conteúdo, em grande parte, abrange os gêneros textuais, elaborei o Quadro 11, que relaciona os domínios sociais de comunicação com as capacidades de linguagens dominantes e os gêneros textuais que se adaptam a essas capacidades.

Quadro 11 – Gêneros textuais e capacidades de linguagem

<b>Domínios sociais de comunicação</b>	<b>ASPECTOS TIPOLOGICOS</b> <b>Capacidades de linguagem dominantes</b>	<b>Exemplos de gêneros orais e escritos</b>
Cultura literária ficcional	<b>NARRAR</b> Mimesis da ação através da criação de intriga	Conto maravilhoso Fábula Lenda Narrativa de aventura Narrativa de ficção científica Narrativa de enigma Novela fantástica Conto parodiado...
Documentação e memorização de ações humanas	<b>RELATAR</b> Representação pelo discurso de experiências vividas, situadas no tempo	Relato de experiência vivida Relato de viagem Testemunho Curriculum vitae Notícia-reportagem Crônica esportiva Ensaio biográfico...

Discussão de problemas sociais controversos	<p style="text-align: center;"><b>ARGUMENTAR</b></p> Sustentação, refutação e negociação de tomadas de posição	Texto de opinião Diálogo argumentativo Carta do leitor Carta de reclamação Deliberação informal Debate regrado Discurso de defesa (adv.) Discurso de acusação (adv.)
Transmissão e construção de saberes	<p style="text-align: center;"><b>EXPOR</b></p> Apresentação textual de diferentes formas dos saberes	Seminário Conferência Artigo ou verbete de enciclopédia Entrevista de especialista Tomada de notas Resumo de textos "expositivos" ou explicativos Relatório científico Relato de experiência científica
Instruções e prescrições	<p style="text-align: center;"><b>DESCREVER AÇÕES</b></p> Regulação mútua de comportamentos	Instruções de montagem Receita Regulamento Regras de jogo Instruções de uso Instruções

Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 121).

Com base nesses dois quadros, fiz uma proposta que os relaciona e criei o Quadro 12, que traz para cada conjunto de gêneros textuais uma possibilidade de uso de mídias digitais a partir das quais o aluno pudesse ser leitor e produtor.

Quadro 12 – Uso de mídias para publicação de gêneros textuais

<b>Mídia digital sugerida</b>	<b>Conteúdo curricular da S.M.E. (2011)</b>	<b>Relação com os gêneros textuais propostos por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)</b>	<b>Sugestões de produção dos alunos</b>
<p><b>BLOG</b> Criação de um blog para cada turma, gerenciado pela professora. Os alunos usarão pseudônimo para publicar, objetivando a não exposição. Local: blogger.com Exemplos: <a href="http://ceps9ano2015.blogspot.com">http://ceps9ano2015.blogspot.com</a> <a href="http://cerm8anomat2015.blogspot.com">http://cerm8anomat2015.blogspot.com</a> <a href="http://cerm8anovesp2015.blogspot.com">http://cerm8anovesp2015.blogspot.com</a></p>	<p>Texto científico Artigo de opinião Carta do leitor Dissertação: modalização e argumentatividade – entoação e sinais de pontuação, de adjetivos, advérbios, como recursos de persuasão. Posicionamento favorável ou desfavorável do locutor; argumento de autoridade; exemplificação; analogia. Editoriais Relatório Palestras, debates Articulação sintática (coordenação/subordinação) Concordância verbal e nominal Coesão: sequencial e referencial</p>	<p>Texto de opinião Diálogo argumentativo Carta do leitor Carta de reclamação Deliberação informal Debate regrado Discurso de defesa (adv.) Discurso de acusação (adv.)</p>	<p>Definir com a professora o formato: vídeo, texto digital, <i>podcast</i> (áudio), bem como a composição para produção: em dupla, trios ou em grupos maiores.</p>

<p><b>SITE (PÁGINA DE CONTEÚDO)</b> Criação de um site para cada turma. A ideia é que o site tenha os vários gêneros textuais orais e escritos em um único site da turma, ou seja, não é um site para cada gênero. Local: sites.google.com/site Exemplo: sites.google.com/site/ceps9ano2015</p>	<p>Crônica Resenha, sinopse Romance: ambientação, desenlace, desfecho Folha de cheque, recibo, nota promissória, ata, requerimento, ofício, carta comercial, memorando, currículo pessoal Leis, portarias, decretos, regulamentos, estatutos</p>	<p>Seminário Conferência Artigo ou verbete de enciclopédia Entrevista de especialista Tomada de notas Resumo de textos "expositivos" ou explicativos Relatório científico Relato de experiência científica Instruções de montagem Receita Regulamento Regras de jogo Instruções de uso instruções</p>	
<p><b>GRUPO FECHADO NO FACEBOOK</b> Formar um grupo fechado no Facebook por turma (só a turma vai visualizar)</p>	<p>Anúncio publicitário (jornal, revista, rádio, TV, outdoor) Poemas</p>	<p>Relato de experiência vivida Relato de viagem Testemunho Curriculum vitae Notícia Reportagem Crônica esportiva Ensaio biográfico...</p>	

<p><b>CRIAÇÃO DE UM CANAL NO YOU TUBE</b> Criar um canal no You Tube para cada turma, para que os alunos publiquem seus vídeos. Pode ser fechado ou aberto.</p>	<p>Reconstrução do texto literário poético: aspectos sonoros; aspectos visuais; aspectos sintáticos; aspectos semânticos Reconstrução do texto literário dramático: construção do texto teatral; transformação de textos narrativos curtos em pequenos esquetes</p>	<p>Conto maravilhoso Fábula Lenda Narrativa de aventura Narrativa de ficção científica Narrativa de enigma Novela fantástica Conto parodiado...</p>	
---	---	---	--

Fonte: O autor (2015).

Criada essa estrutura, fizemos uma reunião com os professores de Língua Portuguesa do CEPS e CERM, a professora Cíntia, mais os professores do 8º e 9º anos do CEPS e a professora do 8º ano do CERM. A reunião<sup>28</sup> contou com a participação dos três professores, conforme minuta de reunião número 5 (Apêndice E). A professora dessa disciplina do 6º e 7º anos do CERM não foi convidada porque nessa escola, a princípio, o projeto de Mídias Digitais seria apenas para os dois oitavos anos: matutino e vespertino. Entretanto, mais tarde, conforme pode ser visto na construção do labirinto rizomático de experiências, o 6º e 7º anos do CERM também foram incluídos na pesquisa, porque a professora, pelo que viu do resultado das mediações com os demais professores da escola e dos relatos que chegaram até ela sobre o uso de jogos com as turmas de 6º e 7º anos do CEPS, também participou do projeto. Essa é a ideia do labirinto rizomático de experiências: não tem começo nem fim, não há uma única porta de entrada e cada participante pode entrar e sair quando e como quiser. A análise do percurso da professora do CERM está na seção 6.7 deste trabalho.

<sup>28</sup> Ela ocorreu em 23 de abril de 2015, das 08h30 às 11h30, no Senac de Rio do Sul.

Depois dessa reunião, a professora Cíntia foi mediada em trocas de e-mails, conforme mostramos anteriormente na seção 5.4. O planejamento foi o percurso **E4-p-P3-p-R301**. A *webquest* que foi utilizada tem o título Língua Portuguesa e Acordo Ortográfico<sup>29</sup>.

A execução não contou com a participação de p e, sendo assim, temos o percurso da mediação da professora P3 com a turma, mostrado no labirinto (Figura 50) como sendo **E4R301-P3-T7PS-P3-R**, ou seja, a professora P3 como mediadora da *webquest* (E4) o sétimo ano do CEPS. As respostas à mediação, nesse caso, foram os cartazes produzidos pelos alunos, resultado da proposta da *webquest* que foi utilizada, assim como o aprendizado sobre países de língua portuguesa e sobre o novo acordo ortográfico.

A Foto 9 mostra um momento no laboratório quando a tarefa de pesquisa proposta pela *webquest*, que objetivava conhecer melhor o acordo ortográfico e identificar os países participantes, era realizada pelos alunos.

Foto 9 – Pesquisa para a tarefa da *webquest* em laboratório



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Como a tarefa propunha a produção de cartazes com o “mapa do tesouro”, um dos momentos de construção dos mapas,

---

29

[http://www.slideboom.com/presentations/433492/Webquest\\_Lingua\\_Portuguesa\\_e\\_Acordo\\_Ortografico\\_Professora\\_Edina](http://www.slideboom.com/presentations/433492/Webquest_Lingua_Portuguesa_e_Acordo_Ortografico_Professora_Edina)



que foi realizado no pátio da escola, foi registrado pela professora (Foto 10).

Foto 10 – Construção do mapa proposto na *webquest*



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Nosso argumento, de que não é suficiente oferecer cursos e oficinas de usos das mídias digitais para os professores para que delas eles façam uso, ganha sustentação nesse fato que acabamos de relatar sobre o uso da *webquest* por essa professora. Conforme podemos ver no Quadro 1, apresentado no capítulo 1, em março de 2014 houve uma palestra para os professores sobre algumas possibilidades de usos de mídias digitais em práticas pedagógicas, seguida de uma oficina de *webquest* que ocorreu em março daquele ano. Entretanto, a professora não havia ainda realizado um planejamento de aula para o uso dessa mídia digital, confirmado pelo Apêndice A, quando mostramos que para o conteúdo de Língua Portuguesa não foi elaborada proposta do uso de mídia digital em 2014. Quando, em 2015, a professora é quem procura participar do projeto do uso de mídias digitais para 8º e 9º anos e insere suas duas turmas de 6º e 7º anos, mediada pelo *professorpesquisador*, parte dela a ideia de usar uma *webquest* criada por outro professor para uma tarefa que ela propõe aos alunos. Embora não seja suficiente oferecer oficinas para os professores, o que ela aprendeu em 2014 serviu como ponto de partida para que, em 2015, mediada para os usos das mídias

digitais, a oficina passasse a ter importância, porque lembra a ela o que pode ser utilizado.

Oficinas e cursos de formação para uso das mídias digitais são importante, sem dúvida alguma, mas precisam de uma continuidade que, no caso defendido neste trabalho é a mediação para o uso que, em nossa concepção, significa estar junto do mediado e dar a ele condições de criar. O que se espera da mediação defendida aqui é que seja de fazer junto e não apenas mostrar o caminho, por isso a criação de percursos do tipo **S-h-O-h-R**, nos quais o mediador se interpõe entre o sujeito e a resposta. Os cursos e oficinas, na maioria das vezes, se configuram como mediação do tipo **S-h-O**, quando o mediador se interpõe entre o estímulo e o mediado, mas não entre ele e as respostas que ele poderia dar à mediação.

Outra mídia digital utilizada pela professora Cíntia foram os jogos, conforme vimos na construção do labirinto, no capítulo 5, foi resultado dos planejamentos de aulas que aparecem como **E5-p-P3-p-R302**, **E5-p-P3-p-R303**, **E5-p-P3-p-R306**, **E5-p-P3-p-R307** no labirinto rizomático.

Sobre a execução das aulas, a mediação do jogo de classes gramaticais, o “Desafio de Camões”, com o sexto ano do CEPS, está representada no labirinto por **E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R**. A Foto 11 apresenta um desses momentos de mediação com a turma e, nesse caso, vemos a professora P3 atendendo aos alunos durante o jogo.

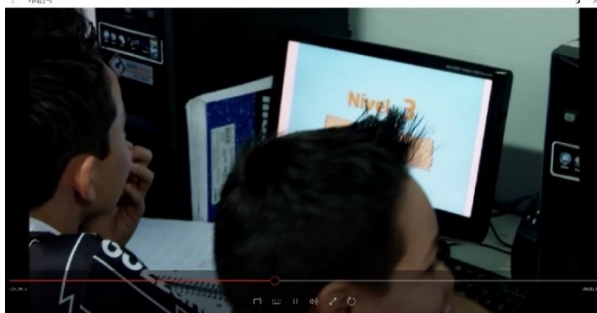
Foto 11 – Mediação no percurso E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O Vídeo 3 apresenta um momento do uso do jogo, quando uma dupla de alunos mostra seu contentamento com a mudança de fase no jogo. Mudar de fase significa atravessar o rio acertando a classe gramatical da fase atual em todas as frases do caminho. Nesse momento, muda-se para outra classe gramatical e o percurso no rio começa novamente, quando os alunos precisam acertar as palavras da nova classe gramatical.

Vídeo 3 – Alunos da turma T6PS jogando Desafio de Camões



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/-bVHxjohzbU>

Criamos duas categorias para eleger os primeiros colocados: a primeira foi referente a quem terminou mais rápido; a segunda foi a quem fez mais pontos. A Foto 12 mostra o registro de um dos momentos do final do jogo.

Foto 12 – Alunos vencedores por tempo – T6PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A mediação com o sétimo ano foi publicada no blog<sup>30</sup>. Nele, podemos ver o vídeo no qual a professora apresenta o jogo e faz mediação para o uso do mesmo.

Em relação aos jogos sobre o acordo ortográfico, que geraram o percurso E5-p-P3-p-R305 para o planejamento e E5R306-p-P3-T7PS-p-P3-R na execução com a turma do sétimo ano, e o percurso E5-p-P3-p-R307 para o planejamento e E5R307-p-P3-T6PS-p-P3-R na execução com a turma do sexto ano do CEPS, como dissemos anteriormente, ocorreu em laboratório sem os computadores, em razão das enchentes em Rio do Sul.

O Vídeo 4 mostra o momento da apresentação dos dois jogos que seriam utilizadas naquela aula do dia 12/11/2015 com a turma do sexto ano. No início da mediação, a professora P3 lembra que já foi jogado outro tipo de jogo – ela se referia ao Desafio de Camões, sobre classes gramaticais – e recorda aos alunos também que foi realizada em sala, antes dessa aula, uma revisão sobre o acordo ortográfico, para que os alunos estivessem preparados para o jogo.

#### Vídeo 4 – Apresentação para a turma T6PS dos jogos do acordo ortográfico



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

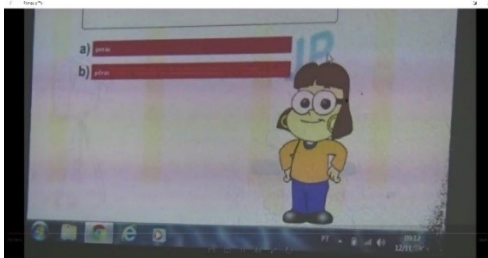
Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/BsVFQ-K7v-M>

<sup>30</sup> <http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com.br/2015/06/brincando-com-gramatica-um-convite-ao.html>

No Vídeo 5, podemos ver que o jogo, nesse caso realizado com a turma inteira, em função de não termos os computadores instalados no laboratório, propiciou um tipo diferente de mediação. Quando os alunos erravam uma questão, a professora P3 podia fazer a mediação com a explicação da regra do acordo ortográfico e utilizava o momento também para mostrar situações semelhantes em relação à regra da questão que estava errada.

#### Vídeo 5 – Mediação do jogo acordo ortográfico para turma T6PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/UP5ep2Hvyeo>

No Vídeo 6, podemos ver a apresentação do segundo jogo do acordo ortográfico e, nele, notamos que a professora lembrou que esse foi um jogo sugerido na *webquest* que os alunos utilizaram, o “Caça ao Tesouro”. No caso daquela *webquest*, nem todos conseguiram chegar à fase de jogar, segundo a professora, porque não era um requisito obrigatório para cumprir a tarefa proposta pela *webquest*.

#### Vídeo 6 – Mediação de outro acordo ortográfico para turma T6PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/NMOgb0j3xJ0>

Com a turma do sétimo ano, a mudança foi em relação a quem jogaria contra quem. Se, para o sexto ano, ficou definido que a turma jogaria contra a professora, para o sétimo ano a turma foi dividida em dois grupos, sendo que cada grupo responderia a uma pergunta por vez.

No Vídeo 7, podemos ver a mediação quando da explicação das regras para as questões que eram formuladas.

Vídeo 7 – Mediação do jogo do acordo ortográfico para turma T7PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/svXJ6zKcpt0>

O que esses momentos mostram é que não precisamos, necessariamente, ter um computador por aluno para utilizar as mídias digitais nas aulas. O que parecia um inconveniente, que foi a escola ter ficado sem os computadores no laboratório em razão das enchentes na cidade, não foi empecilho para que a professora utilizasse o jogo.

As mediações entre *professorpesquisador* e a professora, em relação aos jogos digitais, não ficaram somente nas aulas. Ambos produziram um artigo que, inicialmente, teve a ideia inicial discutida por e-mail e posteriormente conduzida em reuniões, conforme minutas de reunião números 18 e 26 (Apêndice E). O artigo teve o título “Experimentações do uso de jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa”, apresentado no 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, em Recife, Pernambuco, em dezembro de 2015. Não foi a primeira vez que tivemos a oportunidade de criação de um trabalho acadêmico desse tipo, ou

seja, o artigo, em conjunto, pois no ano de 2013 publicamos juntos outro trabalho em evento.

A perspectiva de fazer mediação com sujeitos de tal forma que mediador leve em consideração que o cuidado de si, do qual Foucault (2010) evoca, está presente nesse fato da publicação em parceria de pesquisador com sujeitos da pesquisa. Trata-se de um tipo de mestria diferente daquela de levar o sujeito da ignorância para a não ignorância, mas na qual a relação com o outro requer que ambos possam se constituir enquanto sujeitos de sua história.

A nossa vivência pessoal nos mostra que, geralmente, os pesquisadores fazem pesquisas com os sujeitos e publicam, durante a pesquisa, resultados parciais que dela derivam. Em nosso caso, esse cuidado em produzir artigos com os sujeitos da pesquisa como autores revela uma mediação que leva em conta o *educere* (FOUCAULT, 2010), ou seja, estender a mão para o outro e fazer junto.

Outra mídia digital no percurso de P3 foi o *podcast*, que, em nosso labirinto, está identificada como E6. As discussões sobre a produção de áudios em formato de *podcasts* pelos alunos foi motivo de algumas reuniões, relatadas nas minutas de reunião número 26 e número 5 (Apêndice E).

Na primeira reunião com os professores de Língua Portuguesa, a professora Cíntia havia manifestado o interesse em produzir *podcast* com o uso do *software* Audacity. Na reunião número 26 (Apêndice E), a ideia nossa era que pudessemos publicar as produções de áudios dos alunos no *blog* da Língua Portuguesa que havíamos criado para divulgar as produções dos alunos nessa disciplina. Entretanto, não conseguimos encontrar recursos no *site* utilizado que pudessem reproduzir áudios.

O percurso no labirinto E6-P3-R304 simboliza o caminho dessas discussões relacionadas nas minutas de reuniões que acabamos de mencionar. A produção dos áudios com os alunos é o percurso E6R304-P3-T7PS-P3-R. A professora inseriu no *blog* uma chamada para que os leitores do *blog* pudessem acompanhar os *podcasts* que seriam postados no *blog*<sup>31</sup>.

Descobrimos, pela participação em um evento, que o *site* Sound Cloud<sup>32</sup> permite a publicação de até três horas de áudio gratuitamente, sendo necessário apenas um cadastro.

<sup>31</sup> [http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com.br/2015/07/podcast\\_22.html](http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com.br/2015/07/podcast_22.html)

<sup>32</sup> <https://soundcloud.com/>

No *Sound Cloud*, criamos uma página com o título CE Pedro dos Santos<sup>33</sup> para publicação dos *podcasts: bullying, jogos, direitos e deveres*.

O *blog* CEPS Língua Portuguesa<sup>34</sup> foi criado inicialmente para a publicação das produções dos alunos, tanto os áudios quanto os vídeos. Os áudios, como acabamos de mostrar, foram publicados no *Sound Cloud*. Sobre os vídeos, foram publicados no *site*, embora antes tivéssemos a intenção de criar um canal no You Tube para esse fim, conforme discutido na reunião número 5 (Apêndice E). É esse o percurso no labirinto representado por E10-p-P3-p-R305 em relação ao planejamento e por E10R305-P3-T7PS-P3-R a execução, ou seja, a turma mediada pela professora Cíntia, sem a participação do *professorpesquisador*.

A mediação com os alunos para criação dos vídeos teve como motivação o fato de que eles, alunos do sétimo ano, ministrassem palestras para alunos das séries anteriores sobre a importância da leitura. Para tal, eles criaram caixas com livros que foram doados para cada turma das séries anteriores. A turma foi dividida em grupos, sendo que cada um ficaria responsável por palestrar em uma turma das outras séries. Esse foi o percurso E10R305-P3-T7PS-P3-R. Os vídeos foram publicados no *blog*<sup>35</sup>.

O Vídeo 8, a seguir, apresenta um pequeno trecho de algumas dessas palestras que se transformaram nos vídeos publicados no *blog*.

Vídeo 8 – Palestras do sétimo ano para publicação no *blog*



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/KJxJvZy28IA>

<sup>33</sup> <https://soundcloud.com/cepedrodossantos>

<sup>34</sup> [cepslinguaportuguesa.blogspot.com](http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com)

<sup>35</sup> <http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com.br/2015/07/videos-palestras-importancia-da-leitura.html>





O labirinto rizomático de experiências é um território virtual onde os sujeitos exercem a prática de si, sem coerção ou estabelecimento de relações de poder. Nesse sentido, reafirmamos o propósito de que as pessoas não são cobradas se há interrupção de um processo de mediação que não culmina com os resultados esperados pelo planejamento. Nessa perspectiva, podemos dizer que, como território virtual que é, o labirinto tem virtualidades que não se convertem em atualizações. O virtual permite, não obriga, movimentos de atualização. O percurso **E4-p-P4-p-R401** terminou aí, sem que R401 se transformasse em estímulo para a mediação com a turma, ou seja, não houve a criação de E4R401, uma aula com uso da mídia digital (no caso, a *webquest*), como aconteceu nos demais traçados do labirinto rizomático.

Outra situação como essa foi mostrada anteriormente, no percurso **E9-p-P2-p-R201**, quando a reunião de mediação da mídia You Tube, quando tínhamos o propósito de criar um canal para inserção dos vídeos e a ideia não foi levada adiante.

Nesses casos, não se trata de mostrar o que deu certo ou não, mas os percursos criados, as atualizações que esse território virtual permite e que as pessoas criam. O propósito de mostrar esses casos de descontinuidade, quando o uso de uma mídia digital é planejado e a aula não acontece, é para evidenciar que esse território não é um paraíso onde tudo que é planejado vai funcionar ou ter continuidade.

A transformação implica primeiro em um posicionamento do sujeito. Por esse motivo, em nenhum momento ele é obrigado a participar dessa ou daquela atividade com mídia digital. A tomada de consciência, que é esse posicionamento, depende somente dos sujeitos participantes.

Caso fôssemos uma análise minuciosa de cada minuta de reunião, poderíamos inserir inúmeras situações como essa em nosso labirinto, pois muitas outras coisas foram discutidas nas reuniões e acabaram não sendo levadas adiante, até mesmo por falta de tempo, tanto do mediador quanto dos sujeitos mediados. Exemplo disso está na minuta de reunião número 6 (Apêndice E), que tinha o propósito de discutir a criação da *webquest* com esse professor, P4, mas discutimos também a possibilidade de criação de um canal no You Tube, a exemplo do que foi discutido com o professor P2. E por que não representamos essa mediação no labirinto rizomático de experiências? Porque o propósito na

reunião mencionada era a produção de *webquest*, diferentemente da reunião com P2, que foi exclusivamente para tratarmos do canal no You Tube.

Esses fatos nos mostram que poderíamos representar no labirinto o percurso **E9-p-P4-p-R404**, considerando que a mídia E9 foi, de alguma forma, mediada com o professor P4 na mesma reunião de mediação da mídia E4. Voltando ao que dissemos sobre a leitura detalhada das minutas de reuniões, poderíamos encontrar situações semelhantes com outros professores e, com isso, nosso labirinto representaria inúmeras outras situações como essas duas que estamos analisando aqui.

Por outro lado, houve uso da mídia digital E11, que foi produção de *slides* sobre curiosidades históricas, conforme mencionamos anteriormente. Embora não tenha havido uma reunião de mediação p com P4 para a definição da tarefa, ela foi desenvolvida pelo professor junto com os alunos do oitavo e do nono anos. Fizemos uma reunião para definir os melhores trabalhos que seriam levados para a Primeira Mostra de Mídias Digitais, conforme veremos no capítulo 7.

Afirmamos, na seção 2.7, que o território virtual em Educação é um espaço de possibilidades de transgressão, no sentido positivo do termo, ou seja, aquela que permite a criação, como é o caso desse labirinto rizomático de experiências. A ideia do professor de usar a produção dos seus alunos, mediados por ele, para a Primeira Mostra de Mídias Digitais, revela essa transgressão positiva.

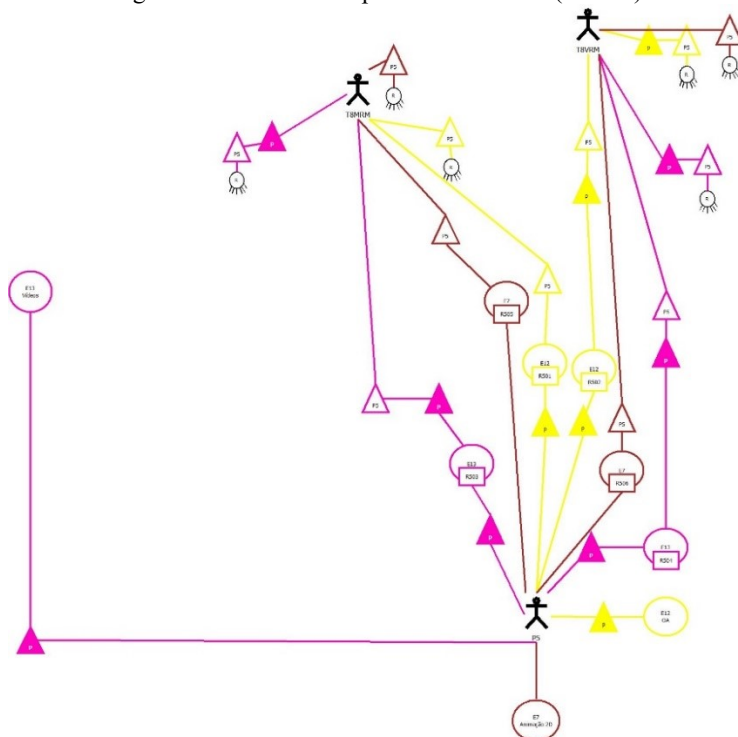
A minuta de reunião número 43 (Apêndice E) foi escrita no dia da reunião e enviada para o professor para os procedimentos de escolha dos trabalhos da mostra.

Apresentaremos no capítulo 7 os resultados da Primeira Mostra de Mídias Digitais, das quais esses trabalhos fizeram parte.

## 6.5 PERCURSO DO PROFESSOR DE ARTES (CERM)

O percurso do professor Cleverton Fabiano Baldo, de Artes, que no labirinto representamos por P5, foi mediado com as mídias digitais Objetos de Aprendizagem, representados por E12, com a criação de vídeos, representados por E13, e pela criação de animação 2D, representado por E7. As turmas foram os oitavos anos, matutino e vespertino, do CEPS, onde o professor leciona. A Figura 52 mostra o percurso de P5 no labirinto.

Figura 52 – Percurso do professor de Artes (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Na reunião de número 2 (Apêndice E), mostramos que fizemos a mediação com o professor no planejamento da aula para o uso de um objeto de aprendizagem (OA) que tem o nome Vanguardas<sup>36</sup>, que visa mostrar obras de arte do conteúdo curricular que o professor estava lecionando no primeiro semestre de 2015: surrealismo, dadaísmo, futurismo, cubismo. Essa mediação gerou duas aulas, uma para cada turma, formando o percurso **E12-p-P5-p-R501** e **E12-p-P5-p-R502** visualizados na Figura 52.

No dia 23/04/2015, fizemos a mediação com a turma do turno vespertino, ou seja, T8VRM, executando a aula planejada. Conforme combinado, instalamos o OA em *notebooks* e levamos

<sup>36</sup> <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320>

para a sala de aula. A Foto 13 mostra um momento da aula, o que registra o percurso [E12R502-p-P3-T8VRM-p-p3-R](#).

Foto 13 – Mediação do OA com a turma T8VRM



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Outras fotos foram registradas naquela aula e fizemos algumas filmagens do momento dessa mediação. Escrevemos um breve relato no *blog*<sup>37</sup>, no mesmo dia em que a aula foi realizada.

O Vídeo 9 apresenta um pequeno trecho do momento dessa mediação, quando podemos ver o professor atendendo a uma aluna, enquanto os demais estão usando os *notebooks* com o OA instalado.

Vídeo 9 – Trecho da mediação do OA com a turma T8VRM



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/9guLaLu1Aic>

<sup>37</sup> <http://cerobertomachado.blogspot.com.br/2015/04/23042015-aula-de-artes-com-objeto-de.html>

No caso do uso desse OA pelo professor de Artes, podemos dizer que houve uma situação semelhante ao uso da *webquest* pela professora de Língua Portuguesa em relação à mediação. Assim como no caso da professora de Português, a simples exposição ao estímulo não foi suficiente para que ela usasse a mídia digital, ainda que tenha ocorrido uma oficina de *webquest* em 2014. No caso do professor de Artes, também identificamos isso. Esse OA que ele utilizou em 2015 com os alunos havia sido apresentado a ele na reunião de fevereiro de 2014 (vide Quadro 1, na seção 1.4), como um dos recursos para ser usado nas aulas. Entretanto, foi a mediação do planejamento da aula e da execução da mesma que possibilitou ao professor o uso da referida mídia digital.

É possível inferir que a oferta de cursos ou oficinas para os professores sobre as mídias digitais apenas criam uma expectativa, por parte de quem os ministra, de que os professores passam a fazer uso delas. Entretanto, o que esse trabalho mostra e que nosso referencial teórico sinaliza, é que o sujeito se desenvolve somente pela e na experiência. Para que ele se desenvolva e crie suas experiências, a mediação é uma condição fundamental.

As circunstâncias que singularizam um sujeito, como afirma Deleuze (2012), em nosso ponto de vista, são possíveis pela mediação intencional que permitem ao sujeito seu desenvolvimento e sua constituição enquanto tal.

Voltando ao uso do OA, não temos o registro com fotos ou imagens da aula com uso do OA com o oitavo ano matutino, que foi o percurso **E12R501-p-T8MRM-p-R**, representado na Figura 52.

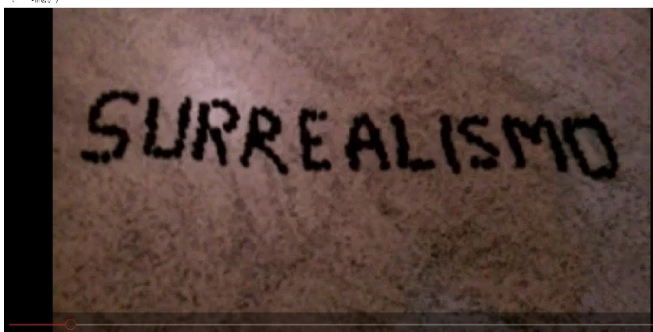
Naquela mesma reunião, na qual fizemos o planejamento para a aula com uso do OA, tivemos a ideia de produção de vídeos surreais pelos alunos. A proposta foi que os alunos criassem situações surreais e filmassem com uso dos seus celulares. Esse fato mostra que a mediação para o uso do OA não apenas possibilitou que a aula acontecesse, como também suscitou a ideia de criação de vídeos surreais, visto que o surrealismo foi um dos conteúdos que faziam parte do OA apresentado aos alunos.

Na turma T8VRM, fizemos a mediação para criação dos vídeos no dia 11/06/2015, que no labirinto está representando pelo percurso **E13R503-p-P5-T8MRM-p-P5-R**. A criação desses vídeos pelos alunos foi acompanhada pelo professor de Artes e pelo *professorpesquisador*, conforme denota esse percurso através

do símbolo p-P5 mediando a turma T8MRM. Essa e tantas outras situações semelhantes nas quais o *professorpesquisador* faz a mediação de algum professor e ambos fazem a mediação dos alunos para os usos das mídias digitais, reforçam nossa convicção de que uma pesquisa como tal não pode ser de outra forma senão uma pesquisa participante.

Escrevemos um pouco sobre a experiência e publicamos no *blog*<sup>38</sup>. O Vídeo 10 é uma das produções dos alunos.

#### Vídeo 10 – Produção de vídeo surreal de uma aluna (1)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/XE2UBX3jKMc>

Com o oitavo ano matutino, T8MRM, fizemos a aula de produção dos vídeos no dia 25/06/2015. Relatamos o que ocorreu na aula no *blog*<sup>39</sup>. O Vídeo 11 é uma produção de uma aluna dessa turma.

---

<sup>38</sup> <http://cerobertomachado.blogspot.com.br/2015/06/11062015-aula-de-artes-8o-ano-professor.html>

<sup>39</sup> <http://cerobertomachado.blogspot.com.br/2015/06/25062015-artes-prof-cleverton-8o-ano.html>

## Vídeo 11 – Produção de vídeo surreal de uma aluna (2)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/FnIKMDkIguU>

No Vídeo 12, apresentamos um pequeno trecho do momento da produção de vídeos. Nele, como podemos observar, um aluno está deitado no chão arremessando um objeto enquanto uma aluna está fazendo a filmagem. Os demais que estão na cena estão ajudando na criação do vídeo.

## Vídeo 12 – Momento de produção dos vídeos surreais



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

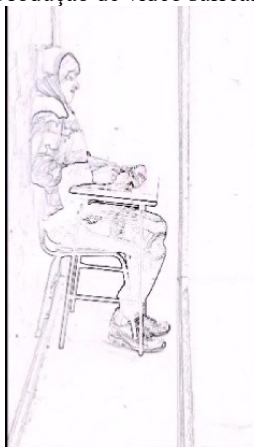
Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/3TLH0LfcjPw>



No caso específico dessa produção, podemos dizer que os alunos usaram praticamente duas aulas de cerca de 50 minutos para a produção do vídeo e depois ele foi editado pelos mediadores com o intuito apenas de gerar um contraste e colocar a posição da gravação no sentido vertical. O resultado final gerou um vídeo de 12 segundos e pode ser visto no Vídeo 13.

Vídeo 13 – Produção de vídeo surreal de alunos (3)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/nyZJNQbziRY>

No caso da produção dos vídeos com animação 2D, a mediação foi de P5 com as duas turmas. As aulas do professor foram utilizadas para que os alunos produzissem os desenhos e o professor fez a montagem a partir da filmagem dos desenhos em movimento. Não temos o registro de como foram essas aulas, pois não houve a participação de p, sendo que o percurso no labirinto dessas mediações foram, para o oitavo ano matutino E7-P5-R505 e E7R505-P5-T8MRM-P5-R; já para o oitavo vespertino, foram E7-P5-R506 e E7-P5-T8VRM-P5-R. Os resultados foram compilados pelo professor e podem ser vistos no Vídeo 14.

## Vídeo 14 – Resultados da mediação da mídia E7



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

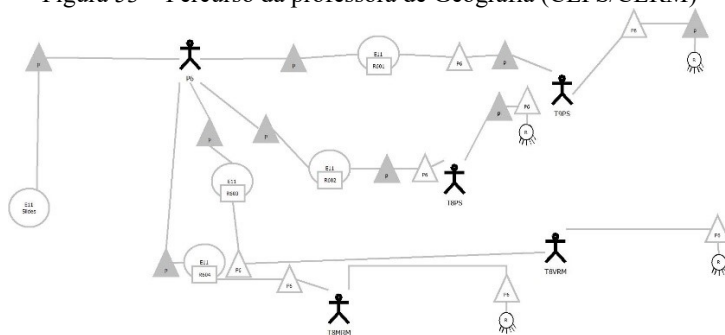
[https://youtu.be/PvkE\\_63xlBw](https://youtu.be/PvkE_63xlBw)

A ideia de fazer esses vídeos partiu do professor em razão de querer apresentá-los na 1ª Mostra de Mídias Digitais. Nos anos anteriores, os desenhos feitos à mão não eram filmados e, portanto, não havia registro, a não ser em formato de papel. Podemos dizer que provavelmente o mesmo não aconteceria caso o professor não estivesse participando da pesquisa com o uso das mídias digitais, na qual fez os outros trabalhos com outras mídias. A motivação interna da qual nos fala Capatan (2001), de querer aprender, que é intrínseca aos sujeitos, nos parece, no caso desse professor, que foi potencializada pelas mediações recebidas em processos anteriores.

## 6.6 PERCURSO DA PROFESSORA DE GEOGRAFIA (CEPS/CERM)

O percurso da professora Erivonete Costa Lúcio, de Geografia, que representamos por P6 em nosso labirinto rizomático de experiências, utilizou a mídia digital E11 e pode ser representado pela Figura 53.

Figura 53 – Percurso da professora de Geografia (CEPS/CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Como apresentado anteriormente, na criação do caminho da mídia digital E11, as reuniões de planejamento de números 15, 16 e 30 (Apêndice E), a ideia inicial era que os materiais que os alunos estivessem pesquisando sobre o Continente Americano (oitavos anos) e Continente Asiático (nono ano) fossem usados para criação de um *site*. No dia 6/8/2015, os alunos do CEPS, tanto do oitavo quanto do nono ano, foram para o Senac apresentar os trabalhos que haviam sido desenvolvidos até o momento. Eles produziram *slides* com os conteúdos. A mediação apresentada no labirinto (Figura 53) pelos percursos **E11R601-p-P6-T9PS-p-P6-R** com o nono ano, e **E11R602-p-P6-T8PS-p-P6-R** com o oitavo ano do CEPS, aconteceu principalmente nesse dia, na perspectiva de sugestões de ajustes para os trabalhos que foram desenvolvidos.

A Foto 14 mostra a professora e os alunos durante a apresentação de um dos grupos.

Foto 14 – Mediação de P6 com as turmas T8PS e T9PS



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A Foto 15 retrata um momento de apresentação de um dos grupos.

Foto 15 – Apresentação de trabalhos de Geografia



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Esses trabalhos produzidos pelos alunos com a mídia digital E11, os *slides*, tinham o propósito equivalente àquilo que

denominamos no capítulo 3 de mediatização, interpretação que fizemos da Silverstone (2005), em relação ao que o autor chama de mediação. A mediatização é, para nós, essa possibilidade de criar um texto midiático, que utiliza imagens, fotos, vídeos e sons. A mídia digital *slides*, para nós, nesses trabalhos de Geografia, tinham bem essa característica: a apresentação dos continentes em *slides* que continham textos, fotos, vídeos, sons, para falar sobre e mostrar os continentes.

No caso das mediações com os oitavos anos do CERM, realizadas pela professora P6, a proposta foi a de escolher os melhores trabalhos para que pudessem ser apresentados na Primeira Mostra de Mídias Digitais. O capítulo 7 apresenta alguns resultados dessa mediação.

## 6.7 PERCURSO DA PROFESSORA DE PORTUGUÊS (CERM)

O percurso da professora Natália Weise, que representamos por P8 em nosso labirinto rizomático de experiências, que utilizou a mídia digital E5, pode ser representado pela Figura 54.

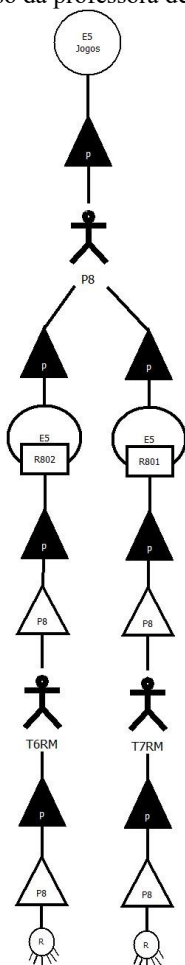
No caminho construído pela mídia E5, vimos, na reunião número 29 (Apêndice E), que a professora de Língua Portuguesa, Natália, do sexto e sétimo anos do CERM, foi mediada para uso do jogo Desafio Épico de Camões, de classes gramaticais, o mesmo utilizado pela professora de Língua Portuguesa, Cíntia Franz, do CEPS.

A mediação para elaboração da aula ocorreu no dia 17/09/2015, formando o percurso no labirinto E5-p-P8-p-R801 e E5-p-P8-p-R802. A professora fez uma revisão de conteúdos com os alunos antes da aula, que seria no laboratório, para uso do jogo.

Anteriormente a essa reunião, registrado em nosso diário de campo, temos o fato de que a professora Natália, em junho de 2015, enviou ao *professorpesquisador* uma relação dos conteúdos curriculares que ela lecionaria no segundo semestre de 2015. No dia 9/9/2015, por solicitação da diretora do CERM, a reunião pedagógica dos professores foi usada para o *professorpesquisador* ministrar uma oficina de *webquest*, conforme minuta de reunião número 25 (Apêndice E). Nessa oficina, a professora Natália ouviu relatos sobre os trabalhos que estavam sendo realizados com o jogo “Desafio de Camões”, no semestre anterior, no CEPS. Foi quando pudemos marcar a reunião para o dia 9/9/2015 e propor o uso do mesmo jogo.

A execução das aulas foi mediada por p e P8, representando os percursos E5R801-p-P8-T7RM-p-P8-R para o sétimo ano e E5R802-p-P8-T6RM-p-P8-R para o sexto ano. O resumo de como a aula foi feita está publicado no *blog*<sup>40</sup>.

Figura 54 – Percurso da professora de Português (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

<sup>40</sup> No caso do sexto ano, no endereço <http://goo.gl/YvGz8A>, e do sétimo ano, no endereço <http://goo.gl/t0tEUI>.

A Foto 16 mostra um momento dessa mediação.

Foto 16 – Mediação de P8 com o jogo Desafio Épico de Camões

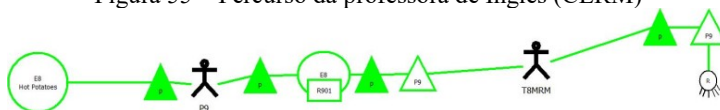


Fonte: Dados da pesquisa (2015).

## 6.8 PERCURSO DA PROFESSORA DE INGLÊS (CERM)

O percurso da professora Luciane Cavilha, que representamos por P9 em nosso labirinto rizomático de experiências, que utilizou a mídia digital E8, pode ser visto na Figura 55.

Figura 55 – Percurso da professora de Inglês (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Inicialmente, a ideia de mediação com a professora era para a criação de um jogo utilizando o Power Point, sugestão que trouxemos para a professora com base no que vimos em um congresso de Educação ocorrido no início do segundo semestre de 2015. Chegamos a fazer uma reunião com essa proposta, conforme podemos ver na minuta de reunião número 33 (Apêndice E), ocorrida em 08/10/2015.

Depois dessa reunião, como já estava próximo o final do ano e com os problemas das enchentes em Rio do Sul, que provocaram o cancelamento de aulas por duas semanas, tanto no CERM quanto no CEPS, vimos que não haveria tempo hábil para criação de jogo.

Fizemos então outra reunião de mediação com a ideia de ministrar uma oficina de Hot Potatoes para os alunos, o que gerou

o caminho no labirinto **E8-P9-R901**. Essa mediação foi registrada na minuta de reunião número 38 (Apêndice E).

Em troca de e-mails, definimos uma data para a realização da mediação, que ocorreu no dia 13/11/2015. A oficina de Hot Potatoes para os alunos ocorreu conforme planejado, e parte do que ocorreu na aula foi registrado no blog<sup>41</sup>. A Foto 17 é de um dos alunos da turma, registrada no momento da oficina.

Foto 17 – Mediação da mídia digital E8



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

É importante destacarmos que, embora o Hot Potatoes seja um programa fácil de usar, e poderíamos dizer, considerado pelos alunos como divertido, a ideia não era apenas diversão. Como todos os demais trabalhos realizados com as mídias digitais, sempre mantivemos a proposta de uso vinculada aos conteúdos curriculares.

No caso do Hot Potatoes, os alunos criaram exercícios de Inglês, extraídos do livro, dentro do programa.

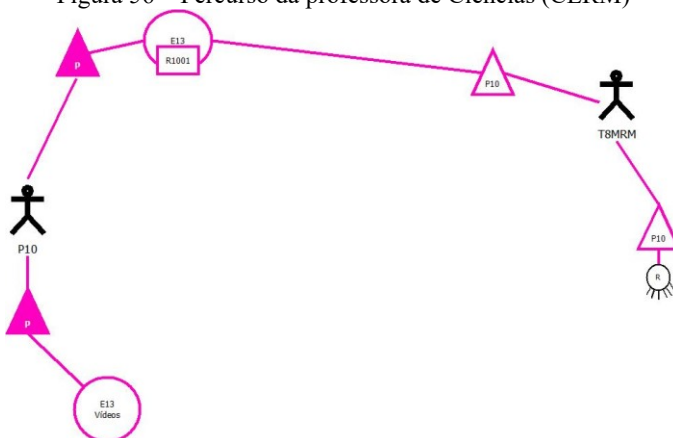
## 6.9 PERCURSO DA PROFESSORA DE CIÊNCIAS (CERM)

O percurso da professora Cristiane Oberziner, que representamos por P10 em nosso labirinto rizomático de experiências, que utilizou a mídia digital E13, pode ser visto na Figura 56.

<sup>41</sup> <http://cerobertomachado.blogspot.com.br/2015/11/aula-de-producao-de-tarefas-em-ingles.htm>



Figura 56 – Percurso da professora de Ciências (CERM)



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Na reunião de número 8 (Apêndice E), tínhamos algumas propostas de mídias digitais que poderiam ser utilizadas por P10. Entre elas, pensamos em vídeos disponíveis no You Tube, a criação de *webquest* para que os alunos fizessem um trabalho e, finalmente, a opção de criação de vídeos. Consideramos esse percurso do planejamento como sendo aquele evidenciado na Figura 56 da mediação de p, ou seja, **E13-p-P10-p-E13R1001**, pois não tivemos tempo de implementar as outras ideias e decidimos pela criação dos vídeos, conforme minuta de reunião número 37 (Apêndice E).

O conjunto de opções de mídias digitais apresentadas anteriormente para a professora e, sobretudo, a lista de vídeos que a minuta de reunião número 8 apresenta, denota o fato de que, em uma pesquisa como essa, na qual se deseja apresentar como pesquisa participante e predominantemente sendo mediada por um *professorpesquisador*, requer grande esforço por parte de ambos, tanto de quem faz a mediação quanto pelos sujeitos mediados. Replanejar e, portanto, rever ideias iniciais que se transformam em outras ações é um fato que aparece na leitura minuciosa das 46 minutas de reunião apresentadas no Apêndice E.

Com base na aula que aconteceu no Senac no dia 29/05/2015, quando a professora de lá deu uma palestra para os alunos sobre doenças sexualmente transmissíveis e gravidez na adolescência, P10 fez a mediação com os alunos para que eles

produzissem vídeos sobre o tema, formando o percurso **E13R1001-P10-T8MRM-P10-R**. Os resultados foram, portanto, os vídeos produzidos pelos alunos do oitavo matutino do CERM.

A Foto 18 é uma das fotos que a professora fez quando registrou os momentos de preparação dos alunos para a criação dos vídeos. Nela podemos ver as alunas fazendo ensaio e testes de filmagem com os celulares.

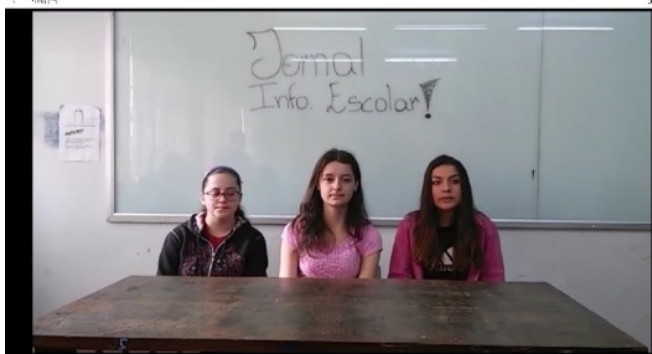
Foto 18 – Mediação de P10 com T8MRM para a mídia E13



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

No caso específico desse grupo que vemos na Foto 18, o vídeo produzido é o Vídeo 15, mostrado a seguir.

Vídeo 15 – Produção de vídeo sobre DST



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/8anihnKVLOE>

## 6.10 A CAMINHADA NO TERRITÓRIO VIRTUAL DA EXPERIMENTAÇÃO

As trilhas do labirinto rizomático de experiências não estavam dadas a *priori*, como se houvessem receitas de experimentos que pudessem ser repetidas. Concordando com Larrosa Bondía (2002), de que cada experiência é como a primeira vez, foi o que aconteceu nos percursos trilhados por esses professores, P1 a P10.

Como não se trata de experimento, não nos interessa analisar porque alguns percursos foram interrompidos. Interessamos narrar o acontecimento. Nessa perspectiva, vimos que algumas reuniões de planejamento acabaram não se transformando em aulas dadas, ou seja, quando a resposta de um professor não gera um estímulo para a turma, interrompendo o percurso em **S-p-Professor-p-R**. Foram os casos, por exemplo, da mediação para criação da *webquest* com o professor P4, representada no percurso **E4-p-P4-p-R401**, na mediação para criação de uma aula sobre “Iluminismo” com uso de canal no You Tube com o professor P2, representada no percurso **E9-p-P2-p-R201**. A ideia da formação do labirinto rizomático de experiências é mostrar os percursos construídos, o que foi alcançado como resultado em cada caso.

O percurso que cada professor trilhou criou um mapa dentro do mapa maior, que é o labirinto rizomático de experiências. As mídias digitais que contornam o labirinto são como suas portas de entrada. A mídia que cada professor usou para ensinar determinado conteúdo curricular serviu como porta aberta para um percurso que caberia a ele definir. Houve casos de professores que utilizaram várias mídias digitais com uma mesma turma, assim como aqueles que utilizaram uma mesma mídia digital com várias turmas.

Utilizamos três mídias digitais do livro de Matemática, como mostrado no percurso da professora P1 no labirinto rizomático de experiências. Embora o livro tenha sido adotado na escola há alguns anos, até então a professora não havia utilizado as mídias digitais propostas nele. Como as mídias estavam lá, apresentadas no livro, certamente não foi por falta de conhecimento sobre sua existência que a professora não utilizou. A atenção que a professora passou a dar para aquelas seções do livro que apresentavam a mídia, a partir de 2015, evidenciou que faltava somente mediação. Mediada, a professora não apenas

começou a usar as mídias digitais, como foi capaz de mediar outras pessoas, como fez com a professora P7.

No percurso **E2R103-p-P1-T9PS-p-P1-R**, que denota a mediação de p e P1 com a turma T9PS para o uso da mídia digital E2, tivemos uma experiência que consideramos pertinente narrar. Na véspera da aula, P1 ligou para p dizendo que o seu computador havia travado e que ela não saberia se conseguiria terminar de preparar os exercícios que foram planejados quando a aula foi elaborada, ou seja, no percurso **E2-p-P1-p-R103**. A resposta de p para P2 foi que o fato não seria um problema, pois, caso a professora se sentisse insegura em utilizar o Geogebra, os alunos poderiam fazer os exercícios com base na explicação que o próprio livro didático fornece sobre a utilização dessa mídia digital. A aula aconteceu com a mediação de p e P1 da seguinte forma: P1 iniciou dizendo aos alunos que deveriam utilizar o programa conforme instruções do livro didático e em seguida fazer os exercícios. À medida que eles seguiam as recomendações do livro, p e P1 fizeram a mediação. Essa situação mostra como a experiência tem também essa característica de poder significar travessia e perigo, tradução da palavra alemã *erfahrung*, como apresentada por Larrosa Bondía (2002). Isso supõe que seja necessário assumir riscos. Não há que se temer as experiências mediadas, porque o enfrentamento das questões, nesse caso do uso de uma mídia digital que estávamos aprendendo a usar, quando resolvidas em conjunto, como uma ação assumida com o outro, cria possibilidades que, para um sozinho, talvez não fosse possível.

A proposta inicial de uso das mídias digitais E1, E2 e E3 pela professora P1, que seria mediada para elaboração das aulas com essas mídias, e que ela mediaría os alunos nos usos, com ou sem a participação de p, gerou outros resultados não previstos no início do ano. Como o *flâneur* que constitui seu caminho à medida que vagueia, mediadas por P1, duas alunas participaram da Feira Regional de Matemática em Rio do Sul, apresentando a mídia digital E1. No mesmo evento, P1 apresentou para o público da feira como estava lecionando com as mídias E1, E2 e E3 no ano de 2015. Em um Colóquio Nacional de Educação, em Belo Horizonte, foi apresentado um artigo sobre o uso das mídias digitais do livro didático de Matemática, também em 2015.

Diferentemente das mediações realizadas com a professora P1 que, conforme vimos, levou a muitas aulas mediadas por p e P1, no caso de P2, houve intensa mediação, sobretudo com troca

de e-mails, conforme apontamos anteriormente, para o uso da mídia digital E4, mas, na execução das aulas, a mediação foi entre P2 com os alunos. A perspectiva de uma teoria do convite, proposta por Garcia (2002), na qual o aceite do outro gera uma hospitalidade, encontra, nesse caso da mediação p e P2, uma ressonância, pois, assim que recebeu o e-mail convidando a participação, P2 não apenas se manifestou interessado como buscou um elo com a pesquisa que deveria desenvolver no estágio do curso que fazia.

O convite foi feito no segundo mês da pesquisa, ou seja, em abril de 2015, quando P1 já havia desenvolvido algumas atividades com as mídias digitais e, paralelamente, estávamos em processo de mediação também com P5, conforme podemos ver nas mediações mostradas na ordem cronológica no Quadro 9. A pesquisa não podia parar, pois, não seria o caso de terminar as atividades com um professor para mediar outro. Assim, como Deleuze (2010a) mostra que o mapa é um conjunto de linhas que funcionam ao mesmo tempo, a construção do nosso labirinto rizomático de experiências tinha essa mesma perspectiva.

A ideia inicial de mediação com P2, foi de criar um canal no You Tube para que o professor pudesse lecionar o conteúdo sobre Iluminismo, mas o semestre passou sem que tivéssemos tempo para essa pesquisa. Posteriormente, a criação da *webquest* gerou um trabalho de pesquisa para p e P2 que foi construído a quatro mãos, para que os alunos pudessem ter um material do qual poderiam ser mais facilmente mediados por P2 para a elaboração do trabalho sobre a Revolução Francesa.

O percurso de P3 equivale, em termos de quantidade de mídias digitais utilizadas, ao de P1. Professora de Língua Portuguesa, a primeira, e de Matemática, a segunda, ambas são também aquelas com maior número de aulas nas turmas. Mediamos com P3 as mídias E4, E5, E6 e E10. Com P1 foram as mídias E1, E2, E3 e E5. Se considerarmos que P1 utilizou também You Tube, a mídia E9, que não entrou no labirinto porque computamos o uso dessa mídia digital como motivo para que ela tivesse material para publicar no *blog*, seu número de mídias usadas passa para cinco. Vários foram os momentos em que P3 fez a mediação com alunos sem a participação de p, como podemos ver no percurso da professora no labirinto rizomático de experiências. Tomando a ideia de motivação interna, tal como apresentada por Catapan (2001), é possível que possamos atribuir

às professoras P1 e P3 uma maior motivação para querer aprender, um impulso constante no sentido de construir seus percursos no labirinto com maior participação.

Há uma informação importante que devemos levar em consideração sobre a participação mais ativa de P1 e P3 nos usos das mídias digitais: elas estavam conosco em processo de mediação no projeto anterior e participaram de várias reuniões de formação no ano de 2014. Nossa hipótese é que os professores não recebam somente cursos ou oficinas para uso das mídias, mas que possam ser mediados para tal. Mas isso não exclui que a formação seja importante, embora insuficiente.

O *blog* criado para publicação dos trabalhos dos alunos que, nesse caso, foram as palestras realizadas por eles, foi um importante canal de divulgação da produção de uso de mídias digitais. O mesmo podemos dizer da publicação dos *podcasts*. Uma das ideias iniciais, que era uma ampla produção de materiais de gêneros textuais, pela reunião que realizamos com P3 e os outros professores de Língua Portuguesa, foi em parte coberta por essas publicações. Por outro lado, reconhecemos que tudo aquilo que foi intenção quando unimos as ideias de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) com a proposta curricular de Rio do Sul para a disciplina de Língua Portuguesa, não houve tempo hábil de realização. Fica como uma ideia para futuros projetos, que nos permitirá traçar novos percursos no labirinto rizomático de experiências.

O percurso de P4 no labirinto rizomático de experiências mostra como a ideia de rizoma como sistema aberto e do labirinto rizomático como aquele com múltiplas entradas e múltiplas saídas permite que o sujeito possa construir nele um percurso não linear. As mediações realizadas pelas várias reuniões entre p e P4 para criação de mídia digital E4 encerraram com a pesquisa de materiais para publicação da *webquest*, mas ela não foi publicada e, por isso, não foi utilizada com os alunos. Tudo isso aconteceu no primeiro semestre de 2015. Por outro lado, a participação de P4 ou a nova entrada no labirinto ocorreu no segundo semestre de 2015, quando o professor mediou seus alunos para criação de materiais da mídia digital E11, que, mais tarde, foram em parte utilizados para a Primeira Mostra de Mídias Digitais. O labirinto rizomático tem essa perspectiva de lidar com o previsível e imprevisível. Não há cobranças nem determinações de quando entrar ou sair, nem sobre quanto tempo permanecer no labirinto. O percurso de P4, dentre os

professores, é o único em que há o uso de uma mídia digital que, embora tenha sido utilizada pelos outros professores, no caso de P4 não foi mediada por p, que foi a mídia E11. Isso demonstra que, de alguma, forma o professor foi afetado para que pudesse retornar ao labirinto rizomático com outras experiências a partir de sua motivação interna.

O professor P5 foi um dos participantes das reuniões e oficinas que havíamos realizado em 2014 com os professores do CERM e CEPS. Como apresentamos ao professor uma lista de possibilidades de uso de mídias digitais para o oitavo ano, na disciplina de Artes, assim como fizemos com as demais disciplinas (Apêndice B), a escolha do professor pelo OA do museu virtual e a mediação que fizemos com os alunos nos abriu a possibilidade, conforme vimos na seção 6.5, de mediar os alunos para criação de vídeos surreais. Foi pelo fato de ter utilizado mídias digitais como E12 e E13 que o professor, no final do ano letivo, transformaria em animação 2D, que seria criada somente em papel, em formato eletrônico. Como foi visualizado no percurso de P5, o trabalho com essa mídia não foi mediado por p. Essa situação e outras que ocorreram com outros professores, nas quais eles decidiram utilizar determinadas mídias, depois de serem afetados pela entrada no labirinto rizomático de experiências, deixa perguntas para pesquisas futuras. Será que nos anos seguintes eles deixarão de utilizar as mídias digitais, continuarão a usar a mesmas ou vão procurar por novas?

A mediação com P6 tem seus resultados mostrados no capítulo 7. A professora P7 foi mediada por p na elaboração da aula, que ocorreria no primeiro semestre de 2015 e, conforme expusemos anteriormente, embora não tenha acontecido, foi mediada por P1 para a utilização do jogo no final do segundo semestre.

O que houve em comum entre as professoras P7 e P8 é que elaboramos juntos a aula e também fizemos uma única aula para o uso das mídias digitais, sendo que P8 fez uma aula para cada turma.

Em comum, na forma como utilizamos essas diversas mídias digitais, está o fato de que nenhuma delas apresenta uma fórmula pronta de uso. Todo o percurso foi sendo construído à medida que se caminhava no labirinto rizomático de experiências, ou seja, o caminho não estava pronto, à espera de ser trilhado. Ele foi inventado. Crer e inventar, como propõe Deleuze (2012), são modos que permitem ao sujeito inferir a partir de um dado, algo

que não está dado e construir seu caminho e, com isso, ultrapassar o dado. Isso é o que faz do labirinto rizomático de experiências um território virtual de experimentação.

As mediações que constituem esse labirinto não são construídas pelo par possível/real, porque não há fórmula (possível) do uso das mídias digitais que possam ser usadas (se tornarem reais). Ao contrário, elas se concretizam como atualizações do virtual, no âmbito do par virtual/atual.

O labirinto foi sendo construído pelo imprevisível, o que não significa sem planejamento, formado por conjunções “e..., e..., e...” (DELEUZE; GUATTARI, 2011), que são conjunções de mediações do tipo S-h-O-h-R (FEUERSTEIN; FEUERSTEIN; FALIK, 2014). Caminhar no território virtual de experimentação é construir experiências mediadas formadas por essas conjunções.

Na condição de *professorpesquisador* na área de tecnologia, mais especificamente das mídias digitais, procurei afetá-los com o projeto de Mídias Digitais e trouxe-os para o labirinto rizomático, ou melhor, convidei-os a criar o labirinto.

No capítulo 7, apresentamos como foi a Primeira Mostra de Mídias Digitais, da qual pudemos também colher depoimentos de professores sobre o percurso nesse labirinto rizomático de experiências.



## 7 A PRIMEIRA MOSTRA DE MÍDIAS DIGITAIS

A Primeira Mostra de Mídias Digitais aconteceu nos dias 3 e 4 de dezembro de 2015, nas dependências do Senac de Rio do Sul. A ideia, o planejamento e a execução, narramos a seguir.

No dia 9/7/2015 apresentamos às diretoras das duas escolas uma proposta de criação da Primeira Mostra de Mídias Digitais: anos finais do ensino fundamental. A ideia do evento foi mostrar ao público externo, principalmente alunos, professores e gestores de outras escolas do município, as mídias digitais que os alunos utilizaram no ano de 2015, dentro desse projeto de Mídias Digitais. Quanto aos professores P1 a P10, do CEPS e CERM, eles apresentaram relatos de experiências. Os alunos ficaram responsáveis por várias atividades, todas elas diretamente ligadas ao que desenvolveram ao longo do ano letivo com as mídias digitais. As diretoras aprovaram a ideia e, desde aquela data, demos início à preparação para a criação do evento.

### 7.1 PLANEJAMENTO DA PRIMEIRA MOSTRA DE MÍDIAS DIGITAIS

O que combinamos como regra principal é que, diferentemente de alguns eventos que estamos acostumados a ver, nos quais os alunos produzem materiais especialmente para o evento, na Primeira Mostra de Mídias Digitais o requisito básico seria utilizar o que foi produzido nas experiências com as mídias digitais durante o ano letivo, ou seja, tudo que fosse para o evento seria produto das aulas.

O evento foi programado para ocorrer no Senac, devido à infraestrutura com mais espaço, maior quantidade de computadores e acesso à internet com maior capacidade. Planejamos um evento com quatro ambientes, os quais denominamos de ambiente Vídeos, ambiente Jogos, ambiente Exposição e ambiente Aula.

No ambiente Vídeos, foram dispostos oito televisores nos corredores do Senac, que ficaram pendurados na parede, como se fossem quadros em uma exposição de arte, reproduzindo vídeos produzidos pelos alunos (Foto 19).

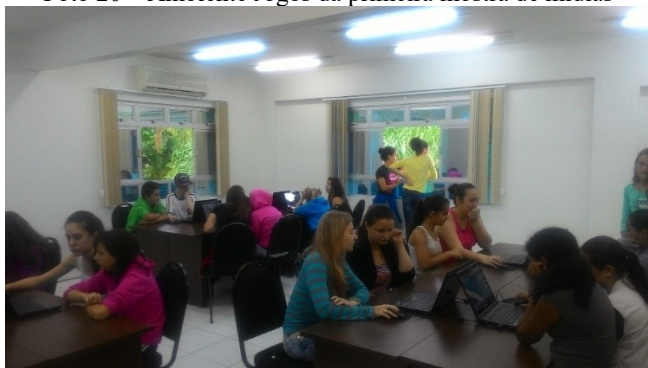
Foto 19 – Ambiente Vídeos da primeira mostra de mídias



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

No ambiente Jogos, o público pode jogar aqueles jogos que os alunos utilizaram ao longo do ano nas experiências com as mídias digitais (Foto 20).

Foto 20 – Ambiente Jogos da primeira mostra de mídias



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O ambiente Exposição foi criado para os alunos apresentarem seus trabalhos, principalmente aqueles realizados com a mídia digital E11, ou seja, apresentações com *slides* e outros recursos (Foto 21).

Foto 21 – Ambiente Exposição da primeira mostra de mídias



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O ambiente Aula foi usado para relatos de experiências dos professores e para que os alunos pudessem dar miniaulas, com até 20 minutos de duração, das mídias digitais que eles utilizaram (Foto 22).

Foto 22– Ambiente Aula da primeira mostra de mídias



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

A partir daquele dia da aprovação da proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais, ocorreram várias reuniões de planejamento. O Quadro 13 descreve a pauta das reuniões para o planejamento do evento.

Quadro 13 – Reuniões de planejamento da Primeira Mostra de Mídias Digitais

Data	Minuta	Pauta
9/7/2015	18	Apresentação da proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais: anos finais do ensino fundamental para as diretoras do CEPS e CERM
23/7/2015	23	Apresentação da proposta da Secretária de Educação do Município de Rio do Sul. Apresentação dos resultados do projeto de Mídias Digitais obtidos no primeiro semestre (experiências realizadas). Proposta de criação de um livro sobre as Mídias Digitais.
16/9/2015	27	Apresentação do projeto do evento para os professores do CEPS
17/9/2015	28	Apresentação da proposta do evento para a turma T8MRM durante a aula de Artes
17/9/2015	30	Apresentação da proposta do evento para o oitavo e o nono ano do CEPS durante a aula de Geografia
8/10/2015	34	Reunião com a pedagoga do CERM para planejar a participação de professores e alunos no evento
8/10/2015	35	Reunião com a diretora do CEPS para planejar a participação de professores e alunos no evento
5/11/2015	36	Reunião para replanejamento dos prazos para professores e alunos para os trabalhos do evento, em função das enchentes que houve em Rio do Sul
4/11/2015	39	Reunião com a professora de Geografia para definir quais trabalhos seriam levados
5/11/2015	41	Reunião com uma representante da Secretaria de Educação para definição do transporte para os alunos das escolas do município para o evento
13/11/2015	43	Reunião com o professor de História do CEPS para definição dos trabalhos
14/11/2015	44	Reunião com a diretora do CEPS para definição sobre as participações de alunos e professores
26/11/2015	45	Reunião com todos os alunos do CEPS e CERM que participaram do evento para planejamento de como seria a participação no dia do evento
27/11/2015	46	Reunião com a Secretária de Educação do município e o coordenador do transporte escolar municipal para definição dos horários de visita das turmas de outras escolas no evento

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Criamos uma página na internet, com domínio devidamente registrado no Registro.br, para publicação da programação do evento, no endereço eletrônico [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br).

## 7.2 AMBIENTE AULA: MINIAULAS DOS ALUNOS

A programação do ambiente Aula ficou definida conforme o Quadro 14.

Quadro 14 – Programação do ambiente Aula no evento

Atividade	Duração	Início	Responsáveis
ABERTURA	1h	09h	Marineusa, Cristiani, Silvana, Eli
Relato de experiências I	1h	10h	Klairy, Cíntia
Miniaula 1 Calculadora do Cidadão	30min	11h	Jade e Fernanda
Miniaula 2 - Geogebra	30min	11h30	Nicole e Jéssica
Relato de experiências II	1h	14h	Klairy, Cleverton
Miniaula 3 Calculadora Microsoft	30min	15h30	Lara e Riviane
Miniaula 4 - Hot Potatoes	30min	16h00	João e Alanis
Miniaula 5 - Podcasts	30min	16h30	Heloisa e Wilson
Relato de experiências III	1h	09h	Cíntia e Alexandre
Miniaula 6 Calculadora Microsoft	30min	10h	Lara e Riviane
Miniaula 7 - Hot Potatoes	30min	11h	Iara e Amanda
Miniaula 8 - Podcasts	30min	11h30	Heloisa e Wilson
Relato de experiências IV	1h	14h	Diretoras, Silvana e Eli
Miniaula 9 Calculadora do Cidadão	30min	15h30	Jade e Fernanda
Miniaula 10 - Geogebra	30min	16h	Nicole e Jéssica
ENCERRAMENTO	1h	17h	Diretoras, professores e alunos

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

As miniaulas ministradas pelos alunos no ambiente Aula foram todas elas resultados da mediação com as mídias digitais

utilizadas nas diversas disciplinas no decorrer do ano de 2015. Foram 10 miniaulas relativas às seguintes mídias digitais, conforme programação no Quadro 14: Calculadora do Cidadão (E3), Geogebra (E2), Calculadora Microsoft (E1), Hot Potatoes (E8), *Podcasts* (E6). Quanto aos relatos de experiências pelos professores, optamos por deixar livre para aqueles que quisessem trazer ao público suas experiências. Quatro foram os professores que apresentaram relatos, conforme vemos no Quadro 14: Klairy (P1), Cíntia (P3), Alexandre (P4) e Cleverton (P5).

A Foto 23 é o momento da miniaula com a mídia digital E2 do nosso labirinto.

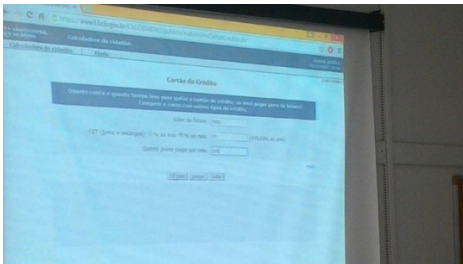
Foto 23 – Miniaula dos alunos da mídia E2



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

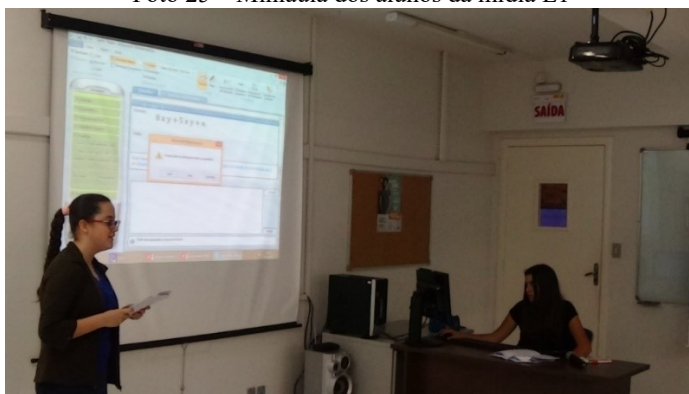
Apresentamos, a seguir, fotos das miniaulas das demais mídias digitais: Calculadora do Cidadão (E3) – Foto 24, Calculadora Microsoft (E1) – Foto 25, Hot Potatoes (E8) – Foto 26 e *Podcasts* (E6) – Foto 27.

Foto 24 – Miniaula dos alunos da mídia E3



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 25 – Mini aula dos alunos da mídia E1



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 26 – Mini aula dos alunos da mídia E8



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

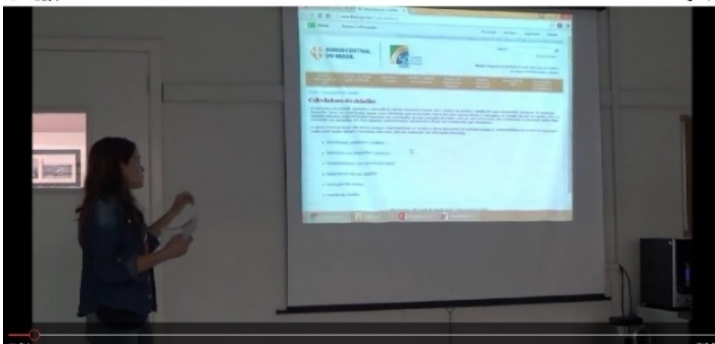
Foto 27 – Miniaula dos alunos da mídia E6



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

O Vídeo 16, com duração de um minuto e 12 segundos, mostra um pequeno trecho de como foram essas aulas. Nesse caso, vemos a aluna na miniaula de Calculadora do Cidadão.

Vídeo 16 – Miniaula da mídia E3



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/ycHcy7SCpbs>

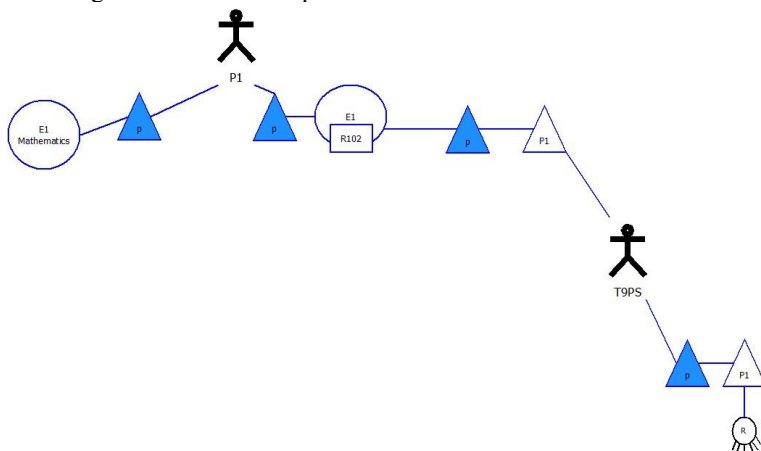
O que essas miniaulas nos mostram é que uma mediação **S-h-O-h-R** gera uma resposta que pode ser estímulo para outra mediação, que gera outra, e assim por diante. Na representação que fizemos em nosso labirinto rizomático de experiências, interrompemos o desenho na resposta do aluno, ou seja, naquilo que ele foi capaz de fazer com a mediação do professor. Essas



miniaulas colocam os alunos como mediadores de outras pessoas, nesse caso, o público da mostra, ou seja, estendem o labirinto para novos caminhos, gerando continuidade ao processo de mediações. São mediações engendrando novas mediações, indefinidamente.

Assim, se considerarmos, por exemplo, o percurso da mídia digital E1 (Calculadora Microsoft), temos no labirinto o caminho percorrido pela professora P1 com a turma T9PS da seguinte forma: primeiramente a professora P1 foi mediada por p no uso da mídia E1 para elaboração da aula com a mídia, fazendo o percurso  $E1-p-P1-p-R102$ . Em seguida, R102, que é a aula elaborada, é o estímulo para a mediação com a turma T9PS, que foi mediada tanto por p quanto P1, gerando o percurso  $E1-p-P1-T9PS-p-P1-R$ . Se recortarmos somente esse trecho da Figura 47, vista anteriormente, que mostra o percurso de P1, teremos o equivalente à Figura 57.

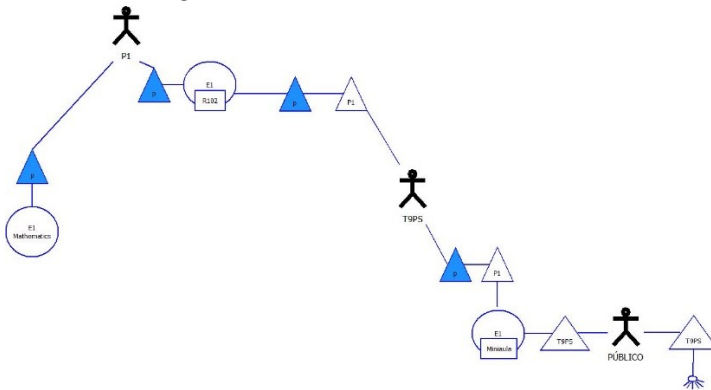
Figura 57 – Trecho de percurso com a calculadora Microsoft



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Entretanto, pela miniaula que os alunos da turma T9PS elaboraram com a mídia E1, como uma das respostas que eles deram à mediação de p e P1, essa miniaula passa a ser o estímulo para o público que compareceu ao evento e que foi mediado por esses alunos. Dessa forma, temos uma continuidade em nosso labirinto que, nesse caso, poderia ser representado pela Figura 58.

Figura 58 – Os alunos como mediadores



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Como vemos na Figura 58, optamos por representar a mediação  $E1R102-p-P1-T9PS-p-P1-R$  como  $E1R102-p-P1-T9PS-p-P1-E1Miniaula$ , pois a miniaula foi uma das respostas que os alunos deram à mediação de p e P1 para uso da mídia E1, conforme expusemos anteriormente. Como essa miniaula foi ministrada para o público da mostra, esse público passa a ser o sujeito mediado pelos alunos, gerando o percurso  $E1Miniaula-T9PS-PÚBLICO-T9PS-R$ .

O mesmo podemos dizer em relação a todas as outras miniaulas, ou seja, há uma continuidade do percurso no labirinto, pois uma das respostas dos alunos à mediação, que representamos com um símbolo em formato de raiz e a letra R, é a miniaula elaborada por elas para ser mediada com o público presente na Primeira Mostra de Mídias Digitais.

Podemos considerar que as pessoas que assistiram às aulas desses alunos, como, por exemplo, a miniaula da Calculadora do Cidadão, que está disponível on-line, possam ter gostado do que viram e tenham levado essa informação para outras pessoas de sua convivência. Isso significa que não sabemos onde o labirinto termina, pois, o percurso pode ser gerado indefinidamente. São mediações gerando outras mediações.

### 7.3 AMBIENTE JOGOS

O Quadro 15 apresenta a programação do ambiente Jogos.

Quadro 15 – Programação do ambiente Jogos no evento

Atividade	Duração	Horário	Responsáveis
Jogo 1 - Classes gramaticais	2h	10h às 12h 14h às 16h	João (CEPS)
Jogo 2 - Acordo ortográfico 1	2h	10h às 12h 14h às 16h	Érica (CEPS)
Jogo 3 - Tabela periódica	2h	10h às 12h 14h às 16h	Maria Clara e Fátima (CEPS)
Jogo 4 – Acordo ortográfico 2	2h	10h às 12h 14h às 16h	Tainá e Isaac (CEPS)
Jogo 5 – Objeto de aprendizagem Vanguardas	2h	10h às 12h 14h às 16h	Letícia (CERM); Beatriz e Beatriz (CERM)

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

No ambiente Jogos, a ideia de colocar uma dupla de alunos ao lado de cada computador foi para que eles pudessem explicar para o visitante como jogar, caso o visitante pedisse algum esclarecimento. Conforme a proposta do evento, pudemos ver na programação (Quadro 15) que somente jogos que foram utilizados no decorrer do ano estavam sendo apresentados no evento. Embora o OA Vanguardas não fosse um jogo, optamos por inseri-lo nesse ambiente pela interatividade que ele tem com o usuário e até mesmo porque, embora seja uma simulação, possui também um conjunto de perguntas no final da visita às obras de arte que o OA apresenta. A Foto 20, mostrada anteriormente, quando apresentamos esse ambiente, retrata como foi a visitação do público.

#### 7.4 AMBIENTE VÍDEOS

Para o ambiente Vídeos, foram dispostos, nos corredores do Senac, vários televisores, como vimos na Foto 19, com os seguintes vídeos: Surrealismo, Animações 2D, Continente Asiático, Gravidez e DST, Aulas de Matemática, Aulas de Língua Portuguesa e momentos diversos de todas as disciplinas, cada um desses em um televisor específico. Nossa intenção nesse ambiente foi que o visitante pudesse parar diante de cada televisor por alguns instantes e apreciar todo o vídeo. Por esse motivo, os vídeos foram

curtos, a maioria com cerca de dois minutos de duração. Criamos um mecanismo de repetição em cada aparelho para que o vídeo pudesse ser reiniciado automaticamente ao final de sua reprodução, evitando, assim, que alguém precisasse acionar o reinício a cada apresentação.

No caso dos vídeos de surrealismo, selecionamos aqueles elaborados pelos alunos que ficaram com melhor qualidade e reunimos em um único vídeo com menos de dois minutos. O critério de qualidade, nesse caso, considerou que não poderíamos levar para a mostra os vídeos nos quais a montagem da cena deixava uma quebra entre uma tomada e outra, perceptível para quem assiste. O Vídeo 17 mostra o resultado do que foi exposto no evento.

Vídeo 17 – Vídeo surrealismo exposto no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/dn-8hrjNKvo>

Os vídeos produzidos e compilados no Vídeo 7 foram as respostas (R) dos alunos do oitavo ano do CERM à mediação de p e P5 para uso da mídia digital E13 que, conforme mostramos anteriormente no percurso de P5, foi representado no labirinto pelos percursos **E13R503-p-P5-T8MRM-p-P5-R** e **E13R504-p-P5-T8VRM-p-P5-R**.

O vídeo animações 2D, apresentado no evento, também é uma compilação de animações produzidas pelos alunos, como

resposta à mediação do percurso de P5, representada no labirinto pelos caminhos **E7R505-P5-T8MRM-P5-R** e **E7R506-P5-T8VRM-P5-R**. O resultado, com um minuto e 33 segundos de duração, foi apresentado anteriormente no Vídeo 14.

O vídeo Continente Asiático (Vídeo 18), apresentado na seção de vídeos do evento, com duração de cerca de dois minutos, foi uma das respostas da mediação da professora P6 e p com alunos do nono ano do CEPS, representada no labirinto pelo percurso **E11R601-p-P6-T9PS-p-P6-R**. O vídeo foi parte de um trabalho da produção de *slides*, mídia E11 em nosso labirinto, que decidimos aproveitar para a seção de vídeos no evento. Por essa razão, não aparece no labirinto mediação da mídia E13 (vídeos) no percurso da professora P6.

Vídeo 18 – Vídeo Continente Asiático exposto no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/6h-bAYmflUc>

No caso do vídeo Gravidez e DST (Doenças Sexualmente Transmissíveis), selecionamos alguns vídeos produzidos pelos alunos, como resultado da mediação da professora P10 com o oitavo ano do CERM, no percurso **E13R1001-P10-T8MRM-P10-R**. O Vídeo 19 é a compilação desses vídeos, com duração de quatro minutos e 48 segundos.

### Vídeo 19 – Gravidez e DST apresentado no evento



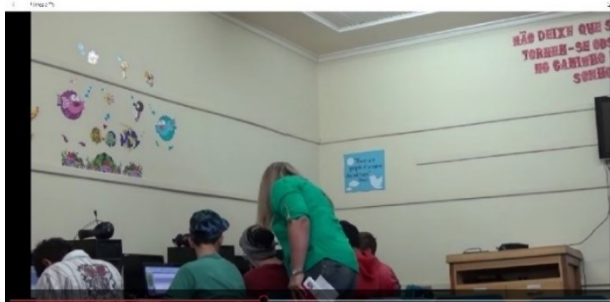
Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/U8Tu9ZmvpWo>

O vídeo Aulas de Matemática (Vídeo 20), apresentado no evento, com dois minutos e 25 segundos, foi uma produção nossa, na qual compilamos alguns momentos registrados nas aulas da professora P1 durante o ano.

### Vídeo 20 – Aulas de Matemática



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/JLanvLablM8>

A mesma ideia foi utilizada para a produção do vídeo Aulas de Língua Portuguesa, ou seja, reunirmos algumas situações que filmamos ao longo do ano para mostrar ao público um pouco do que foi o trabalho realizado pelas professoras P3 e P8. O Vídeo 21, com três minutos e 15 segundos de duração, mostra alguns

momentos de aula onde ocorreram as mediações das professoras P3 e P8 nos percursos assinalados no labirinto como E5R801-p-P7-T7RM-p-P7-R, E5R802-p-P7-T6RM-p-P7-R, E5R303-p-P3-T6PS-p-P3-R, E5R307-p-P3-T6PS-p-P3-R, E5R302-p-P3-T7PS-p-P3-R, E5R306-p-P3-T7PS-p-P3-R.

#### Vídeo 21 – Aulas de Língua Portuguesa



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/BESdVXGwxuM>

O último vídeo exposto no evento, com sete minutos de duração, tinha como objetivo mostrar diversos momentos de mediações ocorridas com as mídias digitais ao longo do ano (Vídeo 22).

#### Vídeo 22 – Momentos diversos de usos de mídias digitais



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/IidgA0F15-0>

## 7.5 AMBIENTE EXPOSIÇÃO

O quarto foi o ambiente Exposição, com programação apresentada no Quadro 16.

Quadro 16 – Programação do ambiente Exposição no evento

DIAS 3 E 4 DE DEZEMBRO				
Atividade	Tempo	Início	Fim	Responsáveis
Exposição 1 Continente Asiático	4h	10h	12h	Clerson e Cristopher (CEPS)
		14h	16h	
Exposição 2 Continente Americano	4h	10h	12h	Heloísa e Dainara (CERM)
		14h	16h	
Exposição 3 Revolução Francesa	4h	10h	12h	Luiz e Natália (CERM)
		14h	16h	
Exposição 4 A Evolução da Moda	4h	10h	12h	Elaine e Marina (CEPS)
		14h	16h	
		14h	16h	

Fonte: Dados da pesquisa (2015).

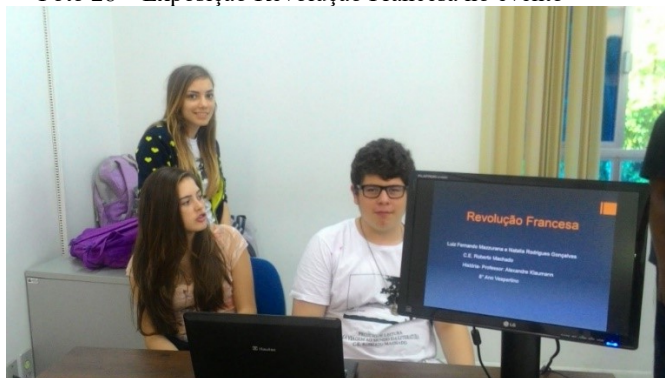
Dentre os trabalhos apresentados no ambiente Exposição, três foram resultado da mediação com a mídia E11: Continente Asiático (E11R601-P6-T9PS-P6-R), Continente Americano (E11R604-P6-T8MRM-P6-R) e A Evolução da Moda (E11R403-P4-T8PS-P4-R). O outro resultou da mediação com a mídia E4: Revolução Francesa (E4R203-P2-T8VRM-P2-R). Os trabalhos sobre os continentes foram mediados pela professora de Geografia, Erivonete, que no nosso labirinto figura como P6. O trabalho da Revolução Francesa, pelo professor Alexandre, que no nosso labirinto está com o número P2, e o trabalho intitulado A Evolução da Moda, mediado pelo professor Diomir, que é o P4 no labirinto.

As fotos seguintes registram um momento de cada um desses trabalhos no ambiente Exposição: Revolução Francesa



(Foto 28), A Evolução da Moda (Foto 29), Continente Asiático (Foto 30) e Continente Americano (Foto 31).

Foto 28 – Exposição Revolução Francesa no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 29 – Exposição Evolução da Moda no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 30 – Exposição Continente Asiático no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Foto 31 – Exposição Continente Americano no evento



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

## 7.6 AMBIENTE AULA: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DOS PROFESSORES

Finalizamos esse capítulo da Primeira Mostra de Mídias Digitais com os relatos de experiências dos professores, embora eles tenham sido realizados no ambiente Aula, apresentado no início do capítulo, porque esses relatos dão uma visão do que representou para os professores não somente o evento, mas a mediação com mídias digitais no ano letivo de 2015.

A programação dos relatos de experiências previa quatro sessões de relatos, mas optamos por fazer somente as três primeiras, com os professores Alexandre, Cíntia, Cleverton e Klairy. Não temos o registro, porque não foi filmado, do

depoimento do professor Cleverton. Por outro lado, temos o vídeo do depoimento de uma das diretoras, gravado na solenidade de abertura da Primeira Mostra de Mídias Digitais.

A solenidade de abertura contou com a participação de várias autoridades, dentre as quais podemos citar, representando a prefeitura, o próprio prefeito de Rio do Sul e a Secretária de Educação; representando o Senac, o diretor regional do Senac Santa Catarina e a diretora do Senac de Rio do Sul.

Os depoimentos das duas diretoras, Marineusa Olivo (CEPS) e Cristiani Silva (CERM), deram uma ideia ao público de que a Primeira Mostra de Mídias Digitais era apenas uma pequena mostra do que aconteceu ao longo do ano nas duas escolas. O Vídeo 23 apresenta um trecho do relato da diretora Cristiani Silva.

#### Vídeo 23 – Trecho do depoimento da diretora do CERM



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/gnxLiDT9kOk>

Nos agradecimentos que a diretora faz no vídeo à Silvana, ela estava se referindo à Silvana Pamplona<sup>42</sup>, nossa parceira do Senac na gestão desse projeto de Mídias Digitais, que esteve presente em 15 das 46 reuniões que fizemos. O motivo do agradecimento é que, pela gestão da Silvana, sempre que a escola teve algum problema com computador, havia uma solicitação dela para que o técnico do Senac fosse à escola dar apoio.

---

<sup>42</sup> É a pessoa responsável pela coordenação educacional no Senac de Rio do Sul.

Uma declaração no relato da diretora que condiz com a realidade da Primeira Mostra de Mídias Digitais é que o evento é apenas uma pequena mostra de tudo o que aconteceu na escola no decorrer do ano letivo e que aqueles dois dias e os espaços utilizados não retratam tudo que aconteceu.

Outra referência que a diretora fez no relato, como pode ser visto no vídeo, foi pelo fato de o mediador ter feito “parte da escola”, segundo ela. Esse depoimento vai ao encontro do que defendemos nesta tese sobre a mediação não se pautar apenas em produção de cursos e oficinas para os professores, mas de considerar que o mediador deve estar sempre presente, se interpondo entre o estímulo, o sujeito mediado e a resposta. Para que isso ocorra, a presença constante do mediador na realização junto com os sujeitos mediados é requisito fundamental.

O Vídeo 24 é um recorte do depoimento da professora Cíntia Franz, de Língua Portuguesa, que em nosso labirinto rizomático de experiências figura como P3.

Vídeo 24 – Trecho do depoimento da professora P3



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:  
<https://youtu.be/a-F3nnnvWU4>

A professora mostra, no depoimento que podemos ver nesse vídeo, que seu tempo de escolarização foi outro, no qual não havia a possibilidade de uso das mídias digitais que existem hoje. Embora ela lembre, nesse relato, que utilizou o You Tube para publicar os vídeos produzidos por seus alunos no gênero textual palestra, a criação do canal no You Tube foi um pré-requisito para que ela

pudesse ter os *hiperlinks* dos vídeos para publicar no *blog*. Por esse motivo, no labirinto rizomático de experiências, essa produção específica está no percurso da mídia digital *blog*.

Outro aspecto que podemos mostrar com esse depoimento é a relação do uso das mídias digitais com o livro didático e, por isso, com o conteúdo curricular dos anos (no caso sexto e sétimo) que a professora leciona. Como dito no depoimento, “os alunos tinham que estabelecer essa relação do que foi trabalhado em sala de aula” (PROFESSORA P3). Esse fato corrobora com a ideia que defendemos neste trabalho, de que o objetivo não é utilizar as mídias digitais apenas para aprender como elas funcionam, mas para que os conteúdos curriculares possam ser lecionados com o apoio delas.

No vídeo 24, podemos identificar também a referência que a professora fez sobre a participação em eventos, que foram dois congressos dos quais teve a oportunidade de enviar trabalhos em parceria conosco.

Quando a professora diz, no depoimento, que ela sugeriu ao mediador trabalhar com *webquest*, reforça aquilo que mostramos no labirinto rizomático de experiências, no percurso da professora P3 com a mídia E4 (*webquest*), quando se observa no desenho do labirinto que a mediação p-P3 ocorreu na preparação da tarefa com a qual os alunos fariam uso da *webquest* que, no caso, foi a “Caça ao Tesouro”, mas não houve mediação de p durante a execução da tarefa.

A frase dita ao final desse depoimento: “Sim, dá para usar mídia, dá para usar tecnologia, dá para usar internet em sala de aula” (PROFESSORA P3), não foi apenas uma frase de momento, em função do evento que estava sendo aberto naquele dia, pois, como pudemos observar no percurso da professora P3 em nosso labirinto rizomático de experiências, ela foi uma das professoras que mais fez uso de mídias digitais diferentes.

O Vídeo 25 a seguir, de quatro minutos e 52 segundos, é apenas um pequeno trecho do depoimento da professora Klairy Wutzow, professora P1 em nosso labirinto rizomático de experiências, na abertura da Primeira Mostra de Mídias Digitais.

## Vídeo 25 – Trecho do depoimento da professora P1



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

<https://youtu.be/kwUBU3pSIxI>

Várias afirmações no depoimento da professora nos revelam a importância da mediação para que as mídias digitais pudessem ser utilizadas na escola. A primeira delas é quando a professora diz que “as nossas de Informática estavam lá. Elas existiam, mas a gente não sabia como usar” (PROFESSORA P3). Essa declaração aponta que a falta de uso das mídias digitais, nesse caso, não era por falta de equipamentos.

Outro aspecto nesse depoimento nos permite ver que também não é por falta de material sobre as mídias digitais que ela não é usada. Como a professora disse, e como mostramos anteriormente, em outras situações nessa pesquisa, a Calculadora Microsoft, a Calculadora do Cidadão e o Geogebra estão todos relacionados nos livros didáticos do 8º e 9º anos, nos quais a professora leciona. A sessão “Acessando Tecnologias” no livro didático, conforme também já destacamos, não apenas diz o nome das mídias digitais, mas como instalar e como usar. No entanto, antes da mediação que a professora recebeu, elas não foram usadas.

O nosso argumento inicial nesse trabalho de que falta mediação para que os professores utilizem as mídias digitais vai encontrar no depoimento da professora P3 uma confirmação: “o Eli trabalhou paralelamente [ela se referia paralelo ao outro projeto em 2014] com as mídias digitais no oitavo ano. Ele falava e eu pouco entendia. Eu pensava: eu nunca vou fazer isso na vida. Em 2015, ele afetou, contagiou a gente” (PROFESSORA P3).

No ano de 2014, como estávamos em Rio do Sul em função de outro projeto que não esse do uso das mídias digitais, fizemos algumas oficinas com os professores sobre os usos de mídias digitais. Assumimos como hipótese, desde o início deste trabalho, que oferecer oficinas para professores do uso de mídias digitais é importante, mas não é suficiente. Somente isso não pode ser considerado mediação, porque a mediação pressupõe, como defendemos aqui, que o mediador se interponha entre o sujeito e o objeto mediado. Consideramos que nas oficinas há somente a figura do mediador entre o objeto mediado, que, em nosso caso, são as mídias digitais, e o sujeito mediado, mas não entre esse e a resposta, ou seja, o mediador não está junto com ele para preparar e executar as aulas com mídias digitais. É como se no esquema de mediação **S-h-O-h-R** tivéssemos somente a primeira parte, ou seja, **S-h-O**.

Assim, quando no relato da professora P3 vimos a declaração que no ano de 2014 ela não entendia e achava que nunca utilizaria as mídias digitais, é porque ela estava diante de um sujeito que estava agindo como intermediário e não como mediador.

Quando a professora afirma que em 2015 ela foi afetada, contagiada, é porque realmente isso aconteceu. O nosso posicionamento como mediador, na perspectiva de utilizar a horatividade dos professores para planejar com eles as aulas com o uso de mídias digitais e nossa disposição em acompanhar as aulas, mediando com os professores os alunos, mudou nossa relação com os professores em comparação com 2014.

A afirmação da professora de que ela está terminando sua carreira de magistério e que, por isso, considera que não precisaria aprender a utilizar as mídias digitais, porque talvez nem fosse usar, mas que, durante a realização desse projeto, ela diz que “as mídias trouxeram uma motivação para mim, uma vontade de trabalhar a mais [...] eu nunca vi professor brigar por aulas” (PROFESSORA P3), mas que nesse projeto professores brigavam por aulas, no sentido de querer utilizar os laboratórios de Informática para fazer atividades com as mídias digitais, mostra outra relação com elas.

A experiência como algo que nos toca, que nos move e como algo que permite a transformação, como apontado por Larrosa Bondía (2002), parece ter acontecido com essa professora, assim como outros que pudemos ver nessa pesquisa.

Mais um aspecto da mediação destacado pela professora diz respeito à participação em congressos. Pensamos que, se queremos afetar, contagiar alguém para utilizar qualquer instrumento que seja, devemos afetar também para que tenham as mesmas oportunidades que temos.

Quando a professora cita sobre a viagem ao Rio de Janeiro em 2013, ela se referia a uma publicação em congresso que tivemos em função do outro projeto na escola. Em 2015, tivemos a oportunidade de apresentar como estavam sendo utilizadas as três mídias digitais que a professora tinha usado até a metade do ano: Geogebra, Calculadora do Cidadão e Calculador Microsoft.

Um trabalho semelhante apresentamos na 19ª Feira Regional de Matemática, em Rio do Sul, quando mostramos os usos dessas mesmas três mídias digitais (Foto 32).

Foto 32 – Apresentação da professora P3 na Feira de Matemática



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Esse trabalho foi apresentado na categoria de professores. O mesmo evento tinha também uma categoria de alunos com a proposta de que os alunos pudessem apresentar trabalhos. No depoimento (Vídeo 25), a professora disse também que “como a Riviane e a Lara vão explicar, não adianta a tecnologia se não souber usar”, referindo-se à apresentação que essas alunas fariam no ambiente Aula nessa Primeira Mostra de Mídias Digitais. Essas mesmas alunas participaram também da Feira de Matemática, mostrando o uso da Calculadora Microsoft, com o trabalho intitulado “Acesso da tecnologia através da Matemática”, com exposição oral no evento e apresentação de *banner* (Foto 33).



Foto 33 – Apresentação das alunas na Feira de Matemática



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Finalizamos a análise desse depoimento com a frase: “Qual professor da rede municipal teve tanta oportunidade?” (PROFESSORA P3). Ela se referia a vários fatores que incluem os usos das mídias digitais em suas aulas, a mediação recebida e as participações em eventos que incluem as possibilidades de viagens.

O Vídeo 26, a seguir, apresenta um trecho do depoimento do professor Alexandre Klaumann, professor P2 em nosso labirinto rizomático na sessão de relatos de experiências, no ambiente Aula da Primeira Mostra de Mídias Digitais, a exemplo dos outros depoimentos apresentados anteriormente.

## Vídeo 26 – Trecho do depoimento do professor P2



Fonte: Dados da pesquisa (2015).

Clique sobre o vídeo ou acesse o endereço eletrônico:

[https://youtu.be/ht\\_wc1Pe5kg](https://youtu.be/ht_wc1Pe5kg)

No vídeo 26, o relato começa com, podemos dizer assim, uma denúncia. Mas de tal forma que mostra de certa forma uma crítica à falta de mediação nos diversos projetos que os professores recebem nas escolas, quando ele diz:

Quando eu fiquei sabendo dessa proposta, que o Eli fazia esse trabalho com mídias digitais na Educação e a diretora veio passar essa proposta para mim, eu pensei assim: mais um peso sobre os professores [...] Querem implantar coisas que a gente não tem espaço, nem suporte material e nem tempo. (PROFESSOR P2).

Depois ele mesmo afirma que estava enganado, pois viu que o projeto seria mediado, embora não tenha usado esse termo. Voltando ao nosso argumento inicial de que as pessoas nos dizem o que fazer, mas não estão sempre dispostas a sentar junto conosco para fazer em parceria, de forma mediada. Esse depoimento mostra também essa sensação de abandono do professor em relação a não haver mediação dos projetos que os professores recebem. E deixa evidente que a mediação é o fator que convence o professor a participar de determinados projetos.

Uma percepção diferente que o professor P3 tem em relação aos conhecimentos que os alunos possuem das mídias digitais, em

comparação com as duas outras professoras das quais apresentamos os relatos de experiências, é que ele não vê nos alunos competência para os usos das mídias digitais, que ele está chamando de tecnologias, mas sim e tão somente para os usos das redes sociais. Enquanto as outras professoras, P1 e P3, disseram ter estudado em um tempo em que não havia mídias digitais e que esses alunos delas conhecem melhor as “tecnologias”, o professor P3 afirma aos alunos que estavam presentes na sua palestra, sob pena de críticas que “a gente pensa que vocês são a geração da tecnologia, mas vocês são a geração das redes sociais e jogos. A geração de vocês é do Facebook [...] não sabe nem mandar um e-mail”.

O professor mediu os alunos para uso da *webquest* intitulada “Revolução Francesa” e pediu a eles que enviassem para ele os resultados dos trabalhos por e-mail. O uso da *webquest* permitiu, segundo depoimento do professor no Vídeo 26, que os alunos puderam, além de aprender a lidar com as mídias digitais, desenvolver autonomia, independência e estudo coletivo, como relatou o professor.

Quando o professor afirma ter ficado surpreso positivamente com o projeto de mídias digitais em relação a outros projetos, ele mostra para o público, conforme vemos no Vídeo 26, uma das minutas de reunião que foram realizadas para mediação do uso da *webquest*. Ao mostrar uma minuta de reunião, ele afirma que aquela foi apenas uma das várias reuniões que aconteceram e que permitiram a ele a construção e aplicação da *webquest* com a turma.

Um aspecto destacado nesse relato é o uso da *webquest* para que os alunos aprendam a desenvolver trabalhos acadêmicos: “tem pessoas que estão no curso superior e não sabem fazer um trabalho acadêmico, porque não aprenderam na base que é a educação fundamental, onde estão vocês” (PROFESSOR P2).

Um trabalho sobre a Revolução Francesa foi selecionado pelo professor para participar da Primeira Mostra de Mídias Digitais, no ambiente Exposição, conforme mostramos anteriormente (Foto 28). Nesse depoimento, o professor chama a atenção para o fato de que seria interessante que o público ali presente na palestra fizesse uma visita ao *stand* dos seus alunos lá naquele ambiente, porque, segundo ele “a experiência deles eu acho que é muito mais profunda para que vocês possam entender” (PROFESSOR P2).

Esse depoimento de P2 reforça a necessidade de mediação, não apenas com os professores, para que eles possam utilizar as mídias digitais, mas entre os professores e seus alunos, ideia que defendemos desde o início desta exposição.

## 7.7 UM LABIRINTO ABERTO

O labirinto rizomático de experiências permite que os sujeitos entrem quando se sentirem afetados para participar das mediações com as mídias digitais, e isso depende de cada um. Como um sistema aberto, de várias entradas e várias saídas, a escolha da mídia digital é como a porta de entrada, mas a saída é a última mediação da qual o sujeito participa no percurso.

Como vimos nos percursos construídos pelos professores, houve casos em que o professor entra, participa de mediações para criação de aula e depois sai. Ou então volta mais tarde, para participar de novas mediações e constituir novos percursos. Em outras situações, os professores entraram, foram mediados e mediaram, engendraram novas mediações porque seus alunos também foram mediadores.

Como já referido várias vezes, nossa hipótese foi sempre a de que não basta expor os professores às mídias digitais para que delas eles façam uso porque é necessária a mediação, na perspectiva de se interpor entre o estímulo, sujeito mediado e resposta. Não podemos negar que pode haver aprendizagem direta a partir de um estímulo, mas não seria possível que ela ocorresse assim o tempo todo.

Argumentamos também que oferecer oficinas e cursos nem sempre é suficiente para que os sujeitos se desenvolvam. Nossa própria experiência com esse grupo mostrou isso, pois, em 2014, tivemos vários momentos de formação para uso das mídias digitais que pouco resultaram em uso. Observamos isso também quando temos o livro didático de Matemática que expõe as mídias digitais para o professor, mas que não garante o uso, simplesmente pela indicação ali presente. O que fez a diferença para que o professor fizesse uso das mídias digitais em 2015 foi, fundamentalmente, a mediação, o processo contínuo.

Não pretendemos defender a ideia de que a mediação é uma transferência de conhecimento de quem sabe mais para quem sabe menos, porque conhecimento não se transfere, mas se constrói coletivamente. O mediador precisa ser um pesquisador, porque

precisa levar algo para o mediado, sempre. Mas é, sobretudo, alguém que está disposto a aprender na mediação. Nessa pesquisa foi assim entre p e os professores, bem como foi também entre os professores e seus alunos. Tivemos vários exemplos disso no percurso do labirinto rizomático de experiências.

Em relação especificamente à Primeira Mostra de Mídias Digitais, houve o cuidado de levar para o evento o que foi realmente construído no percurso do labirinto rizomático de experiências, ao longo do ano letivo, ou seja, nada seria criado especificamente para o evento. Partimos do pressuposto que, se um aluno ou professor é preparado de forma diferenciada para representar a escola em uma mostra, uma feira ou olimpíada, o que ele vai demonstrar é algo que a escola não é, ou seja, algo muito maior que a escola. Caso dotássemos algum aluno de conhecimento maior sobre as mídias digitais que aquele mediado em sala de aula, especificamente para levá-lo para a Primeira Mostra de Mídias Digitais, estaríamos mascarando a realidade. Por essa razão, todos os trabalhos apresentados foram parte do que aconteceu na escola.

No ambiente Jogos, por exemplo, poderíamos levar para o evento outros jogos, talvez mais atrativos, que aqueles que levamos. Mas não, preferimos levar somente os que foram utilizados pelos alunos ao longo do ano letivo. No ambiente Aula, a ideia foi a mesma: os alunos deram miniaulas somente das mídias digitais para as quais toda a turma foi mediada. E assim foi com todas as outras mídias digitais apresentadas no evento.

Como mostramos na Figura 58, na qual os alunos percorrem o labirinto rizomático de experiência mediando o público da Primeira Mostra, não sabemos onde termina o percurso. Aquelas pessoas mediadas podem engendrar novas mediações com base no que viram no evento, que mediarão outras, sucessivamente.

O conceito de rizoma foi o instrumento para o pensamento, para usar as palavras de Machado (2010) e a metáfora labirinto rizomático, para que esse pensamento pudesse gerar percursos, pois, como uma pesquisa participante que foi, caminhamos pelo labirinto juntando, fazendo conjunções (e..., e..., e...) de situações mediadas.

Cumprimos com nosso objetivo de mostrar os acontecimentos. Não descrevemos nem interpretamos, mas narramos, sobretudo porque participamos da história narrada.

## 8 CONCLUSÃO

Na perspectiva de que a Filosofia é a criação de conceitos e eles são instrumentos ou técnica, o labirinto rizomático de experiências é o conceito que desenvolvi nesta tese para usar da técnica de mediação para inserir os professores no universo das mídias digitais. A técnica, nesse caso, como arte, como saber fazer, mas não um saber de um técnico especializado que dita para os outros como fazer, e, sim, que constrói junto, mediando.

Nesse sentido, o mediador é com um *flâneur*, um viajante que cria seu percurso à medida que viaja. Essa foi nossa expectativa desde o início da pesquisa com os professores em Rio do Sul: viajar com eles nesse território virtual que é nosso labirinto rizomático de experiências, sem traçado pré-definido, mas construído nas experiências e o tempo todo de forma mediada.

O labirinto rizomático de experiências não é apenas **um** lugar para o *flâneur*, mas é **o** seu lugar. Diferentemente do homem da multidão, que se mistura, o *flâneur* que vagueia no labirinto cria sua marca, seu estilo, faz o seu traçado, constrói sua história, aqui, no caso, com o uso das mídias digitais.

É possível dizer que aí está uma diferença da inserção das mídias digitais em práticas pedagógicas dos professores pela mediação, que constituiu o labirinto rizomático de experiências, pois, dar um receituário de como utilizar mídias digitais pode ser fácil, mas o contrário, criar formas de usos pela mediação, não é.

Mediação foi a força motriz que permitiu a criação de percursos no labirinto rizomático, por isso ele é formado por conjunção, por “e...e...e...”, que são mediações do tipo **S-h-O-h-R** e **S-h-O-h-R**e**S-h-O-h-R**e**S-h-O-h-R**e..., indefinidamente. É uma rede de **S-h-O-h-R**.

Para trazer os professores para o projeto de mídias digitais, era preciso afetá-los. Se eu fosse um cantor, procuraria afetá-los com a música; Se eu fosse um dançarino, os afetaria com a dança; mas como sou um professor da área de Informática, procurei afetá-los com as mídias digitais.

Oferecer cursos e oficinas para os professores, em projetos de formação continuada, é uma forma, ainda que insuficiente, de inserir as mídias digitais em práticas pedagógicas. Alguns pesquisadores fazem isso e depois pesquisam sobre as práticas pedagógicas resultantes da formação. Entretanto, mais do que pesquisar sobre os sujeitos, a ideia de construir um labirinto

rizomático de experiências com os professores foi o aspecto mais relevante da pesquisa, na condição de *professorpesquisador* que se insere na história deles e, ao mesmo tempo, que faz a mediação da formação desses sujeitos, se forma também, ensinando e ao mesmo tempo aprendendo, juntos, no percurso do labirinto. A possibilidade de crer e inventar, na mediação de *professorpesquisador* com sujeitos da pesquisa, usando mídias digitais, é o que torna o labirinto deste trabalho algo que possa inspirar outras pesquisas do gênero.

A crença e a invenção, eis o que, na filosofia de Deleuze, nos permitiu fazer experiências com esses professores, com as mídias digitais, para a construção do labirinto rizomático de experiências, um território virtual, aberto às atualizações.

O labirinto rizomático de experiências é a própria experimentação. Ele é o lugar das experiências, do sujeito que crê e inventa. Essa é a forma que encontrei de, com os sujeitos da pesquisa, ultrapassar o dado. Mediando esses professores, tivemos a oportunidade, juntos, de inferir algo do dado que não está dado e construir nosso labirinto rizomático de experiências.

Desde a minha entrada no programa de pós-graduação em Educação da PUC Minas, em 2004, venho me ocupando com a ideia de usar as mídias digitais nas práticas pedagógicas.

O trabalho com o grupo CAPTE mostrou que a simples exposição dos professores às mídias digitais não garantia o seu uso. As oficinas podem ser consideradas simples exposição, pelo menos na perspectiva do que trabalho nesta pesquisa.

Em Rio do Sul, pude ver, em 2014, situação semelhante. As oficinas de *webquest*, criação de *sites*, entre outras, que ocorriam em paralelo ao projeto e-Culturas, obtiveram como resultado uma aula de Geografia que utilizou o *Google Earth*. Elas não foram, portanto, suficientes para criar um conjunto de experiências com as mídias digitais. Pelo menos não na perspectiva do que nesta tese chamamos de experiência.

Em 2015, quando passamos a trabalhar com os professores exclusivamente com o projeto de inserção das mídias digitais, a história foi bem diferente, fato que mostra que fazer o papel de mediador requer dedicação. Foram 46 reuniões realizadas entre março e dezembro de 2015. Como *professorpesquisador* e mediador das experiências, fiz 20 viagens de Florianópolis a Rio do Sul em 10 meses, o que significou, somente no trânsito, cerca de 180 horas. Soma-se a isso as horas em reuniões, em aulas com

os professores, pesquisa de materiais, elaboração das minutas de reuniões, solução das demandas descritas na seção “Itens de ação” de cada minuta. Houve, ainda, os artigos para a Feira Regional de Matemática, para o colóquio em Belo Horizonte, ambos com a professora de Matemática; mais os dois artigos para o simpósio em Recife, um com o professor de Artes e outro com a professora de Língua Portuguesa.

Da parte dos professores, a pesquisa demandou o uso da hora-atividade deles para preparação das aulas, mais algumas horas de estudo e de elaboração das atividades, o que significou também muita dedicação para que as mídias pudessem ser utilizadas em aula com alinhamento aos conteúdos curriculares em cada disciplina.

Contabilizar tudo isso é importante para mostrar que a mediação, reafirmo, requer dedicação. É preciso estar muito disposto a entrar na história do outro e deixar que esse outro entre em nossa história também.

Em março de 2015, como *professorpesquisador* que, até então, levaria para os professores de Rio do Sul uma proposta de inserção de mídias digitais em suas práticas pedagógicas, eu tinha tão somente a noção de que viajaria duas vezes ao mês para aquela cidade, sem saber a demanda de tempo gasto para todas as demais atividades. Eu não tinha ainda a dimensão de tudo que **nos passaria, nos aconteceria, nos afetaria**<sup>43</sup> na criação e percurso desse labirinto rizomático de experiências. Porque nos afetou, trouxe tantos resultados positivos: o aprendizado do uso das mídias digitais pelos professores e pelos alunos; o aprendizado dos conteúdos curriculares com as mídias digitais; as experiências na relação com professores e alunos; os *blogs* criados para publicação das aulas e dos projetos dos alunos; os artigos para os eventos e a participação nos mesmos; a Primeira Mostra de Mídias Digitais em Rio do Sul; entre tantos outros.

Aprendi com essa experiência que não se trata exclusivamente, como referem alguns autores, da resistência dos professores em relação aos usos das mídias digitais em suas práticas pedagógicas. Também não é falta de recursos, como mostrou o depoimento da professora Klairy quando disse que os laboratórios estavam lá, mas não eram utilizados.

---

<sup>43</sup> Escrevo no plural porque incluo a mim e aos professores.



Esse trabalho mostrou que, para levar os professores a usar mídias digitais, pressupõe afetá-los, se inscrever em suas histórias, como mediador. É preciso construir com eles as experiências, porque ninguém é capaz passar sua experiência para o outro. Não se passa experiência. Ela se constitui fazendo. O sujeito precisa ser afetado para ter experiência. A capacidade de formação e transformação que ela permite é proporcional à capacidade que as pessoas têm de se afetarem na e pela experiência.

A alternativa encontrada para que os professores pudessem construir suas experiências foi fazer junto com eles, aprender junto, mas sempre levando algo para que houvesse, pelo menos, um ponto de partida.

Se eu fosse um estilista e criasse um vestido de noiva, talvez minha maior frustração seria não ver a noiva entrando na igreja com a obra de arte que criei. No caso do estilista, como qualquer artista, o deleite não está na obra em si, mas no contato que o público tem com a obra.

Quando a noiva entra no vestido, ela dá vida ao vestido. Suas curvas, seus movimentos, sua relação com o vestido, trariam para o estilista um novo jeito de ver o vestido. Isso possibilitaria a ele rever sua criação.

É possível que o labirinto rizomático não tenha o mesmo poder de sedução que o vestido da noiva e eu, longe de ser um artista, como é o estilista, sou um *professorpesquisador*, curioso para criar e mediar. Por outro lado, ele se distancia do vestido, na perspectiva de que não é um produto que pode ser entregue para alguém usar, mas uma forma de pensamento que, quando percorrido, permite pensar diferente e requer uma reelaboração.

O labirinto rizomático é um pensamento e, como tal, ele é filosófico. Como instrumento filosófico, ele atua na perspectiva do *educere*, que é mediadora, que pressupõe estender a mão para o outro.

O que faz o dispositivo labirinto rizomático funcionar não são os instrumentos técnicos somente, como computadores, mídias digitais ou qualquer outro, nem somente as pessoas, mas as relações que são estabelecidas entre elas e essas. Cuidar do outro requer tempo, dedicação, disposição e, sobretudo, respeito à alteridade.

Como pensar um sujeito que possa ter experiência sem a presença de um mediador? Para que algo nos toque e nos afete, é necessária a mediação, o convívio com os intercessores.

Há mais perguntas a fazer do que respostas a dar sobre como o sujeito se torna experimentador. Elejo pelos menos três questões: O que significa a mediação que permite ao sujeito fazer experiência? Qual a especificidade da mediação que permite construir a experiência e, com ela, a experimentação? O que seria uma Educação que pensa e age tendo essas questões como pano de fundo?

Sem a pretensão de dar as respostas, por considerar antideleuziana qualquer tentativa nesse sentido, há que se dar pistas que possam ajudar a pensar como caminhar na perspectiva de atender às demandas que essas perguntas geram.

A primeira pista é assumir a figura do narrador, pois este é quem se inscreve naquilo que diz. Sendo a experiência algo que nos toca, nos passa e nos acontece, e não simplesmente algo que se passa ou algo que acontece, somente a narrativa seria capaz de fazer do sujeito professor um sujeito da experiência.

Uma segunda pista é pensar a educação escolar como lugar para traição, para transgressão. Trair e transgredir, no sentido positivo que neste texto pudemos observar, são ações que permitem a transformação, pois, se não houver transformação, não é considerada ação na perspectiva que aqui foi apontada.

A terceira pista é pensar que toda ação na educação escolar pode ser considerada como um movimento de mediação. O mediador é o sujeito capaz de, na ação com este, fazer com que ele seja sujeito da experiência, que seja capaz de trair, transgredir, para que juntos, mediador e mediado, tenham condições de crer e inventar. Como o cuidado de si é também o cuidado com o outro, a crença e a invenção, que permitem aos sujeitos o ultrapassamento do dado, ou seja, da experimentação, só é possível mediante essas relações de intercessores um do outro.

O labirinto é também um espaço de cuidado de si, que implica no cuidado com o outro como espaço de criação e invenção. Para tal, é preciso ser afetado por aquilo que se vive.

Minha resposta à provocação inicial, se é preciso ter um profissional de Informática nas escolas para auxiliar os professores, é sim e não. Sim na medida em que é preciso um técnico para casos em que houver problemas com a máquina, como o *mouse* quebrado, uma internet que não esteja funcionando ou algo do gênero. Mas se for para mediar os professores, creio que não. O mediador pode estar ali, entre os próprios professores, seja ele docente ou outro profissional que já atua na escola.

Neste trabalho foi criado um labirinto rizomático de experiências para que os sujeitos da pesquisa, *professorpesquisador*, professores e alunos, pudessem traçar seus percursos de usos das mídias digitais no processo de ensino e aprendizagem, com conteúdo curricular do ensino fundamental.

A investigação das mediações se deu pela narrativa nos capítulos 6, 7 e 8. Como é uma tese para ser lida, ouvida e assistida, como dito no capítulo 1, ver as imagens, acessar os *hiperlinks* criados no texto, como no caso dos *blogs* e também dos 26 vídeos que têm duração total de 48 minutos, é fundamental para entender a narrativa criada para mostrar estes acontecimentos.

Narrar os acontecimentos engendrados pelo labirinto rizomático de experiências me fez pensar que o importante foi perceber como os acontecimentos afetaram a todos e não em que medida eles afetaram.

Por esse motivo, embora tenhamos utilizado a teoria da Experiência de Aprendizagem Mediada na criação dos percursos formados por S-h-O-h-R, em momento algum foi pensado em utilizar os três critérios de mediação previstos na teoria para verificar se foram contemplados. Qualquer proposta de medição de resultados seria antideleuziana.

Ainda assim, pode ser que futuras pesquisas venham a identificar, com esses sujeitos, como as mídias digitais passaram a fazer parte do cotidiano deles. Li muitas pesquisas que mostravam como os professores utilizam as mídias digitais, ou as tecnologias, como preferem caracterizar outras. Há casos em que os autores chegam a mencionar como os professores preparam suas aulas para os usos desses recursos. Essa tese apresentou como novidade o fato de o *professorpesquisador* se inscrever na história dos professores e participar com eles tanto da elaboração das aulas quanto da execução das mesmas, sempre mediando os processos. Não creio que seja algo absolutamente inédito, mas ousado.

O labirinto rizomático, como metáfora para visualizar os percursos construídos nesta pesquisa, serviu para mostrar que não se trata de oferecer a alguém, no caso os professores, um caminho para trilhar, mas consiste em criar o caminho. O docente já tem muita gente dizendo a ele o que fazer, é preciso que as pesquisas na Educação, sobretudo aquelas para uso das mídias digitais, sejam conduzidas de forma verdadeiramente mediadas.

Para finalizar, o que essa pesquisa mostrou é que pensar a Educação, nesse caso com uso das mídias digitais, não é algo tão

simples e encantador quanto possa parecer, porque exige pesquisa, dedicação, tempo e muita mediação. Pode ser fácil dizer para as pessoas o que fazer, difícil é assumir o desafio de fazer com elas. Aí está a essência da mediação.

## REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ALVIM, Mônica Botelho. **Ato artístico e ato psicoterápico como Experimentação**: diálogos entre a fenomenologia de Merleau-Ponty, a arte de Lygia Clark e a Gestalt-Terapia. 2007. Tese (Doutorado em Psicologia), Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

ALVIM, Mônica Botelho; RIBEIRO, Jorge Ponciano. O lugar da experimentação no trabalho clínico em Gestalt-terapia. **Estudos e pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 37-58, jan./jun. 2009.

ARENDT, Hannah. **Homens em tempos sombrios**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. **Calculadora do Cidadão**.

Disponível em:

<<https://www3.bcb.gov.br/CALCIDADA0/publico/exibirFormFinanciamentoPrestacoesFixas.do?method=exibirFormFinanciamentoPrestacoesFixas>>. Acesso em: 2 jul. 2015.

BAUGH, Bruce. Experimentation. In: PARR, Adrian (Ed.). **The Deleuze Dictionary**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. p. 93-95.

BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil**: cenários de mudança. Campinas, SP: Papyrus, 2010.

BENJAMIN, Walter. **A modernidade e os modernos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. [Obras escolhidas v. 1].

BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA. **Nueva arte de escribir**. [2007]. Disponível em: <<http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2007/BDHvisitavirtual/sec2a/s2a053.html>>. Acesso em: 27 jun. 2014.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Participar-pesquisar. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues. (Org.). **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1999a. p. 7-14.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. A participação da pesquisa no trabalho popular. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues. (Org.). **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1999b. p. 223-252.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. A pesquisa participante e a participação da pesquisa: um olhar entre tempos e espaços a partir da América Latina. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. (Org.). **Pesquisa-participante: a partilha do saber**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2006. p. 21-54.

BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da língua portuguesa**. São Paulo: FTD, 1996.

CATAPAN, Araci Hack. **TERTIUM**: o novo modo do ser, do saber e do aprender. 2001. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

CAUDURO, Lenice. **Representações e usos das mídias na escola**: de ferramentas para aumentar a motivação à possibilidade de produção crítica e criativa em mídia-educação. 2011. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

CRUZ, Dulce Márcia. **O professor midiático**: a formação docente para a educação a distância no ambiente virtual da videoconferência. 2001. Tese (doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

CRUZ, Dulce Márcia. **O professor midiático no ensino superior: inovação, linguagens e formação** (práticas e reflexões). (Relatório de Pesquisa). CNPq, 2015. 60p.

CUPANI, Alberton. **Filosofia da tecnologia: um convite**. Florianópolis: UFSC, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010a.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os signos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010b.

DELEUZE, Gilles. **Empirismo e subjetividade: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v. 1. São Paulo: Editora 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2004.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 8. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2007.

DEMO, Pedro. **Pesquisa participante: saber pensar e intervir juntos**. 2. ed. Brasília: Liber Livro, 2008.

DEMO, Pedro. **Professor & Pesquisa 1**. [2009a]. Disponível em: <<http://pedrodemo.blogspot.com.br/2012/04/professor-pesquisa-1.html?q=professor+e+pesquisa>>. Acesso em: 20 jan. 2015.

DEMO, Pedro. **Professor & Pesquisa 4 – vícios metodológicos**. [2009b]. Disponível em: <<http://pedrodemo.blogspot.com.br/2012/04/professor-pesquisa-4-vicios.html?q=professor+e+pesquisa>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

DEMO, Pedro. **Pesquisa: princípio científico educativo**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

DJIVE, Elias Gilberto Filimone. **Mídia-educação no ensino médio em Moçambique: cenários e perspectivas nas escolas da cidade de Maputo.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. (Org.). **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.

DORTIER, Jean-François. **Dicionário de Ciências Humanas.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. **Da árvore ao labirinto: estudos históricos sobre o signo e a interpretação.** Rio de Janeiro: Record, 2013.

FANTIN, M. **Mídia-Educação: olhares, conceitos, experiências Brasil-Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006a.

FANTIN, Monica. **Crianças, cinema e mídia-educação: olhares e experiências no Brasil e na Itália.** 2006b. Tese (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

FANTIN, M. Um olhar sobre os consumos culturais e os usos das mídias na prática docente. In: ENCONTRO DE PESQUISA E EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL – ANPED SUL, 8., 2010, Londrina. **Anais do VIII Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul.** Londrina, PR: Universidade Estadual de Londrina. (CDROM). ISSN 2178-0374.

FERREIRA, Carlos Eduardo dos Reis. **A hipermídia e o ensino de ciências: aplicação para o ensino introdutório do conceito de campo.** 2001. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.



FEUERSTEIN, Reuven; FEUERSTEIN, Rafael S.; FALIK, Louis H. **Além da inteligência**: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

GABARRÓN, Luis; LANDA, Libertad Hernandez. O que é a pesquisa participante? In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. (Org.). **Pesquisa-participante**: a partilha do saber. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2006. p. 93-121.

GALLINA, Simone Freitas da Silva. Deleuze e Hume: experimentação e pensar. **Philosophos**, Samambaia, Goiás, v. 12, n. 1, p. 123-144, jan./jun. 2007.

GALLO, Sílvio. **Deleuze & a Educação**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

GARCIA, Wladimir A.C. Territórios virtuais e educação. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, n. 27, v. 2, p. 67-76, jul./dez. 2002.

GARCIA, Wladimir A.C. Teorias da diferença e pesquisa em Educação. **Ponto de vista**, Florianópolis, n. 9, p. 11-24, 2007.

GOMES, Cristiano Mauro Assis. **Feuerstein e a construção mediada do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

HEMETSBERGER, Paul. **Deutsch-Englisch-Wörterbuch**. [2015]. Disponível em: <<http://www.dict.cc/german-english/Entwendung.html>>. Acesso em: 20 jan. 2015.

HOCKE, Gustav René. **Maneirismo**: o mundo como labirinto. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Pesquisa Nacional da Saúde do Escolar**. Brasília: Ministério do Orçamento, Planejamento e Gestão; IBGE, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KRUGLIANSKAS, I. **Tornando a pequena e média empresa competitiva**. São Paulo: Instituto de Estudos Gerenciais e Editora, 1996.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, jan./abr. 2002.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: EDUFBA, 2012; Bauru: EDUSC, 2012.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LINO, Fernanda da Silva. **Além da sala informatizada**: a prática pedagógica com as mídias na escola. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

LINS, Daniel. **O último copo**: Álcool, Filosofia, Literatura. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

LONGO, W. P. **Tecnologia e soberania nacional**. São Paulo: Nobel, 1984.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MARTINS, Aline Santana. **Um olhar sobre as mídias em práticas pedagógicas na didática universitária**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MELO, José Marques de; TOSTA, Sandra Pereira. **Mídia & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

MENDES, Diego de Sousa. **Luz, câmera e pesquisa-ação: a inserção da mídia-educação na formação contínua de professores de educação física**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MENTIS, Mandia (Coord.). **Aprendizagem mediada dentro e fora da sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Instituto Pieron de Psicologia Aplicada, 2002.

MIGUEL, Ana Cristina Cravo. **Letramentos e práticas pedagógicas na Educação Profissional: um estudo de caso de formação continuada para as mídias para os professores do Senai/SC**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Relatório de Gestão do Exercício 2013**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2014.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

NOGUEZ CASADOS, Sergio. El desarrollo potencial de aprendizaje: entrevista a Reuven Feuerstein. **Revista Eletrónica de Investigación Educativa**, Ensenada, Baja California, Mexico, v. 4, n. 2, p. 1-15, 2002. Disponível em: <<http://redie.uabc.mx/index.php/redie/article/view/67/121>>. Acesso em: 30 mar. 2015.

PEREIRA, Sílvio da Costa. **Mídia-educação no contexto escolar**: mapeamento crítico dos trabalhos realizados nas escolas de ensino fundamental em Florianópolis. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PERELMAN, F. B. et al. La tensión entre tener éxito y comprender en la búsqueda de información en Internet. **Anuario de Investigaciones**, Buenos Aires, v. 15, p.135-145, ene./dic. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16862008000100011&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862008000100011&lng=es&nrm=iso)>. Acesso em: 10 abr. 2013.

PERES, Fábio Lessa. **Rodando o engenho**: reflexões teórico-metodológicas sobre a brincadeira de fazer vídeo, na perspectiva da mídia-educação. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

PICH, Santiago. **Extra Corporem Nulla Salus**: a encruzilhada entre corpo, secularização e cura no neopentecostalismo brasileiro. 2009. Tese (Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

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

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005b. v. 2.

PONS. **Dicionário on-line**. Disponível em: <<http://pt.pons.com/>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

PUENTEDURA, Ruben R. **SAMR and TPCK**: a hands-on approach to classroom practice. [2014]. Disponível em: <[http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/12/11/SAMRandTPCK\\_HandsOnApproachClassroomPractice.pdf](http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/12/11/SAMRandTPCK_HandsOnApproachClassroomPractice.pdf)>. Acesso em: 14 abr. 2016.

RICOUER, Paul. **A metáfora viva**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SANDÍN ESTEBAN, Maria Paz. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE RIO DO SUL. **Ensino fundamental: anos finais**. Rio do Sul: Secretaria Municipal de Educação, 2011.

SILVA, Alessandra Collaço da. **Arte, mídia e cinema na escola: um ensinar que (me) ensina!** 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

SILVA, Eli Lopes da (Org.). **Mídia-Educação: tecnologias digitais na prática do professor**. Curitiba: CRV, 2012.

SILVA, Eli Lopes da; WERLANG, Elisabete. O *Professorpesquisador* e a necessidade de parcerias: cooperação entre Instituições de Ensino Superior e a Iniciativa Privada. In: Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação (SPCE), 12., 2014, Vila Real. **Anais do XII SPCE**. Vila Real: SPEC, 2014.

SILVA, Maria Ozanira da Silva e. **Refletindo a pesquisa participante no Brasil e na América Latina**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1991.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SOUZA, Joamir; PATARO, Patricia Rosana Moreno. **Vontade de saber matemática, 8º. ano**. 2. ed. São Paulo: FTD, 2012a.

SOUZA, Joamir; PATARO, Patricia Rosana Moreno. **Vontade de saber matemática, 9º. ano**. 2. ed. São Paulo: FTD, 2012b.

SOUZA NETO, Alaim. **Do aprender ao ensinar com as tecnologias digitais: mapeamento dos usos feitos pelos**

professores. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada.** São Paulo: Paulus, 2007.

VIANNA, Heraldo Marelim. **Pesquisa em educação: a observação.** Brasília: Plano Editora, 2003.

VOGL, Joseph. **O que é um rizoma.** [2012]. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=2k-wWziPk-g>>. Acesso em: 2 abr. 2014.

WEBER, José Fernandes. **Formação (bildung), educação e experimentação: sobre as tipologias pedagógicas em Nietzsche.** 2008. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

WIGGERS, Ingrid Dittrich. **Corpos desenhados: olhares de crianças de Brasília através da escola e da mídia.** 2003. Tese (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade.** São Paulo: Boitempo, 2007.

ZANATTA DA ROS, Silvia. **Pedagogia e mediação em Reuven Feuerstein: o processo de mudança em adultos com história de deficiência.** São Paulo: Plexus, 2002.

ZORDAN, P. Criação de planos. **Revista Educação**, São Paulo, v. 2, n. 6, p. 38-47, 2008.

## APÊNDICE A – PLANEJAMENTO DAS MÍDIAS DIGITAIS EM 2014

### Proposta de Geografia

Quando:	15 e 22/08/2014
Conteúdo curricular:	O continente americano. Localização e regionalização da América. Relevô, hidrografia, clima e vegetação da América. A população e a economia da América.
Recurso digital:	Google Earth. Google StreetView.
Onde: (escola / Senac)	Senac
Conteúdos seguintes (3º e 4º Bimestres)	A América do Norte: Estados Unidos (território, população, aspectos naturais do território estadunidense, economia). Canadá. México.

### Proposta de História

Quando:	1ª quinzena de agosto/2014
Conteúdo curricular:	Conjuração Baiana. Inconfidência Mineira.
Recurso digital:	Vídeo no Youtube.
Onde: (escola / Senac)	Escola
Conteúdos seguintes (3º e 4º Bimestres)	3º. Bimestre: Brasil: o nascimento de uma nação. O imperialismo e o neocolonialismo. 4º. Bimestre: O segundo reinado. A crise do segundo reinado. A proclamação da República.

### Proposta Educação Física

Quando:	Primeira semana de agosto/2014
Conteúdo curricular:	Handebol
Recurso digital:	Vídeo no Youtube
Onde: (escola / Senac)	Escola
Conteúdos seguintes (3º e 4º Bimestres)	Handebol e Volei.

### Proposta de Inglês

Quando:	Agosto/2014
Conteúdo curricular:	

Recurso digital:	Vídeo no Youtube
Onde: (escola / Senac)	Escola
Conteúdos seguintes (3º e 4º Bimestres)	
Observação:	Tradução do vídeo (desenho animado), junto com os alunos, do conteúdo de Ciências. A perspectiva é que algum aluno grave a tradução para posterior montagem utilizando o Windows Media Player.

### Conteúdos de Língua Portuguesa – sem proposta

Quando:	Agosto/2014
Conteúdos seguintes (3º e 4º Bimestres)	<p>CONTEÚDO DO 3º BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto de divulgação científica</li> <li>• Leitura de mapas, gráficos, infográficos</li> <li>• Predicado verbal: verbos transitivos e intransitivos</li> <li>• Texto de opinião</li> <li>• As vozes do verbo</li> <li>• Textos publicitários e as formas de persuadir com criação de anúncio publicitário</li> <li>• Complemento nominal</li> <li>• Adjunto adverbial</li> <li>• A palavra meio</li> <li>• Acentuação</li> </ul> <p>CONTEÚDO DO 4º BIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto teatral – dramatização</li> <li>• Aposto e vocativo</li> <li>• Letras de canções</li> <li>• Recursos estilísticos: ritmo, métrica, rima</li> <li>• Figuras de linguagem: aliteração, assonância, metáfora, metonímia, personificação, antítese, hipérbole</li> <li>• Pontuação, vírgula</li> <li>• Uso do hífen</li> <li>• Mal/mau diferença</li> </ul>



## APÊNDICE B – MÍDIAS DIGITAIS PARA 8º E 9º ANOS

### 1 INTRODUÇÃO

Esse material, parte integrante do projeto “Mídias digitais no ensino fundamental – anos finais”, apresenta as POSSIBILIDADES de uso de mídias digitais vinculadas aos conteúdos curriculares do 8º. e 9º. Anos do ensino fundamental.

Ele toma como base curricular os seguintes instrumentos:

- O documento intitulado “Ensino fundamental: anos finais” da Rede Pública Municipal de Ensino de Rio do Sul.

- Os livros didáticos utilizados pelas escolas municipais de Rio do Sul em 2015.

- Os planos de ensino dos professores.

A partir desse material serão discutidas com os professores as propostas de elaboração de aulas com uso dessas e outras mídias.

### MATEMÁTICA – 8º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet
Probabilidade	Animação	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/9826">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/9826</a>
Temperatura	Animação	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/16570">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/16570</a>
Combinatória	Software	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/4784">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/4784</a>
Matemática financeira - juros	Software	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/16938">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/16938</a>
Potências e raízes (capítulo 2)	Software	<a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702</a>
Medidas irracionais	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>
Monômios e polinômios	Software	<a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702</a>
Equações e inequações	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>

Triângulos	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>
Paralelogramos	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>

## MATEMÁTICA – 9º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Raízes (capítulo 1)	Software	<a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">http://www.microsoft.com/pt-br/download</a>	Executável: MSetup_x64 Indicação do livro, página 22
Equações do 2º. Grau (capítulo 2)	Software	<a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">/details.aspx?id=15702</a>	Executável: MSetup_x64 Indicação do livro, página 48
Raízes cúbicas	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zayPEXOQ_QYA&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=zayPEXOQ_QYA&amp;feature=youtu.be</a>	É uma série intitulada Ganhe Tempo, que mostra como fazer cálculos com mais rapidez que métodos tradicionais.
Raízes quadradas	Vídeo no Youtube	<a href="http://fns.sc.senac.br/portaladvance/system/php_common/show_server_report.php?cd_report=156009&amp;download=0">http://fns.sc.senac.br/portaladvance/system/php_common/show_server_report.php?cd_report=156009&amp;download=0</a>	Vídeo da mesma série Ganhe Tempo
Sistema métrico decimal	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=w-NPmND0fqU">https://www.youtube.com/watch?v=w-NPmND0fqU</a>	Vídeo da mesma série Ganhe Tempo
Conjuntos numéricos	Objeto de aprendizagem	<a href="http://objeto.seducacionalis2.mec.gov">http://objeto.seducacionalis2.mec.gov</a>	É um objeto que permite ao aluno criar seus conjuntos e, com eles,

		<a href="http://www.bcb.gov.br/handle/mec/5021">br/handle/mec/5021</a>	fazer operações de união, interseção, etc. O arquivo executável pode ser instalado no PC.
Matemática financeira	Site	<a href="http://www.bcb.gov.br/?calculadora">http://www.bcb.gov.br/?calculadora</a>	Indicação do próprio livro, página 66
Gráficos de funções	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>	Executável: GeoGebra-Windows-Installer-5-0-74-0  Indicação do próprio livro, página 116
Homotetia	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>	Executável: GeoGebra-Windows-Installer-5-0-74-0  Indicação do próprio livro, página 144
Triângulos	Software	<a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702</a>	Executável: MSetup_x64 Indicação do livro, página 170
Círculo e circunferência	Software	<a href="http://www.geogebra.org/cms/pt_br">http://www.geogebra.org/cms/pt_br</a>	Executável: GeoGebra-Windows-Installer-5-0-74-0  Indicação do próprio livro, página 218
Matemática e Ciências (porcentagem/probabilidade) e teste de gravidez	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15125">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15125</a>	

**LÍNGUA PORTUGUESA – 8º. Ano**

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
pronomes	Jogo	<a href="http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/c-huva-de-pronomes/">http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/c-huva-de-pronomes/</a>	
crase	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/8748">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/8748</a>	
Figuras de linguagem	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/8736">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/8736</a>	Figuras de linguagem com crase e preposições

**GEOGRAFIA – 8º. Ano**

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
mapas do Brasil e América	Jogo	<a href="http://noas.com.br/ensino-fundamental-1/geografia/jogo-dos-mapas/">http://noas.com.br/ensino-fundamental-1/geografia/jogo-dos-mapas/</a>	
América Latina	Vídeo	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=bt0o93Gb4gk">http://www.youtube.com/watch?v=bt0o93Gb4gk</a> Teleaula	
Áreas geoeconômicas no Brasil	Vídeo	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=">http://www.youtube.com/watch?v=</a>	

		FTr64LOfc _8 Teleaula	
América anglo-saxônica	Vídeo	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=PMKyw14t4sA">http://www.youtube.com/watch?v=PMKyw14t4sA</a> Teleaula	
Países Andinos e Platinos	Internet	Google Earth e Street View	Uso do Google Earth: a proposta é viajar pelos países, deixando as crianças livres para navegar no Earth e no Google StreetView, escolhendo imagens de locais, monumentos, etc.

## HISTÓRIA – 8º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Brasil Império	Vídeo	<a href="http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_2.wmv">http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_2.wmv</a>	Períodos do Império Regência Maioridade de D.Pedro II Café Segundo Reinado Guerra do Paraguai / Tríplice Aliança Abolição da Escravatura Crise do Império indexação
República velha	Vídeo	<a href="http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_3.wmv">http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_3.wmv</a>	Constituição Republicana 1898 Borracha Canudos Movimentos Tenentistas Eleições de 1930 Revolução de 1930

Regime militar	Vídeo	<a href="http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/11_7.wmv">http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/11_7.wmv</a>	Jânio Quadros Jango A I - 1 A I - 2 A I - 5 Marechal Costa e Silva General Medici General Figueiredo Diretas Já José Sarney
A Era Vargas	Vídeo	<a href="http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_4.wmv">http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/08_4.wmv</a>	Revolução 1932 Constituição de 1934 Café Algodão Reformas do ensino Integralismo Intentona Comunista Estado Novo Segunda Guerra Mundial Crise do Estado Novo Getúlio deposto
Guerra do Paraguai	Vídeo	<a href="http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/10_6.wmv">http://cesta.cint.ed.ufrgs.br/saca/player/videos/10_6.wmv</a>	Tratado da Tríplice Aliança Batalha do Riachuelo Batalha de Tuiuti Curupaiti Caxias Dezembrada Fim da guerra
Império	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/945">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/945</a>	
Revolução inglesa e iluminismo	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2003">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2003</a>	
Rebeliões no Império	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2439">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2439</a>	Série com 3 vídeos - parte 1

Rebeliões no Império	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2440">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2440</a>	
Rebeliões no Império	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2441">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2441</a>	
República velha	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/701">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/701</a>	
Rebeliões do império	Vídeo no Youtube	<a href="http://www.dominiopublico.gov.br/download/video/me000832.mp4">http://www.dominiopublico.gov.br/download/video/me000832.mp4</a>	(Rebeliões do Império – vídeo da TV Escola – 17 min)
Inconfidência Mineira	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=M0Sv3yMBcdI&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=M0Sv3yMBcdI&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=1</a>	(Teleaula 13 – Ensino Fundamental – Inconfidência Mineira – 8min)
Conjuração baiana	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qmxL5jM84VE&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=3">https://www.youtube.com/watch?v=qmxL5jM84VE&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=3</a>	(Conjuração Baiana – 3 min)
Vinda da Família Real para o Brasil	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YeTB8I5DU2U&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=4">https://www.youtube.com/watch?v=YeTB8I5DU2U&amp;list=PLNrZw7mSTQ4ynvKPue9wdWRsQ88WxJgrV&amp;index=4</a>	(Vinda da Família Real para o Brasil – 10min)

## HISTÓRIA – 9º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Segunda Guerra Mundial (WWII)	Site	<a href="http://www.nationalww2museum.org/learn/education/for-teachers/">http://www.nationalww2museum.org/learn/education/for-teachers/</a>	Museu de New Orleans sobre a II GUERRA
WWII– Participação das mulheres	Site	<a href="https://asegundaguerramundial.wordpress.com/2010/11/19/women-in-world-war-ii/">https://asegundaguerramundial.wordpress.com/2010/11/19/women-in-world-war-ii/</a>	Página com pequenos textos e muitas fotos da participação feminina. Ótimo para montar um banco de imagens
WWII	Site	<a href="http://segundaguerra.net/feb-a-mulher-brasileira-na-segunda-guerra-mundial/">http://segundaguerra.net/feb-a-mulher-brasileira-na-segunda-guerra-mundial/</a>	Participação das mulheres brasileiras na WWII
WWII Resumo da cronologia da guerra (Excelente)	Vídeo	<a href="http://segundaguerra.net/resumo-da-segunda-guerra-mundial-em-video/">http://segundaguerra.net/resumo-da-segunda-guerra-mundial-em-video/</a> ou: <a href="https://www.youtube.com/watch?t=477&amp;v=RLVWc7_VOwg">https://www.youtube.com/watch?t=477&amp;v=RLVWc7_VOwg</a>	Vídeo de 8 minutos com resumo da WWII. <b>Sugestão: usar cada data citada no vídeo, capturar tela no momento e montar uma cronologia com fotos.</b>
WWII Entrada dos EUA na Guerra	Vídeo	<a href="http://www.ushistory.org/wlc/pt-br/media_fi.php?MediaId=151">http://www.ushistory.org/wlc/pt-br/media_fi.php?MediaId=151</a>	Vídeo com o anúncio da entrada dos EUA na guerra e a transcrição em português



WWII – acordos de paz	Site	<a href="http://www.brasilescola.com/historiag/acordo-de-paz-segunda-guerra.htm">http://www.brasilescola.com/historiag/acordo-de-paz-segunda-guerra.htm</a>	Texto sobre acordos de Paz, bem sucinto.
-----------------------	------	---	--

## CIÊNCIAS – 8º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Clonagem	Animação	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2580">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2580</a>	
Mitose	Animação	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2954">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/2954</a>	
Meiose	Animação	<a href="http://www.johnkyrk.com/meiosis.pt.html">http://www.johnkyrk.com/meiosis.pt.html</a>	
Tipos de células	Animação	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc_uploads/materiais/versoOnline/versoOnline804_pt/S_2_1_8_Lam_cel_veg/Microscopio.swf">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc_uploads/materiais/versoOnline/versoOnline804_pt/S_2_1_8_Lam_cel_veg/Microscopio.swf</a>	
Células procarióticas	Animação	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc_uploads/materiais/versoOnline/versoOnline805_pt/S_2_1_9_Lam_cel_proc/Microscopio.swf">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc_uploads/materiais/versoOnline/versoOnline805_pt/S_2_1_9_Lam_cel_proc/Microscopio.swf</a>	
Hereditariedade	Animação	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/visualizarMaterial.php?idMaterial=506">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/visualizarMaterial.php?idMaterial=506</a>	
Nutrição	Animação	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/baixandoArquivo.php?idMaterial=1170&amp;tipoArquivo=codigoBinario&amp;idioma=pt">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/baixandoArquivo.php?idMaterial=1170&amp;tipoArquivo=codigoBinario&amp;idioma=pt</a>	
Divisão celular	Vídeo	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/acessandoVersaoOnline.php?idMaterial=1294&amp;idioma=pt&amp;tipoArquivo=SU_dnAyWSw9m3tz6wBxqnD5GB9d2PSzjHYRG2MPDbirPiQUoAIVNPaY_noDr1-p1QS-kqYkgHDUS-BfhTPI784n1j_NK1TxsAYCseOGoEyg=">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/acessandoVersaoOnline.php?idMaterial=1294&amp;idioma=pt&amp;tipoArquivo=SU_dnAyWSw9m3tz6wBxqnD5GB9d2PSzjHYRG2MPDbirPiQUoAIVNPaY_noDr1-p1QS-kqYkgHDUS-BfhTPI784n1j_NK1TxsAYCseOGoEyg=</a>	

Respiração celular	Vídeo	<a href="http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/acessandoVersaoOnline.php?idMaterial=1235&amp;idioma=pt&amp;tipoArquivo=pWA3WVOVRGnJ28Pbgv4pHYziMBK3m93UuKzn6qxLdBLT1cqEgs6zvN6A4JfNNhcxF-MGQVVVA6VWj5YGpcfLg">http://www.bdc.ib.unicamp.br/bdc/acessandoVersaoOnline.php?idMaterial=1235&amp;idioma=pt&amp;tipoArquivo=pWA3WVOVRGnJ28Pbgv4pHYziMBK3m93UuKzn6qxLdBLT1cqEgs6zvN6A4JfNNhcxF-MGQVVVA6VWj5YGpcfLg</a>	
Sistema digestório	Vídeo no Youtube	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=_EtTWXQ5BiA">http://www.youtube.com/watch?v=_EtTWXQ5BiA</a>	
AIDS	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/13696">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/13696</a>	
Sistema digestório	Vídeo	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=GJGeB5pov24">http://www.youtube.com/watch?v=GJGeB5pov24</a>	
Corpo humano	Vídeo	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=tIWlwc1lyQE&amp;list=PL35Kn_nmzRUQoNPAMzeggFS4RIJLuHBB&amp;index=1">http://www.youtube.com/watch?v=tIWlwc1lyQE&amp;list=PL35Kn_nmzRUQoNPAMzeggFS4RIJLuHBB&amp;index=1</a>	
Aparelho genital feminino	Vídeo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LtHKtT4ldVI">https://www.youtube.com/watch?v=LtHKtT4ldVI</a>	
Aparelho genital masculino	Vídeo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=CrFm15250u8">https://www.youtube.com/watch?v=CrFm15250u8</a>	
Evitando a gravidez	Vídeo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9lG6JM9BJKE">https://www.youtube.com/watch?v=9lG6JM9BJKE</a>	
Matemática e Ciências (porcentagem/probabilidade) e teste de gravidez	Vídeo	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15125">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15125</a>	
Sistema reprodutor feminino	Animação	<a href="http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2014/07/Reprodutor-Feminino-Site.swf">http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2014/07/Reprodutor-Feminino-Site.swf</a>	

Ciclo menstrual	Animação	<a href="http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2013/07/Ciclo-Menstrual.swf">http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2013/07/Ciclo-Menstrual.swf</a>	

### ARTES – 8º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Cubismo, surrealismo, expressionismo		<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320</a>	
Cubismo	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2JcI5yxOd8c">https://www.youtube.com/watch?v=2JcI5yxOd8c</a>	Vídeo intitulado “As rimas plásticas do Cubismo”, produzido pela TV Cultura – 25 min
Cubismo	Objeto de aprendizagem	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320</a>	É um objeto de aprendizagem no qual uma criança viaja por um museu mostrando obras de arte e as características de cada obra, entre elas, cubismo.
Surrealismo	Vídeo no Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=LnDCCSQBxHE">https://www.youtube.com/watch?v=LnDCCSQBxHE</a>	Vídeo cômico no qual duas pessoas fazem uma experiência surreal – duração 1 minuto
Surrealismo	Vídeo Youtube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=MQveebk7pOs">https://www.youtube.com/watch?v=MQveebk7pOs</a>	4:54 – vídeo bem didático
	Teclado virtual	<a href="http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/k2/music/piano/sax.htm">http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/k2/music/piano/sax.htm</a>	

## EDUCAÇÃO FÍSICA – 8º. Ano

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Handebol	Vídeo no YouTube	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GR6elWQ6qV8">https://www.youtube.com/watch?v=GR6elWQ6qV8</a>	vídeo autoexplicativo sobre as regras do jogo – 3min43s
Handebol	Blog	<a href="https://pedagogiaohandebol.wordpress.com/">https://pedagogiaohandebol.wordpress.com/</a>	(site interessante com matérias sobre o handebol)  Neste site tem, entre outros materiais, o endereço abaixo, de um vídeo de treinamento de goleiros no handebol: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1SpRVWFq1pg">https://www.youtube.com/watch?v=1SpRVWFq1pg</a>

### 19 DICAS E LINKS INTERESSANTES

Portais de objetos de aprendizagem:

1) <http://escoladigital.org.br/>

Portal de objetos de aprendizagem classificados por ano ou disciplina

2)

Portal específico de Ciências da Unicamp

3)

Portal do MEC com objetos de aprendizagem

4) [http://www.xdeducation.com.br/disciplinas\\_e\\_titulos.html#](http://www.xdeducation.com.br/disciplinas_e_titulos.html#)

Vários objetos de aprendizagem

5) <http://www.renata.edu.co/>

Rede internacional de colaboração “RED RENATA”.

6) [http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/eLearning/oa\\_un/](http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/eLearning/oa_un/)

Banco de objetos de aprendizagem da universidade da Colômbia

7) <http://www.rlo-cetl.ac.uk/whatwedo/rlos/completedrlos.php>

L.O.s reutilizáveis

8) <http://www.pearltrees.com/t/objetos-aprendizaje-learning/id2889659>

Excelente site com links para O.A.s. e para outros de tecnologias

9) <http://educalab.es/intef>

Instituto de tecnologias educativas – Espanha

10) <https://www.oercommons.org/oer>

Página do Open Educational Resources

(Excelente)

Exemplo: tabela periódica com link para vídeos, simulações, etc

<http://www.oercommons.org/courses/109-a-visual-interpretation-of-the-table-of-elements/view>

11) <http://www.curriki.org/>

Plataforma de recursos livres

12) <http://lreforschools.eun.org/web/guest>

Plataforma que permite pesquisa em português

13) <http://www.ariadne-eu.org/es/>

[14](http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=216)

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=216>

15) Site de Portugal: Ciência em Casa, com dicas de experimentos

<http://cienciaemcasa.cienciaviva.pt/>

16) Experiências simples e divertidas – Ciências

<http://www.explicatorium.com/Laboratorio-aberto.php>

17) Repositório de objetos de aprendizagem de North California

<http://explorethelor.org/collections/open-educational-resources/>

18) Escola virtual da Fundação Bradesco

<http://www.ev.org.br/Paginas/Home.aspx>

## APÊNDICE C – PROPOSTA ESPECÍFICA PARA A LÍNGUA PORTUGUESA

### LÍNGUA PORTUGUESA – LEITURA E PRODUÇÃO DE GÊNEROS TEXTUAIS

Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Localização física (pasta)	Observações
Classes gramaticais	Jogo	<a href="http://www.livroclip.com.br/livrogames/camoes/camoes.html">http://www.livroclip.com.br/livrogames/camoes/camoes.html</a>	Só é possível jogar on-line	Jogo muito divertido no qual Camões precisa atravessar um rio pegando “carona” nas classes de palavras: advérbios, adjetivos, substantivos, verbos, etc.

O Quadro 1 a seguir é uma síntese dos conteúdos de Língua Portuguesa para os dois últimos anos das séries finais do ensino fundamental, propostos no planejamento da Secretaria Municipal de Educação de Rio do Sul. Optamos por selecionar, no referido planejamento, somente aqueles conteúdos assinalados com NI (Nível Introdutório) ou NA (Nível Avançado) para os dois últimos anos.

Quadro 1 – Conteúdos de Língua Portuguesa para os dois últimos anos

Tema	Conteúdo	8º Ano	9º Ano
<b>Tema 1 – Gêneros e Discursos</b>	Anúncio publicitário (jornal, revista, rádio, TV, outdoor)	NA	NA
	Texto científico		NI
	Artigo de opinião	NI	NA
	Carta do leitor	NI	NA
	Crônica	NI	NA
	Dissertação: modalização e argumentatividade – entoação e	NI	NA

	sinais de pontuação, de adjetivos, advérbios, como recursos de persuasão. Posicionamento favorável ou desfavorável do locutor; argumento de autoridade; exemplificação; analogia.		
	Editoriais	NI	NA
	Resenha, sinopse	NI	NA
	Romance: ambientação, desenlace, desfecho	NI	NA
	Relatório	NI	NA
	Poemas	NA	NA
	Folha de cheque, recibo, nota promissória, ata, requerimento, ofício, carta comercial, memorando, currículo pessoal	NA	
	Leis, portarias, decretos, regulamentos, estatutos		NA
	Palestras, debates	NI	NA
<b>Tema 2 – Linguagem e língua</b>	Articulação sintática (coordenação/subordinação)	NI	NA
	Concordância verbal e nominal	NA	
	Coesão: sequencial e referencial	NI	NA
<b>Tema 3 – Interação literária</b>	Reconstrução do texto literário poético: aspectos sonoros; aspectos visuais; aspectos sintáticos; aspectos semânticos	NI	NA
	Reconstrução do texto literário dramático: construção do texto teatral; transformação de textos narrativos curtos em pequenos esquetes		NA

Fonte: Adaptado de Secretaria Municipal de Rio do Sul (2011, p. 87-98)

O Quadro 2 apresenta uma proposta de agrupamentos de gêneros textuais, conforme os domínios de comunicação e apresenta gêneros orais e escritos para cada domínio, conforme a capacidade de linguagem exigida. Os autores são de um grupo de estudos linguísticos de Genebra, na Suíça, citados abaixo do Quadro e referenciados no rodapé da página.

Quadro 2 – agrupamentos de gêneros textuais

<b>Domínios sociais de comunicação</b>	<b>ASPECTOS TIPOLÓGICOS</b> <b>Capacidades de linguagem dominantes</b>	<b>Exemplos de gêneros orais e escritos</b>
Cultura literária ficcional	<b>NARRAR</b> Mimesis da ação através da criação de intriga	Conto maravilhoso Fábula Lenda Narrativa de aventura Narrativa de ficção científica Narrativa de enigma Novela fantástica Conto parodiado...
Documentação e memorização de ações humanas	<b>RELATAR</b> Representação pelo discurso de experiências vividas, situadas no tempo	Relato de experiência vivida Relato de viagem Testemunho Curriculum vitae Notícia Reportagem Crônica esportiva Ensaio biográfico...
Discussão de problemas sociais controversos	<b>ARGUMENTAR</b> Sustentação, refutação e negociação de tomadas de posição	Texto de opinião Diálogo argumentativo Carta do leitor Carta de reclamação Deliberação informal Debate regrado Discurso de defesa (adv.) Discurso de acusação (adv.)
Transmissão e construção de saberes	<b>EXPOR</b> Apresentação textual de diferentes formas dos saberes	Seminário Conferência Artigo ou verbete de enciclopédia Entrevista de especialista Tomada de notas



		Resumo de textos "expositivos" ou explicativos Relatório científico Relato de experiência científica
Instruções e prescrições	<b>DESCREVER AÇÕES</b> Regulação mútua de comportamentos	Instruções de montagem Receita Regulamento Regras de jogo Instruções de uso Instruções

Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 121)<sup>44</sup>

Partindo do pressuposto que o jovem de hoje é leitor (dos mais diversos gêneros), espectador e internauta (nessa perspectiva é também produtor), propomos o uso das seguintes mídias digitais apresentadas no Quadro 3, para que os alunos armazenem suas produções ao longo do ano. As dicas no referido Quadro servem apenas como guia, podendo ser alteradas ou mesmo agrupadas, conforme as circunstâncias nas quais os gêneros literários vão sendo produzidos pelos alunos.

Quadro 3 – Mídias digitais para armazenamento das produções dos alunos

<b>Mídia digital sugerida</b>	<b>Conteúdo curricular da S.M.E. (2011)</b>	<b>Relação com os gêneros textuais propostos por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)</b>	<b>Sugestões de produção dos alunos</b>

<sup>44</sup> DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. (Org.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.

<p><b>BLOG</b> Criação de um Blog para cada turma, gerenciado pela professora. Os alunos usarão pseudônimo para publicar, objetivando a não exposição. Local: Blogger.com Exemplos: <a href="http://ceps9ano2015.blogspot.com">http://ceps9ano2015.blogspot.com</a> <a href="http://cerm8anomat2015.blogspot.com">http://cerm8anomat2015.blogspot.com</a> <a href="http://cerm8anovesp2015.blogspot.com">http://cerm8anovesp2015.blogspot.com</a></p>	<p>Texto científico Artigo de opinião Carta do leitor Dissertação: modalização e argumentatividade e – entoação e sinais de pontuação, de adjetivos, advérbios, como recursos de persuasão. Posicionamento favorável ou desfavorável do locutor; argumento de autoridade; exemplificação; analogia. Editoriais Relatório Palestras, debates Articulação sintática (coordenação/subordinação) Concordância verbal e nominal Coesão: sequencial e referencial</p>	<p>Texto de opinião Diálogo argumentativo Carta do leitor Carta de reclamação Deliberação informal Debate regrado Discurso de defesa (adv.) Discurso de acusação (adv.)</p>	<p>Definir com a professora o formato: vídeo, texto digital, <i>podcast</i> (áudio), bem como a composição para produção: em dupla, trios ou em grupos maiores.</p>
---	---	---	---

## APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu,

---

e-mail

---

Titular do CPF de número

---

Concordo com menção da minha participação na tese intitulada LABIRINTO RIZOMÁTICO DE EXPERIÊNCIAS COM MÍDIAS DIGITAIS, de autoria de Eli Lopes da Silva, orientado por Dulce Márcia Cruz, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.

O objetivo geral da pesquisa foi criar um labirinto rizomático de experiências de docentes e alunos, gerado pela mediação de um *professorpesquisador* no uso das mídias digitais, para o ensino de conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental, segundo me informou o autor do trabalho.

Fui esclarecido que a exposição das informações que autorizo nesse ato não traz riscos para minha dignidade, pois, pelo contrário, a pesquisa procura ressaltar os pontos positivos da participação dos sujeitos. Autorizo o uso de meu nome e imagem, extraídos a partir da coleta de dados na pesquisa, para ser utilizado na tese.

Rio do Sul, \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_\_

---

Assinatura do participante

## APÊNDICE E – MINUTAS DE REUNIÕES

Minuta de reunião número 1

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
17/04 – sexta-feira	11:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	Matemática		
Ano(s)	9º		
Professor(es)	Klairy		
Participantes	Eli / Klairy		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Planejamento de aula da calculadora do Banco Central do Brasil (BCB)		
Mídia digital	Calculadora do Cidadão		
Arquivo ou endereço eletrônico	<a href="http://www.bcb.gov.br/?CALCULADORA">http://www.bcb.gov.br/?CALCULADORA</a>		
Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
<b>Discussão</b>			
A página 66 do livro didático apresenta exemplos de como usar essa calculadora on-line e propõe exercícios. A partir do uso da calculadora da Microsoft, proposta no livro, a Klairy verificou no livro os tópicos de tecnologias (seções específicas em finais de capítulo) e optou por usar essa calculadora do BCB após as aulas de juros compostos.			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Preparar a aula com base no exposto no livro	Klairy	Até 10/5	
Ministrar a aula em laboratório de informática com base no conteúdo do livro	Klairy	11/05	CEPS

<b>Segundo tópico da pauta</b>	
Assunto	Criação da <i>webquest</i> para o trabalho sobre matemática financeira
Mídia digital	<i>webquest</i>
Arquivo ou endereço eletrônico	Será publicada no blog <a href="http://ceps.blogspot.com.br">ceps.blogspot.com.br</a>

Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
Discussão			
A Klairy apresentou os objetivos da tarefa e a divisão da turma por tópicos que os alunos irão pesquisar. O Eli fotografou as páginas do caderno da Klairy que continham essas informações.			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Propor uma <i>webquest</i> com base nos dados que a Klairy apresentou	Eli	30/04	
Alterar/aprovar a <i>webquest</i>	Klairy	04/05	
Publicar a <i>webquest</i> aprovada no blog	Eli	11/05	
Apresentar a <i>webquest</i> para os alunos	Klairy	20/05	
Receber os trabalhos propostos na <i>webquest</i>	Klairy	A definir	

Minuta de reunião número 2

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/04 – sexta-feira	13:00	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Artes	
Ano(s)	8º.	
Professor(es)	Cleverton	
Participantes	Eli / Cleverton	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento da aula sobre futurismo, cubismo, dadaísmo, surrealismo, expressionismo	
Mídia digital	Objeto de aprendizagem (O.A.)	
Endereço eletrônico	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320</a>	
Arquivo	Vanguardas.zip (download a partir do endereço eletrônico)	
Recursos necessários	Computador com o O.A. instalado.	

Discussão			
O professor utilizará o objeto de aprendizagem para provocar o início da discussão sobre futurismo, cubismo, dadaísmo, surrealismo, expressionismo. A partir da discussão, uma outra aula será realizada para que os alunos, a partir de vídeos de situações surreais, possam criar seus próprios vídeos (utilizando, por exemplo, celulares).			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Preparar notebooks do Senac com o objeto de aprendizagem	Eli	Até 23/04	
Ministrar a aula em sala com os notebooks do Senac	Cleverton	24/04	CER M
Pesquisar vídeos com situações surreais	Eli/ Cleverton	Maio	
Elaborar a atividade a partir dos vídeos	Eli/ Cleverton	Maio	
Ministrar a aula para construção dos vídeos	Cleverton	Maio	

### Minuta de reunião número 3

Reunião de gestão do projeto de Mídias Digitais		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/04 – sexta-feira	14:30	Senac Rio do Sul
Participantes	Eli Lopes / Silvana Pamplona	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Acompanhamento do projeto de Mídias Digitais	
Discussão		

1. Sobre o trabalho da Klairy

Eli apresentou para a Silvana o resultado do trabalho já executado com a Klairy, professora de Matemática. Ela não apenas utilizou o Objeto de Aprendizagem “Microsoft Mathematics” na aula que nós dois (Silvana e eu) acompanhamos no CERM como, também, utilizou o mês de abril para fazer aulas nas demais séries do ensino fundamental com uso desse recurso.

Além disso, ela mesma propôs o uso da calculadora do Banco Central do Brasil (BCB), apresentado na página 66 do livro, tema essa que será objeto de sua aula no dia 11/05. Nem foi preciso mediar essa questão, pois a aula já está praticamente preparada.

2. Sobre as reuniões do dia 17/04

Eli colocou Silvana a par das reuniões que estavam ocorrendo no dia 17/04, realizadas, separadamente, com os três professores: Klairy, Cleverton, Alexandre. O resultado dessas reuniões foi objeto de outras minutas que o Eli apresenta para o Senac e para as diretoras.

3. Sobre os recursos para próxima semana

Em função do que o Eli conversou com professores, especialmente o Cleverton e com as diretoras, foram demandadas ações para o Eli e para o Senac de Rio do Sul para a próxima semana.

4. Sobre o envolvimento de mais professores no projeto

Eli apresentou para a Silvana a proposta de convocar os professores Nilza (Ciências-CEPS) e Diomir (História-CEPS) para reunião de planejamento na próxima sexta-feira (24/04), aproveitando o horário de hora-atividade desses professores.

Itens de ação	Resp.	Prazo/ Data	Local
Mandar email para o técnico do Senac (Senac) sobre a instalação do Objeto de Aprendizagem (O.A.) que será utilizado pelo prof. Cleverton em 23/04/15	Eli	19/04	
Instalar O.A. “vanguardas.zip” em 10 notebooks: <a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19320</a>	Senac	23/04 (quinta-feira)	

Reservar notebooks para uso no horário da tarde no CERM	Senac	23/04 (quinta-feira)	
Levar os computadores para o CERM	Eli	23/04 (quinta-feira)	
<b>Itens de ação</b>	<b>Resp.</b>	<b>Data</b>	<b>Local</b>
Reservar sala para reunião com pessoal da escola para discussão do subprojeto Gêneros Textuais dentro do projeto de Mídias Digitais	Silvana	23/04 (quinta-feira)	Senac – 08:30
Enviar email para participantes da reunião do projeto Gêneros Textuais: diretoras Marineusa e Cris (elas convocarão os professores e Língua Portuguesa e as pedagogoas), Silvana e SME. Previsão de participantes: 4 professores 2 diretoras 2 pedagogas 1 representante da SME Eli Lopes Silvana Pamplona	Eli	19/04	
Convidar Diomir e Nilza para reunião na própria escola (CEPS) no dia 25/04, em seus horários de hora-atividade	Eli	19/04	
Reservar hotel para Eli com entrada em 22/04 e saída em 24/04. (2 diárias)	Silvana	22/04	
Acompanhar a aula do prof. Cleverton	Eli	23/04	CERM
Fazer reunião sobre o subprojeto de Língua Portuguesa “Gêneros Textuais)	Eli	23/04	SENAC



Fazer reunião com Diomir e Nilza	Eli	24/04	
Acompanhar a aula da professora Klairy com uso da calculadora do BCB	Eli	11/05	CEPS

## Minuta de reunião número 4

Reunião de planejamento			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
17/04 – sexta-feira	16:15	(CERM)	
Escolas(s)	CERM		
Disciplina(s)	História		
Ano(s)	8°.		
Professor(es)	Alexandre		
Participantes	Eli / Alexandre		
Primeiro tópico da pauta			
Assunto	Planejamento de aula sobre as guerras do Iluminismo		
Mídia digital	Vídeos no Youtube		
Endereço eletrônico	<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>		
Arquivo			
Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
Discussão			
<p>O professor Alexandre já ministrou aulas para a turma com uso de vídeos sobre as invenções do século XVIII. Um dos grupos que apresentou trabalho sobre Iluminismo fez um vídeo com a apresentação e mostrou para a turma.</p> <p>A ideia é que no mês de maio possam ser usados vídeos curtos sobre as guerras do Iluminismo, assunto do capítulo 3 do livro didático.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Pesquisar vídeos sobre as guerras do Iluminismo (capítulo 3 do livro)	Eli/ Alexandre	Maio	
Planejar uma aula com os vídeos	Alexandre		
Ministrar aulas com vídeos sobre as guerras do Iluminismo	Eli/ Alexandre	Maio	CERM
Elaborar uma <i>webquest</i> a partir do material (vídeos e	Alexandre	Maio	

livro didático) para que os alunos produzam uma mídia digital (vídeo)			
---	--	--	--

## Minuta de reunião número 5

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
23/04 – sexta-feira	08:30-11:30	Senac	
Escolas(s)	CEPS / CERM		
Disciplina(s)	Língua Portuguesa		
Ano(s)	6°. ao 9°.		
Professora	Cíntia / Ilson / Valmira		
Participantes	Cíntia / Ilson / Valmira / Eli/ Silvana Pamplona		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Planejamento da leitura e produção de gêneros textuais com mídias digitais		
Mídia digital	Criação de sites no Google Blog Canal no Youtube		
Endereço eletrônico	sites.google.com/site blogger.com youtube.com		
Arquivo	Celulares ou câmeras (para criação de vídeos) Computador com acesso à internet		
Recursos necessários	Planejamento da leitura e produção de gêneros textuais com mídias digitais		
<b>Discussão</b>			
<p>1) Apresentação do projeto Mídias Digitais Silvana abriu a reunião apresentando a proposta do projeto Mídias Digitais nos anos finais. Ela ressaltou que o interesse dos professores é o principal aspecto que pode dar qualidade ao projeto, sobretudo porque é uma criação coletiva. Agradeceu a participação dos professores de Língua Portuguesa ali presentes.</p> <p>2) Apresentação da proposta de trabalhar Gêneros Textuais como parte integrante do projeto de Mídias Digitais Eli mostrou para o grupo a proposta inicial do projeto do trabalho com Gêneros Textuais.</p>			

A ideia inicial foi a partir da sugestão da Cíntia Franz que poderíamos ter oficinas de leituras que utilizassem mídias digitais.

A partir dessa ideia, o Eli criou a proposta Gêneros Textuais (Apêndice C dessa minuta) para que o grupo pudesse discutir/modificar/criar formas de implementação.

### 3) Encaminhamentos

Os professores decidiram, a partir da proposta inicial apresentada pelo Eli, criar os seguintes recursos:

a) Um blog de Língua Portuguesa para cada escola, com o objetivo de publicar as produções textuais dos alunos

Blog de Língua Portuguesa do Centro Educacional Pedro dos Santos, administrado por Cíntia e Ilson

[cepslinguaportuguesa.blogspot.com](http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com)

Blog de Língua Portuguesa do Centro Educacional Roberto Machado, administrado por Valmira

[cermlinguaportuguesa.blogspot.com](http://cermlinguaportuguesa.blogspot.com)

b) Criação de um canal no Youtube, por escola, para publicação das produções de vídeos dos alunos

c) Criação de um site de Língua Portuguesa, por escola, para publicação de materiais diversos, como, por exemplo, arquivos do professor para os alunos

[Sites.google.com/site/cermrobertomachado](http://Sites.google.com/site/cermrobertomachado)

[Sites.google.com/site/cermpedrodossantos](http://Sites.google.com/site/cermpedrodossantos)

### 4) Conteúdos da disciplina para o mês de maio

Os professores Ilson e Cíntia vão trabalhar com oratória e os alunos produzirão vídeos a partir desses conteúdos.

### 5) Sugestões de recursos pelos professores

A professora Cíntia sugeriu um site útil para baixar vídeos do Youtube:

<http://www.baixartube.com.br/>

A professora Cíntia utiliza o software Audacity para produção de podcast.

### 6) Hora atividade dos professores

Hora atividade dos professores:

- Ilson:

CEPS: Vespertino

Terça-feira – 3ª. aula

<p>Quarta-feira – 1ª. aula  CÍNTIA:Sebastião Back (perto do Senac)  MATUTINO: Sexta-feira – 1ª., 2ª. e 5ª. aulas – hora atividade  VESPERTINO: Quinta-feira – 5ª. aula  CEPS:MATUTINO: Quinta-feira – 5ª. aula  VALMIRA - CERM  Vespertino – Terça-feira – 3 últimas (14:30 – 16:40)  Matutino – Quinta-feira – 4ª. aula</p>
--

Minuta de reunião número 6

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
24/04 – sexta-feira	08:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	História		
Ano(s)	9º.		
Professor(es)	Diomir		
Participantes	Eli / Diomir		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Apresentação da proposta das Mídias Digitais para o professor Diomir		
Mídia digital	<i>Webquest</i> / Canal no Youtube		
Endereço eletrônico	www.elilopes.pro.br/capte / www.youtube.com		
Arquivo			
Recursos necessários	Computador com acesso à internet		
<b>Discussão</b>			
<p>1)Conteúdo que o professor Diomir está trabalhando: O professor disse que está trabalhando o conteúdo “Guerra do Contestado”. Para esse conteúdo os alunos farão um trabalho do qual parte do conteúdo será realizada pesquisa na internet.</p> <p>2) Apresentação do projeto de Mídias Digitais: Foi apresentado ao professor a ideia do projeto de Mídias Digitais. Para esse tipo de trabalho que ele vai pedir os alunos, sugerimos a ele criar uma <i>webquest</i> e, para não precisar criar páginas na web para</p>			

isso, ele poderá utilizar o portal do CAPTE para publicação de *webquest*, no endereço: [www.elilopes.pro.br/capte](http://www.elilopes.pro.br/capte)  
 Como não haverá tempo de fazer *webquest* para esse conteúdo, pois o professor já levará os alunos para o laboratório na próxima semana, ele ficou de ver qual conteúdo da próxima tarefa para criarmos juntos uma *webquest*.  
 Apresentamos a ele também a ideia de criar um canal no Youtube para seleção de vídeos sobre o conteúdo de História.

Itens de ação	Resp.	Data	Local
Criar um usuário (login e senha) para o professor Diomir no portal CAPTE ( <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a> )	Eli	Maiο	
Verificar o conteúdo da próxima tarefa para os alunos e selecionar alguns materiais	Diomir	Maiο	
Preparar uma <i>webquest</i> para a próxima tarefa	Eli / Diomir	11/maio	CEPS – no 3º. Horário vespertino
Criar um canal no Youtube	Eli / Diomir	11/maio	CEPS – no 3º. Horário vespertino
Ministrar aula de apresentação da <i>webquest</i>	Diomir	A definir	

## Minuta de reunião número 7

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
24/04 – sexta-feira	09:15	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Ciências	
Ano(s)	9º.	
Professor(es)	Nilza	
Participantes	Eli / Nilza	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Apresentação de um objeto de aprendizagem para a professora e definição das ações para os próximos meses	
Mídia digital	Jogo sobre a tabela periódica	

Endereço eletrônico	<a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15886">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/15886</a>		
Arquivo	Release		
Recursos necessários	Computador com a pasta do jogo instalada		
<b>Discussão</b>			
<p>1) Apresentação do jogo da tabela periódica          Foi apresentado à professora Nilza o jogo sobre a tabela periódica. É um jogo que pode ser jogado com 1 a 4 jogadores. O jogo dá dicas para o aluno a partir das quais deve selecionar o local do elemento na tabela periódica. As dicas podem ser o período do elemento, família, número atômico, entre outras.</p> <p>A professora Nilza gostou do jogo e vai estudá-lo um pouquinho antes de sua aplicação, para que possa dar aos alunos conteúdos que eles possam jogar.</p> <p>O jogo não precisa de acesso à internet, pois basta copiar a pasta “Release” para o computador. Deixei uma cópia do arquivo com a diretora, no pendrive dela. De qualquer forma, poderei usar minha ida à escola no dia 11/maio para instalar nos computadores do laboratório.</p> <p>2) Conteúdos do próximo bimestre (maio/junho)          A professor Nilza vai trabalhar os capítulos 8, 9 e 10 do livro didático.</p>			
<b>Itens de ação</b>	<b>Resp.</b>	<b>Data</b>	<b>Local</b>
Estudar o jogo para trabalhar alguns conteúdos do jogo com os alunos antes que eles joguem	Nilza	maio	
Copiar a pasta do jogo para os computadores da escola	Eli	11/maio	CEPS
Aplicar o jogo no laboratório de informática	Nilza	A definir	CEPS
Buscar mais mídias digitais relativas aos conteúdos dos capítulos 8 a 10	Eli	Maio/junho	

## Minuta de reunião número 8

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
11/05 – segunda-feira	08:15	(CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Ciências	
Ano(s)	8º.	
Professora	Cristiane	
Participantes	Cristiane / Silvana / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento de aulas	
Mídia digital	Vídeos / objetos de aprendizagem	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>1) Apresentação de alguns recursos (vídeos e objetos de aprendizagem) para a Cristiane</p> <p>O Eli apresentou para a Cristiane alguns vídeos e objetos de aprendizagem, para ela verificar se vale a pena usar e, posteriormente, planejar aulas com uso dos recursos. Foram eles:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Vídeo com adolescentes tratamento do tema da Aids <a href="http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/13696">http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/13696</a></li> <li>Vídeos curtos (menos de 3 minutos) sobre aparelho genital masculino e feminino <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LtHKtT4ldVI">https://www.youtube.com/watch?v=LtHKtT4ldVI</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CrFm15250u8">https://www.youtube.com/watch?v=CrFm15250u8</a></li> <li>Vídeo de 7 minutos “evitando a gravidez” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9IG6JM9BJKE">https://www.youtube.com/watch?v=9IG6JM9BJKE</a></li> <li>Um objeto de aprendizagem (animação) sobre o sistema reprodutor feminino <a href="http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2013/07/Ciclo-Menstrual.swf">http://www.nuepe.ufpr.br/blog/wp-content/uploads/2013/07/Ciclo-Menstrual.swf</a></li> </ol> <p>2) Discussão sobre uso de <i>webquest</i></p> <p>Eli apresentou para a Cristiane o que é uma <i>webquest</i> e falou sobre a possibilidade de construção de <i>webquest</i> para propor tarefas para o aluno, por exemplo, com uso do conteúdo proposto pelo livro no final do capítulo sobre aparelho reprodutor.</p>		

3) Proposta de aula no Senac com a professora de Enfermagem A Silvana sugeriu para a Cristiane levar os alunos para o Senac, no dia 22/05, para ter aula com a professora do curso de Enfermagem sobre os conteúdos do 8º. Ano (aparelho genital, gravidez, DST).

A Cristiane aderiu à ideia e, por isso, levará as turmas do 8º., tanto matutino quanto vespertino, para o Senac no dia 22/05.

4) Proposta de criação de vídeo pelos alunos sobre aparelho genital. A Cristiane propôs uma aula, para o dia 12/06, na qual os alunos criarão vídeos explicativos sobre o aparelho genital. Para tal, serão levados para a escola os materiais que o Senac possui.

Itens de ação	Resp.	Data	Local
Planejar para que no dia 22/05 as aulas sejam somente com a Cristiane, no 8º. Ano	Cris (Diretora)		
Solicitar o transporte para os alunos	Silvana	11/05	
Levar os alunos para o Senac	Cristiane	22/05	Senac
Planejar a aula de produção de vídeo	Cristiane	Até 12/06	
Fazer a aula de produção do vídeo	Cristiane	12/06	CERM
Registrar a aula de produção de vídeo	Silvana	12/06	CERM
Publicar os vídeos dos alunos no Blog	Eli	Após 12/06	
Enviar para a professora Cristiane o novo quadro de mídias digitais para 8º. ano	Eli	11/05	



## Minuta de reunião número 9

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
11/05 – segunda-feira	15:00	(CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	História		
Ano(s)	9º.		
Professora	Diomir		
Participantes	Diomir / Silvana / Eli		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Planejamento de aulas		
Mídia digital	<i>webquest</i>		
Endereço eletrônico	<a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a> (ainda será publicada nesse site)		
Arquivo			
Recursos necessários	Acesso à internet		
<b>Discussão</b>			
<p>1) Foi criado login (diomirgarbin) e senha para o professor Diomir publicar <i>webquest</i> no ambiente: <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a></p> <p>2) Teste do ambiente: Testamos o ambiente e professor Eli mostrou para o professor Diomir como criar <i>webquest</i> no ambiente com o login dele.</p> <p>3) Preparação da <i>webquest</i>: O professor Diomir vai pensar sobre o que inserir na INTRODUÇÃO/TAREFA/PROCESSO/FONTES DE INFORMAÇÃO/AVALIAÇÃO/CONCEITO/CRÉDITOS da <i>webquest</i> que vai criar para uma tarefa sobre a SEGUNDA GUERRA MUNDIAL</p> <p>4) Paralelamente: O prof. Eli combinou de pesquisar alguns materiais digitais (vídeos, objetos de aprendizagem e outros) para que o aluno possa usar na pesquisa</p> <p>5) Definição do conteúdo : O prof. Diomir definiu que a <i>webquest</i> será para discutir, no âmbito da segunda guerra mundial, os seguintes tópicos: a entrada dos EUA na guerra; acordos de paz; a participação das mulheres.</p> <p>6) Material para o prof. Diomir ver como criar <i>webquest</i>: O prof. Eli deu ao Diomir o livro Mídia-Educação, que tem como último capítulo a discussão de como criar <i>webquest</i>.</p> <p>7) Próximo passo: Ficou definido que na próxima reunião a <i>webquest</i> será publicada.</p>			
<b>Itens de ação</b>	<b>Resp.</b>	<b>Data</b>	<b>Local</b>
Ler o material (capítulo do livro	Diomir	Até 22/05	

Mídia-Educação) para ver como é a estrutura de uma <i>webquest</i>			
Escrever o rascunho inicial da <i>webquest</i>	Diomir	Até 22/05	
Pesquisar materiais para ajudar ao professor Diomir na construção da <i>webquest</i>	Eli	Até 18/05	
Reunião para criação da <i>webquest</i>	Eli/Diomir	22/05	
Aula para os alunos fazerem a atividade com base na <i>webquest</i>	Diomir	A definir	

## Minuta de reunião número 10

<b>Reunião de planeamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
21/05 – quinta-feira	11:00	(CEPS)
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Língua Portuguesa	
Ano(s)	6°. e 7°.	
Professora	Cintia Franz	
Participantes	Cintia / Eli / Sandra (Pedagoga)	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	Planejamento de aulas	
Mídia digital	Produção de vídeo e uso de objetos de aprendizagem	
Endereço eletrónico	<a href="http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html">http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html</a>	
Arquivo		
Recursos necessários	Acesso à internet	
<b>Discussão</b>		
1) Produção de vídeo (palestra) dos alunos o 7°. Ano		

A Cintia está produzindo com os alunos “caixas de leituras”. Nessas caixas estão sendo colocados diversos materiais de leitura como poesias, contos, fábulas, entre outros.			
Os alunos estão pesquisando, em aulas no laboratório, dados sobre a importância da leitura para crianças.			
Com base nessa pesquisa, eles farão entregas das caixas de leituras para os alunos do 1º. Ao 5º. Ano, quando, na ocasião, serão produzidos vídeos com as palestras que eles darão para as outras crianças.			
O material da pesquisa também será utilizado por eles para uma produção textual, que será disponibilizada no blog da produção dos alunos, já criado pela Cintia em reunião anterior de planejamento, no endereço eletrônico: <a href="http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com">http://cepslinguaportuguesa.blogspot.com</a>			
Ficou agenda para o dia 11/06 (quinta-feira), às 10:35, a aula de produção dos vídeos.			
2) Uso de objeto de aprendizagem com a temática “classes gramaticais” no 6º. Ano			
A Cintia viu na última reunião o objeto de aprendizagem que está no endereço: <a href="http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html">http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html</a>			
Trata-se de um jogo com as classes gramaticais. A aula será em laboratório de informática. O jogo não requer instalação prévia, porque é jogado on-line.			
3) Pesquisa de objetos de aprendizagem			
A Cintia solicitou que o Eli ajudasse a ela na pesquisa de mais objetos de aprendizagem para serem utilizados na disciplina.			
4) Apresentação, pela Cintia, do objeto de aprendizagem “Um ponto muda um conto”.			
A Cintia apresentou esse objeto de aprendizagem e ficamos de pensar juntos, que é uma HQ (histórias em quadrinhos) sobre gêneros textuais. Pesquisaremos a forma de usar esse objeto aliado a outras mídias digitais.			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Aula da produção do vídeo da palestra dos alunos (7º. Ano)	Cintia	11/06 (10:30)	CEPS
Aula com uso do objeto de aprendizagem “classes gramaticais”	Cintia	11/06 (9h)	CEPS
Pesquisa de objetos de aprendizagem	Eli		

Análise da forma como usar o OA “um ponto muda um conto)	Eli/ Cintia		
--	----------------	--	--

## Minuta de reunião número 11

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
21/05 – quinta-feira	15:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	Matemática		
Ano(s)	9°.		
Professora	Klairy		
Participantes	Klairy / Eli		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Planejamento de aulas		
Mídia digital	Geogebra		
Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários			
<b>Discussão</b>			
<p>1) IX COLÓQUIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO (PUC MINAS)            Klairy e Eli escreverão um artigo sobre as experiências com as mídias digitais no 9°. Ano para o Colóquio.            Data da Colóquio: 26 a 28 de agosto de 2015            Local: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC – Minas) – Belo Horizonte            Site do evento:  <a href="http://ich.pucminas.br/pged/simposio/">http://ich.pucminas.br/pged/simposio/</a>            Inscrições: até 8 de junho.</p> <p>2) Conteúdos que a Klairy vai ministrar no 9°. Ano</p> <p>a) Funções (de 25/05 a aproximadamente 12/05) – CAPÍTULO 5</p> <p>b) Equações (de 12/05 até final do bimestre)</p> <p>3) Definição da mídia digital a ser utilizada</p> <p>Mídia: Geogebra (página 116 do livro didático)            Data: 25 de junho (quinta-feira)            Horário: 3 últimas aulas</p>			

Obs.: Klairy vai negociar com a Marineusa o uso dessas aulas dos outros professores

4) Teste do Geogebra  
 Testamos o Geogebra no laboratório de informática e vimos que funcionou.  
 Eli e Klairy instalaram o Geogebra em todos os computadores do laboratório (16 máquinas)

Itens de ação	Resp.	Data	Local
Preparar a aula com Geogebra (Funções)	Klairy	Junho	
Ministrar a aula com Geogebra	Klairy	25/junho	CEPS

#### Minuta de reunião número 12

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
22/05 – sexta-feira	08:15	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Ciências	
Ano(s)	8º.	
Professora	Cristiane	
Participantes	Cristiane / Eli / Carol (Pedagoga)	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Replanejamento da aula que acontecerá no Senac	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>A aula prevista na minuta de reunião número 8, para hoje, dia 22/05, no Senac, com a professora de enfermagem, não foi possível devido a não haver transporte. O motivo é a adesão da Secretaria Municipal de Educação, que disponibiliza o transporte, à campanha Maio Amarelo.</p>		

A princípio ficou agendada para dia 29/05 essa aula. Após o Eli ter lembrado à Cristiane que dia 29/05 ainda estamos em maio e, provavelmente não haveria transporte, a Carol ligou para a prefeitura e verificou que é possível conseguir o transporte para essa data.

As pendências para que a aula possa ser em 29/05 estão definidas a seguir, em “Itens de ação”. Caso não seja possível, a nova data seria dia 12/06, pois na semana anterior tem feriado.

Itens de ação	Resp.	Data	Local/Obs.
Verificar se a professora do Senac pode fazer a aula no dia 29/05.	Silvana	22/05	
Reservar transporte	Carol	22/05	
Avisar os alunos sobre a aula	Cristiane		
Levar os alunos para a aula	Cristiane	29/05	

#### Minuta de reunião número 13

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
22/05 – sexta-feira	09:00	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Artes	
Ano(s)	8º.	
Professora	Cleverton	
Participantes	Cleverton / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento da aula do vídeo surreal	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		

Discussão			
Definimos nova data para produção do vídeo surreal.			
Itens de ação	Resp.	Data	Local/Obs.
Aula de produção do vídeo – VESPERTINO	Cleverton	11/05	CERM (16:45)
Aula de produção do vídeo – MATUTINO	Cleverton	25/05	CERM (10:15)

## Minuta de reunião número 14

Reunião de planejamento			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
22/05 – sexta-feira	09:00	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)	
Escolas(s)	CERM		
Disciplina(s)	História		
Ano(s)	8°.		
Professor(es)	Alexandre		
Participantes	Alexandre / Eli		
Primeiro tópico da pauta			
Assunto	Criação da <i>webquest</i> para a tarefa sobre a Revolução Francesa		
Mídia digital	<a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a> (onde está a <i>webquest</i> )		
Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários			
Discussão			
Apresentação do portal de <i>Webquest</i> : Eli apresentou para Alexandre o portal de <i>Webquest</i> . <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a>			
Criação de usuário e senha para o Alexandre: Eli criou usuário e senha para o Alexandre publicar sua <i>webquest</i> . O usuário e senha são: alexandreklaumann			
Criação da <i>Webquest</i> no ambiente: Alexandre criou a <i>webquest</i> intitulada “2015 – Revolução Francesa”. Está no endereço:			

<a href="http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa">http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa</a>			
Itens de ação	Resp.	Data	Local/Obs.
Alterar a <i>webquest</i> criada	Alexandre		
Propor aos alunos a execução da tarefa da <i>webquest</i>	Alexandre		

## Minuta de reunião número 15

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
22/05 – sexta-feira	10:25	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Geografia	
Ano(s)	8º.	
Professora	Erivonete	
Participantes	Erivonete / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento de aulas e produção de site	
Mídia digital	Criação de sites, produção de vídeos	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>1) Produção de material digital da tarefa 8 da página 103 do livro didático (Continente Americano)</p> <p>Erivonete formou 7 grupos de alunos (matutino) e 5 grupos (vespertino) para que eles escolhessem seus países para a realização da tarefa.</p> <p>Como resultado do trabalho os alunos vão apresentar em meio digital: textos, vídeos e imagens (roteiro de viagem).</p> <p>A partir desse material, Erivonete e Eli vão criar um site para publicação dos trabalhos.</p> <p>A reunião para análise desse material será no dia 11/06.</p>		



<p>2) Conteúdo de junho          Unidade 5 – América do Norte          Eli vai pesquisar mídias digitais (vídeos, imagens, objetos de aprendizagem) desse conteúdo para apresentar à Erivonete.</p> <p>3) América Central – tema do próximo bimestre          Erivonete propôs que pudéssemos pesquisar materiais ou uma tarefa diferenciada para os alunos, tratando especificamente da temática da vinda dos haitianos para o Brasil.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Local/Obs.
Analisar os materiais produzidos da página 103 para a produção do site	Erivonete/ Eli	11/06	CEPS – 07:45 às 09:00 (2 primeiros horários)
Pesquisar mídias digitais da América do Norte	Eli	Junho	
Pesquisar formas de propor a tarefa sobre os haitianos	Eli/ Erivonete	Junho	

#### Minuta de reunião número 16

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
22/05 – sexta-feira	14:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Geografia	
Ano(s)	9º.	
Professora	Erivonete	
Participantes	Erivonete / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento de aulas e produção de site	
Mídia digital	Criação de sites, produção de vídeos, compartilhamento de arquivos no Google Drive	

Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários			
Discussão			
<p>1º.) Proposta de tarefa para os alunos  A Erivonete vai propor aos alunos uma tarefa semelhante a tarefa realizado com o 8º. Ano do CERM. Entretanto, o tema aqui é CONTINENTE ASIÁTICO.  Os alunos já iniciaram algumas pesquisas no laboratório, buscando identificar materiais (vídeos, imagens, textos) e os grupos já estão formados.</p> <p>2º.) Criação de uma pasta compartilhada no Google Drive para armazenamento  Eli sugeriu para e Erivonete a criação de uma pasta compartilhada com um membro de cada grupo, que será o responsável pelo armazenamento dos materiais de pesquisa na pasta. Durante a construção, a pasta servirá como um repositório. A partir desse repositório, os alunos farão a atividade.  A pasta já foi criada com o nome GEOCEPS.</p> <p>Erivonete e Eli apresentaram para os alunos a pasta compartilhada, em laboratório de informática, no 3º. Horário da aula de 22/05. Como teste a pasta foi compartilhada com a aluna Caroline. Ela entrou no seu email, acessou a pasta e inseriu um arquivo para testar o funcionamento. A turma acompanhou o processo, pela tela da TV do laboratório e aprendeu como funciona o compartilhamento.</p> <p>3º.) Análise dos materiais dos alunos para criação do site  Dia 09 de julho a Erivonete e o Eli se reunirão para análise dos materiais para escolha daqueles que farão parte do site.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Local/Obs.
Aulas para elaboração dos materiais	Erivonete		

Reunião para escolha dos materiais	Erivonete/ Eli	09/julho	CEPS
------------------------------------	-------------------	----------	------

## Minuta de reunião número 17

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
22/05 – sexta-feira	14:50	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)	
Escolas(s)	CEPS		
Disciplina(s)	História		
Ano(s)	9º.		
Professor(es)	Diomir		
Participantes	Diomir / Eli		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Criação da <i>Webquest</i> sobre a II GUERRA MUNDIAL (WWII)		
Mídia digital	<i>webquest</i>		
Endereço eletrônico	<a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a> (ambiente para publicação da <i>webquest</i> )		
Arquivo			
Recursos necessários	Acesso à internet; acesso ao portal do grupo CAPTE.		
<b>Discussão</b>			
Sobre o conteúdo da <i>webquest</i> Eli apresentou para o professor Diomir algumas sugestões de materiais para a criação da <i>webquest</i> dele, com os conteúdos que ele havia sugerido em reunião anterior, ou seja, participação das mulheres na WWII, a entrada dos EUA na guerra e os acordos de paz:			
Conteúdo	Tipo de mídia	Localização na internet	Observações
Segunda Guerra Mundial (WWII)	Site	<a href="http://www.nationalww2museum.org/learn/education/for-teachers/">http://www.nationalww2museum.org/learn/education/for-teachers/</a>	Museu de New Orleans sobre a II GUERRA
WWII– Participação das mulheres	Site	<a href="https://asegundaguerramundial.wordpress.com/201">https://asegundaguerramundial.wordpress.com/201</a>	Página com pequenos textos e muitas fotos da participação

		<a href="http://0/11/19/women-in-world-war-ii/">0/11/19/women-in-world-war-ii/</a>	feminina. Ótimo para montar um banco de imagens
WWII	Site	<a href="http://segundagera.net/feb-a-mulher-brasileira-na-segunda-guerra-mundial/">http://segundagera.net/feb-a-mulher-brasileira-na-segunda-guerra-mundial/</a>	Participação das mulheres brasileiras na WWII
WWII Resumo da cronologia da guerra (Excelente)	Vídeo	<a href="http://segundagera.net/resumo-da-segunda-guerra-mundial-em-video/">http://segundagera.net/resumo-da-segunda-guerra-mundial-em-video/</a> ou: <a href="https://www.youtube.com/watch?t=477&amp;v=RIVWc7VOwg">https://www.youtube.com/watch?t=477&amp;v=RIVWc7VOwg</a>	Vídeo de 8 minutos com resumo da WWII. Sugestão: usar cada data citada no vídeo, capturar tela no momento e montar uma cronologia com fotos.
WWII Entrada dos EUA na Guerra	Vídeo	<a href="http://www.ushmm.org/wlc/ptbr/media_fi.php?MediaId=151">http://www.ushmm.org/wlc/ptbr/media_fi.php?MediaId=151</a>	Vídeo com o anúncio da entrada dos EUA na guerra e a transcrição em português
WWII – acordos de paz	Site	<a href="http://www.brasilescuela.com/historiag/acordo-de-paz-segunda-guerra.htm">http://www.brasilescuela.com/historiag/acordo-de-paz-segunda-guerra.htm</a>	Texto sobre acordos de Paz, bem sucinto.
<p>Apresentação do ambiente de criação de <i>webquest</i></p> <p>Como na reunião anterior havíamos criado usuário e senha para o professor Diomir no ambiente <a href="http://www.elilopes.pro.br">www.elilopes.pro.br</a>, o professor Diomir aproveitou para rever como funciona a publicação de <i>webquest</i>: entrou no ambiente, criou um teste e inseriu hiperlink.</p> <p>Apresentação da <i>webquest</i> do professor Alexandre</p> <p>O professor Eli apresentou para o professor Diomir a <i>webquest</i> “Revolução Francesa” criada pelo professor Alexandre (CERM), no endereço:  <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa">http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/189-2015-revolucao-francesa</a></p> <p>Estratégias:</p>			

O professor Diomir vai se basear, em parte, no modelo da <i>webquest</i> do prof. Alexandre, vai ver o que aproveitará do material sugerido pelo professor Eli, para então criar sua <i>webquest</i> .			
Itens de ação	Responsável	Data	Local/Obs.
Criação da <i>webquest</i> da WWII	Diomir	Junho	CEPS

Minuta de reunião número 18

Reunião de gestão do projeto		
Data:	Hora:	Local da reunião:
09/07 – quinta-feira	07:30	SENAC
Escolas(s)	CEPS / CERM / SME	
Participantes	Cris (CERM), Marineusa (CEPS), SME, Silvana e Eli (Senac)	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Atividades realizadas no projeto Mídias Digitais Proposta da 1ª. mostra de Mídias Digitais Participação em Congressos	
Discussão		
<p>1) Proposta da 1ª. mostra de Mídias Digitais da SME/SENAC Rio do Sul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eli apresentou a proposta da 1ª. mostra, que tanto as diretoras quanto a Silvana já tinham visto.</li> <li>- Foram dados os seguintes encaminhamentos: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Decisão da data da mostra: 3 (quinta-feira) e 4 (sexta-feira) de dezembro de 2015.</li> <li>b) Horário da mostra: Dia 3 – 08:00 as 17:00 horas – Dia 4 – 08:00 as 18:30 horas.</li> <li>Local da mostra: Senac</li> <li>c) Convite: A equipe do Senac vai elaborar um convite digital que será encaminhado para as diretoras aprovarem (Silvana ficou responsável por isto).</li> <li>d) Acrescentamos no projeto a ideia dos professores apresentarem o que fizeram ao longo do ano no projeto. Eles se inscreverão com trabalhos de mais ou menos 15 páginas e terão um espaço de 15 minutos para falar sobre. A ideia é utilizar estes trabalhos como base para o projeto do livro.</li> </ul> </li> </ul>		

2) Reunião para apresentação do projeto de Mídias Digitais aos gestores do Senac e da SME

Dia 23/07 (quinta-feira) faremos uma reunião com gestores do Senac (Magaly, Ivan) e da SME (Secretária de Educação, convidados e possivelmente o prefeito) para apresentação do que já foi realizado no projeto e da proposta da 1ª. mostra.

3) Participação em congressos

Eli relatou os seguintes trabalhos que foram submetidos a congressos

- a) Para o IX Simpósio de Pesquisa em Educação da PUC Minas (Belo Horizonte) – agosto  
Artigo de Klairy e Eli, aguardando aprovação, intitulado: Experimentações das mídias digitais do livro de Matemática no ensino fundamental
- b) Para o 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação (Recife) – dezembro  
Artigo de Cleverton e Eli, APROVADO, intitulado: Experimentações do uso de mídias digitais na disciplina de Artes no 8º. Ano.
- c) Também para o 6º. Simpósio Hipertexto (Recife) – dezembro  
Artigo de Cíntia e Eli, AGUARDANDO PAGAMENTO para aprovação, intitulado: Experimentações do uso jogos digitais na disciplina de Língua Portuguesa
- d) Para a Feira Regional de Matemática em Rio do Sul  
Artigo de Klairy e Eli, aguardando aprovação, intitulado: Mídias digitais do livro de Matemática das séries finais
- e) Trabalhos futuros  
Cíntia enviou para Eli uma proposta para a escrita de um artigo para uma revista de Línguística, com a temática especial do uso das Mídias. Ambos escreverão um artigo para submissão.

4) Confirmação da oficina de Webquest para os professores do CERM

Eli confirmou com a diretora a oficina de Webquest para o dia 5 de agosto, das 18:30 às 21 horas, a ser realizada no Senac. A reunião pedagógica dos professores será utilizada para que eles façam esta oficina. O laboratório do Senac já está reservado para a data.

Itens de ação	Resp.	Prazo/ Data	Local/Obs.
---------------	-------	----------------	------------

Elaboração do convite da 1ª. Mostra de Mídias Digitais	Silvana		
Verificar apoio logístico de transporte (principalmente dos alunos) para o Senac nos dias 3 e 4	SME		

Minuta de reunião número 19

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
09/07 – Quinta-feira	13:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Escolas(s)	CEPS / CERM	
Disciplina(s)	Geografia	
Ano(s)	8º. e 9º.	
Professor(es)	Erivonete	
Participantes	Erivonete / Silvana / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Trabalhos realizados em Geografia e propostas futuras	
Mídia digital	vídeos / figuras / animações	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários	computador com acesso à internet	
Discussão		
<p>1) Conteúdos para o segundo semestre 8º. ano – Continente africano / 9º. ano – continuação do asiático (China / Japão)</p> <p>2) Trabalhos que os alunos realizaram</p> <p>a) 8º. ano – Continente Americano Possivelmente o trabalho da Heloisa (CERM) poderá participar da Mostra de Mídias Digitais, no ambiente FEIRA. Ainda no ambiente FEIRA um grupo da turma utilizou várias tecnologias.</p> <p>b) Trabalho do aluno Clerson (9º. ano)</p>		

O aluno Clerson nos mostrou parte do trabalho que desenvolveu: trata-se de vários formulários construídos com a linguagem de programação Visual Basic. Estes formulários permitem ao usuário fazer escolhas e há inclusive perguntas (como um jogo). Outro recurso utilizado é o Splashtop, um programa que permite o controle da área de desktop do computador pelo celular.

Para os vídeos ele utilizou um programa de edição que é o Sony Vegas Pro11.

3) Aula no Senac para os alunos apresentarem seus trabalhos para os colegas

Definimos que no dia 6 de agosto de 2015, no período vespertino, as turmas de 8º. e 9º. ano irão para o Senac, utilizar os laboratórios, para socialização de seus trabalhos.

Com base nesta apresentação, definiremos quais irão para a mostra.

4) Sobre o uso da pasta compartilhada no Google Docs – GEOCEPS

Erivonete relatou que os alunos estavam com dificuldade de utilizar a pasta para salvar seus trabalhos. Ela mesma sugeriu que o aluno Cleverson mostrasse para eles, em uma das aulas dela.

Encaminhamentos	Resp.	Data	Local/Obs
Reservar transporte para 8º. e 9º. anos para o dia 6/8	Marineusa	6/8	
Levar os alunos para o Senac	Erivonete	6/8	SENAC
Mostrar para os alunos o compartilhamento no Google docs da pasta GEOCEPS	Erivonete / aluno Clerson		
Definir, entre os trabalhos realizados, quais irão para a mostra de Mídias Digitais	Erivonete / Eli / Silvana	a partir de 6/8	



## Minuta de reunião número 20

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/03 – Quinta-feira	16:00	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Todas (reunião pedagógica da escola)	
Ano(s)	6°. ao 9°.	
Professor(es)		
Participantes	Cíntia, Klairy, Sandra (Pedagoga), Marineusa (Diretora), Nilza, Jairo, Ilson, Erivonete, Terezinha, Margareth, Aline, Silvana e Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Apresentação do projeto Mídias Digitais para os professores	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
	Apresentação do projeto para os professores Eli utilizou parte da reunião pedagógica dos professores para apresentar a eles o projeto de Mídias Digitais	

## Minuta de reunião número 21

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/03 – Quinta-feira	08:00	Centro Educacional Roberto Machado (CERM)
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Todas (reunião pedagógica da escola)	
Ano(s)	8°.	
Professor(es)		
Participantes	Cristiani (Diretora), Carol (Pedagoga) e Eli	
Primeiro tópico da pauta		

Assunto	Apresentação do projeto Mídias Digitais
Mídia digital	
Endereço eletrônico	
Arquivo	
Recursos necessários	
<b>Discussão</b>	
<p>Apresentação do projeto  Eli apresentou o projeto para a diretora.  Na reunião solicitou para a pedagoga os seguintes materiais, que foram enviados ao Eli por email posteriormente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- emails dos professores do 8º. ano</li> <li>- quadro de hora atividade dos professores</li> <li>- quadro de horários de aula</li> </ul>	

Minuta de reunião número 22

<b>Reunião de planejamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
19/03 – Quinta-feira	07:15	Centro Educacional Pedro dos Santos (CEPS)
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Matemática	
Ano(s)	8º. e 9º.	
Professor(es)	Klairy	
Participantes	Klairy, Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	Uso das mídias digitais do livro de Matemática	
Mídia digital	Calculadora Microsoft Mathematics	
Endereço eletrônico	< <a href="http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702">http://www.microsoft.com/pt-br/download/details.aspx?id=15702</a> >	
Arquivo	O arquivo da calculadora pode ser baixado da internet	
Recursos necessários	Computador com a calculadora e sistema operacional Windows	
<b>Discussão</b>		
Eli e Klairy utilizaram a Calculadora da Microsoft.		

Verificaram que é possível utilizá-la para cálculos de operações aritméticas, raízes e equações.			
Eli e Klairy instalaram a Calculadora Microsoft Mathematics em 15 computadores do laboratório do CEPS.			
Klairy planejou uma aula com uso da calculadora para o dia 23/03.			
<b>Encaminhamentos</b>	<b>Resp.</b>	<b>Data</b>	<b>Obs.</b>
Terminar a preparação da aula	Klairy	até 23/03	
Ministrar a aula com a calculadora	Klairy	23/03	CEPS

#### Minuta de reunião número 23

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
23/07 – Quinta-feira	08:30	SENAC
Escolas	CEPS/CERM	
Participantes	Representantes do Senac, da SME e das escolas.	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Resultados alcançados no projeto Mídias Digitais Proposta da 1ª. Mostra de Mídias Digitais Proposta de publicação de livro	
Discussão		
Foram apresentados os resultados alcançados pelo projeto desde março de 2013, a proposta da 1ª. mostra e a proposta de publicação de um livro. Os slides utilizados para apresentação estão no Apêndice desta minuta de reunião.		

#### Minuta de reunião número 24

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
06/08 – quinta-feira	07:45	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Matemática	
Ano(s)	8º./9º.	
Professor(es)	Klairy	
Participantes	Klairy / Eli	
Primeiro tópico da pauta		

Assunto	Feira Regional de Matemática e Congresso de Educação em BH		
Mídia digital	Geogebra, Calculadora do Cidadão, Calculadora Microsoft		
Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários	Notebooks e monitores do Senac e, se possível, internet móvel		
Discussão			
<p>1) Curso Google Klairy contou que foi no curso sobre os recursos do Google. Viu ferramentas como Google Drive, Google Classroom e criação de página no Youtube. Disse que se fosse há uns dois anos não entenderia muita coisa, mas, com este projeto do Senac das Mídias Digitais, ela conseguiu acompanhar tudo.</p> <p>2) Feira de Matemática no dia 17 de agosto Ela vai levar dois trabalhos para a feira, sendo um do CERM, com duas alunas e outro do CEPS, dela com coautoria do Eli.</p> <p>Recursos que vai necessitar:</p> <p>a) Dois notebooks do Senac, com Geogebra e Calculadora Microsoft Instalados.</p> <p>b) Dois monitores com cabo VGA para ligar nos notebooks. O objetivo é que o notebook fique virado para o apresentador, que estará em um stand e o monitor fique ligado virado para o expectador.</p> <p>OBS: Eli já conversou com o Técnico do Senac do Senac neste dia sobre a possibilidade de ligar o notebook com o monitor com o cabo VGA e ele disse que é possível. O Senac tem os recursos.</p> <p>c) Internet móvel, caso o Senac possua, para que ela possa mostrar a Calculadora do Cidadão.</p> <p>d) Dois banners 90x120, sendo um para cada projeto.</p> <p>3) Apresentação do artigo na PUC de Belo Horizonte. Está tudo acertado. O Eli passou para a Klairy os horários de ida e volta. Vai busca-la na rodoviária no dia que ela chegar em Florianópolis.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Criação dos banners	Eli	10/08	Eli já criou os banners e enviou para Klairy c/c para

			Silvana e diretoras
Impressão dos Banners	CEPS/CERM	15/08	
Montagem do stand	Klairy	16 e 17/08	
Preparação do Material (computadores, monitores e internet móvel, sendo este último, se tiver disponível)	Silvana	15/08	Silvana, verificar por gentileza com o Técnico do Senac. Sobre os monitores, já foi conversado com ele.
Apresentação dos trabalhos	Klairy	17/08	O Eli estará na feira com a Silvana.

#### Minuta de reunião número 25

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
09/09	18:30-21:00	SENAC
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Todas	
Ano(s)	Todas	
Professor(es)	Todos 1º. ao 9º.	
Participantes	28 pessoas	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	OFICINA DE WEBQUEST NA REUNIÃO PEDAGÓGICA	
Mídia digital	webquest	
Endereço eletrônico	www.elilopes.pro.br	
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>Foi dada uma oficina para os professores sobre webquest na qual eles produziram suas webquests.</p> <p>Webquests produzidas na oficina:</p>		

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/190-agua>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/192-cores-primariasintroducao-cores-primarias-sao-cores-que-podem-ser-combinadas-para-criar-outras-cores-resultando-cores-segundarias>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/197-formacao-dos-continentes>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/194-insira-o-titulo-aqui6>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/191-insira-o-titulo-aqui-alfabetizacao-linguagem-e-letramento>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/193-itrabalhando-com-fabulas>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/196-simbolos-religiosos>

<http://www.elilopes.pro.br/capte/index.php/area-do-aluno/195-sistema-feldal>

#### Minuta de reunião número 26

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
10/09	08:00-11:30	CEPS	
Escolas(s)		CEPS	
Disciplina(s)		Língua Portuguesa	
Ano(s)		6º./7º.	
Professor(es)		Cíntia Franz	
Participantes		Cíntia / Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	<i>Podcasts</i> produzidos, vídeos das palestras do projeto de leitura, uso do jogo de acordo ortográfico, congresso em Recife (artigo), artigo para a revista Veredas, pesquisa de materiais de crônicas on-line.		
Mídia digital	<i>Podcast</i> , vídeos, jogo (acordo ortográfico)		
Endereço eletrônico			

Arquivo			
Recursos necessários			
<b>Discussão</b>			
1°. ) <i>Podcasts</i>			
A Cíntia copiou para mim os <i>Podcasts</i> que os alunos produziram. Ver como inserir os podcasts no blog da disciplina (CEPSLINGUAPORTUGUESA.BLOGSPOT.COM) e passar o procedimento para a Cíntia.			
2°. ) Vídeos das apresentações			
A Cíntia copiou para mim os vídeos das palestras do projeto de leitura.			
Verificar os vídeos inseridos pela Cíntia no Blog e analisar os demais que foram criados para postar.			
3°. ) Jogo Acordo ortográfico			
A Cíntia fará uma aula com os jogos de acordo ortográfico. O Eli estará presente nesta aula.			
Data da aula: 15/10 – 09:00-10:17 (6°. Ano) e 10:35-11:45 (7°. Ano).			
Sites dos jogos:			
1)			
<a href="http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf">http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf</a>			
2)			
<a href="http://portal.fmu.br/game/">http://portal.fmu.br/game/</a>			
4°. ) Revista Veredas			
Cíntia e Eli analisarão os materiais que possuem para criação do artigo. A ideia é que o artigo tenha um conteúdo mais teórico, relacionando as possibilidades de uso de mídias com gêneros textuais e a divisão que Dolz, Noverraz e Schneywly fazem. Utilizar como base o material que o Eli havia produzido para a proposta de trabalhar com Gêneros Textuais, nas quais estes autores estão citados.			
5°. ) Crônicas on-line			
Pesquisar para a Cíntia matérias de crônicas on-line			
6°. ) Artigo aprovado para o Simpósio Hipertextos (Recife).			
Eli vai escrever o referencial teórico do artigo e Cíntia fará a escrita da parte prática sobre o uso do jogo das classes gramaticais. Após a aula com os			

jogos do acordo ortográfico, a Cíntia vai incorporar também no artigo.			
<b>Itens de ação</b>	<b>Resp.</b>	<b>Data</b>	<b>Obs.</b>
Ver como inserir os podcasts no blog da disciplina (CEPSLINGUAPORTUGUESA.BLOGSPOT.COM) e passar o procedimento para a Cíntia.	Eli	17/09	
Verificar os vídeos inseridos pela Cíntia no Blog e analisar os demais que foram criados para postar.			
	Eli	17/09	
Aula com os jogos do Acordo Ortográfico	Cíntia	15/10	
Pesquisar para a Cíntia matérias de crônicas on-line	Eli		
Escrever referencial teórico do artigo para o Simpósio Hipertextos	Eli		
Escrever a parte prática do artigo para o Simpósio Hipertexto	Cíntia		

Minuta de reunião número 27

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
16/09	17:30-20:00	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Todas	
Ano(s)	6º. ao 9º.	
Professor(es)	Todos	
Participantes	Marineusa (diretora), Sandra (pedagoga), Silvana (Senac), Eli (Senac), Erivonete (Geografia), Teresinha (Inglês), Kisiane (Artes), Margaret (Artes), Nilza (Ciências)	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		



Assunto	Apresentação da proposta da 1ª. Mostra de Mídias Digitais para os professores. Discussão de participação daqueles que desenvolveram trabalhos e daqueles que poderão desenvolver trabalhos neste segundo semestre		
Mídia digital			
Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários			
Discussão			
<p>1º.) Apresentação do projeto da 1ª. Mostra de Mídias Digitais para os professores.</p> <p>2º.) Definição de algumas tarefas:</p> <p>a) Erivonete ficou responsável por ver com os alunos delas a montagem dos trabalhos que estão prontos e precisam ser finalizados para serem levados para a mostra: Continente Americano e Continente Asiático.</p> <p>b) Erivonete solicitou uma aula de produção de vídeo para os alunos. O Eli sugeriu para a Silvana que pedisse ao Técnico do Senac (Senac) para dar esta aula para os alunos. A ideia seria utilizar algum software gratuito que pudesse ser instalado no laboratório da escola. Em função disto, no final da reunião, a Marineusa sugeriu que a aula fosse lá mesmo no Roberto Machado.</p> <p>c) A professora Nilza provavelmente vai utilizar o jogo Tabela Periódica com os alunos dela. Ela ficou de ver o jogo para pensar na possibilidade.</p> <p>d) O Eli criou login e senha para que os professores pudessem acessar a plataforma de webquest: <a href="http://www.elilopes.pro.br/capte">www.elilopes.pro.br/capte</a>. Foram criados login para Marineusa, Nilza, Margaret e Sandra. A Erivonete já possui.</p> <p>e) A Marineusa vai pensar em uma webquest para fazer na aula de Ciências com a professora Nilza.</p> <p>f) A Teresinha pediu ao Eli para verificar algum material digital para o assunto da unidade 6 do livro do 9º. ano, que trata justamente do uso das tecnologias.</p>			
Itens de ação	Responsável	Data	Obs.
Aula de produção de vídeo	Silvana		
Pesquisar materiais para a Teresinha	Eli		

sobre a unidade 6 do livro do 9º. ano			
Produção de webquest	Nilza / Marineusa		

## Minuta de reunião número 28

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/09	07:50- 08:40	CERM
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Artes	
Ano(s)	8º. ano	
Professor(es)	Cleverton	
Participantes	Cleverton / Eli / Alunos do 8º. ano matutino	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Apresentação da proposta da 1ª. Mostra de Mídias Digitais para os alunos do 8º. ano matutino.	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>Eli apresentou, na aula do professor Cleverton, a proposta da 1ª. Mostra de Mídias Digitais, para os alunos do 8º. ano matutino.</p> <p>Alguns alunos desta turma estão, inclusive, já designados para algumas tarefas, tais como:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Lara e Riviane – apresentação da calculadora da Microsoft no espaço AULA da mostra.</li> <li>2) Heloísa – apresentação do trabalho dela sobre Continente Americano, no espaço EXPOSIÇÃO da mostra.</li> <li>3) Alguns vídeos produzidos pela turma sobre Surrealismo serão expostos no ambiente VÍDEO.</li> </ol>		

4) Os alunos produzirão ou editarão os vídeos para a mostra.

Minuta de reunião número 29

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
17/09	08:50	CERM	
Escolas(s)	CERM		
Disciplina(s)	Língua Portuguesa		
Ano(s)	6°. e 7°.		
Professora	Natália		
Participantes	Natália / Eli		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Jogo Classes Gramaticais – Desafio Épico de Camões		
Mídia digital	Jogo		
Endereço eletrônico	<a href="http://livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html">http://livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html</a>		
Arquivo			
Recursos necessários	Acesso à internet		
<b>Discussão</b>			
<p>1°.) Jogo Classes Gramaticais  Eli apresentou para Natália o Jogo Classes Gramaticais, o mesmo utilizado pela Cíntia no CEPS.  A Natália vai dar uma aula com o jogo, mas antes ela vai revisar com os alunos o conteúdo.  A aula será dia 16/10, nos dois últimos horários, no laboratório de informática da escola. O Eli estará nesta aula.</p> <p>2°.) Jogo Acordo Ortográfico  Eli disse para Natália que a Cíntia vai usar jogos de acordo ortográfico. Vai mandar o link para ela.</p> <p>Links:  a) <a href="http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf">http://imagem.camara.gov.br/internet/midias/Plen/swf/Jogos/jogo_da_nova_ortografia/jogo_da_nova_ortografia.swf</a>  b) <a href="http://portal.fmu.br/game/">http://portal.fmu.br/game/</a></p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Local
Revisar conteúdo	Natália	Até 15/10	

classes gramaticais			
Aula com o jogo	Natália	16/10	
Enviar link dos jogos do acordo Ortográfico	Eli	17/09	

Minuta de reunião número 30

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/09	13:15	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Todas	
Ano(s)	8°.	
Professor(es)		
Participantes	Erivonete / Eli / Todos os alunos do 8°. ano vespertino	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	1) Apresentação para os alunos da proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais 2) Criação de uma pasta compartilhada com os alunos (CEPS8ANO) no Google Drive para eles armazenarem os trabalhos de Geografia	
Mídia digital	Google Drive	
Endereço eletrônico	Google Drive	
Arquivo		
Recursos necessários	Acesso à internet	
Discussão		
<p>1°.) Apresentação da Proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais            Os alunos foram levados para o laboratório de informática e o Eli apresentou a proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais. Foi apresentada para eles a ideia da participação de todos e com a maior parte das disciplinas, conforme está na programação.</p> <p>2°.) Criação e compartilhamento da pasta CEPS8ANO            Criamos uma pasta no Google Drive com o nome CEPS8ANO. O Eli compartilhou a pasta com alunos. Eles têm acesso para compartilhar com os demais. A aluna Bianca acessou a pasta,</p>		

mostrando para os demais alunos que está funcionando. Utilizamos Datashow durante toda a apresentação.

#### Minuta de reunião número 31

<b>Reunião de planejamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/09	14:35	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Todas	
Ano(s)	9°.	
Professor(es)		
Participantes	Erivonete / Eli / Todos os alunos do 9° ano	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	1) Apresentação para os alunos da proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais 2) Criação de uma pasta compartilhada com os alunos (CEPS9ANO) no Google Drive para eles armazenarem os trabalhos de Geografia	
Mídia digital	Google Drive	
Endereço eletrônico	Google Drive	
Arquivo		
Recursos necessários	Acesso à internet	
Discussão		
<p>1°.) Apresentação da Proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais            Os alunos foram levados para o laboratório de informática e o Eli apresentou a proposta da Primeira Mostra de Mídias Digitais. Foi apresentada para eles a ideia da participação de todos e com a maior parte das disciplinas, conforme está na programação.</p> <p>2°.) Criação e compartilhamento da pasta CEPS9ANO            Criamos uma pasta no Google Drive com o nome CEPS9ANO. O Eli compartilhou a pasta com alunos. Eles têm acesso para compartilhar com os demais. A aluna Bianca acessou a pasta,</p>		

mostrando para os demais alunos que está funcionando. Utilizamos Datashow durante toda a apresentação.

3º.) Alguns alunos já se dispuseram a forma duplas para apresentar os softwares utilizados pela professora Klairy, no ambiente AULA da Primeira Mostra. Uma dupla é o João e a Fernanda.

#### Minuta de reunião número 32

<b>Reunião de planejamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
17/09	17:00	SENAC
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Todas	
Ano(s)	8º. e 9º.	
Professor(es)		
Participantes	Técnico do Senac, Silvana, Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	1) Atendimento à solicitação da professora Erivonete de uma aula de edição de vídeo para os alunos do 8º. e 9º. anos.	
Mídia digital	Windows Movie Maker	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários	Windows Movie Maker	
Discussão		
<p>1º.) Solicitação da professora Erivonete Eli apresentou ao Técnico do Senac a solicitada da professora Erivonete para dar uma aula para os alunos de como fazer edição de vídeo. O Técnico do Senac sugeriu a utilização do Windows Movie Maker (WMM).</p> <p>2º.) Encaminhamentos A Silvana sugeriu que o Técnico do Senac utilizasse duas aulas, lá na escola, sendo que a primeira aula seria para instalação do software, junto com os alunos e, havendo tempo, apresentação do software. A segunda aula seria para dar continuidade ao uso dos recursos do WMM.</p>		

Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Ligar para a diretora Marineusa para definir, com ela, as datas das aulas na escola.	Silvana		
Ministrar as aulas para os alunos	Técnico do Senac		

## Minuta de reunião número 33

Reunião de planejamento			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
08/10	10:00	CERM	
Escolas(s)	CERM		
Disciplina(s)	Inglês		
Ano(s)	8°.		
Professor(es)	Luciane		
Participantes	Luciane / Eli		
Primeiro tópico da pauta			
Assunto	Criação de jogos pelos alunos do 8° ano		
Mídia digital	PowerPoint (provável)		
Endereço eletrônico			
Arquivo			
Recursos necessários	PowerPoint (provável)		
Discussão			
Ideia inicial da Luciane:			
A professora Luciane disse que fez algumas atividades com os alunos em formato de Jogo que, embora tivesse acontecido com materiais não digitais, seria possível transformar em um jogo digital.			
Outra atividade desenvolvida pela professora foi um trabalho com música, na qual ela utilizou os celulares conectados com caixa de música para ensinar uma música.			
Proposição do Eli:			

Com base em uma oficina que o Eli participou na PUC de São Paulo, ministrada por alunos do 9º. ano, na qual eles utilizaram o PowerPoint para fazer um jogo, a ideia é que possamos utilizar o mesmo recurso para que os alunos do 8º. ano do CERM possam construir seu próprio jogo.			
Encaminhamentos:			
A Luciane enviará para o Eli os materiais e como foi a ideia desenvolvida, para que o Eli possa verificar a possibilidade de levar esta ideia da construção do jogo adiante. Caso seja possível, ela fará uma aula, juntamente com o Eli, para que os alunos possam ver e construir o jogo.			
Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Enviar material para o Eli sobre o que já foi trabalhado na disciplina	Luciane		Não definimos as datas ainda.
Planejar a aula/oficina de construção do Jogo	Luciane/ Eli		
Ministrar a aula/oficina de construção do Jogo	Luciane/ Eli		

#### Minuta de reunião número 34

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
08/10	10:30	CERM
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)		
Ano(s)	8º.	
Professor(es)		
Participantes	Caroline / Silvana / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Planejamento da Mostra de Mídias Digitais – vide programação da mostra no site: <a href="http://www.riodosuldigital.com.br">www.riodosuldigital.com.br</a>	
Mídia digital		
Endereço eletrônico	<a href="http://www.riodosuldigital.com.br">www.riodosuldigital.com.br</a>	
Arquivo		



Recursos necessários	
<b>DICUSSÃO</b>	
<p>a) Professores que já realizaram trabalhos</p> <p>1 - Klairy (utilizou os softwares Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora do Cidadão).</p> <p>2 – Cleverton (utilizou o objeto de aprendizagem Vanguardas e os alunos produziram vídeos surreais)</p> <p>3 – Alexandre (utilizou webquest para a tarefa Revolução Francesa)</p> <p>4 – Erivonete (desenvolveu trabalhos com os alunos sobre o continente americano)</p> <p>5 – Natália (vai dar a aula com o jogo Desafio de Camões, sobre classes gramaticais, no dia 15/10)</p> <p>6 – Luciane (vai desenvolver com o Eli uma oficina para os alunos produzirem jogo)</p> <p>7 – Valmira (o Eli verá com a Valmira se é possível produzir algum conteúdo digital a partir do trabalho da oficina de Leitura ou outra atividade)</p> <p>8 – Cristiane (a Carol vai conversar com a Cristiane se podemos pensar em criar um vídeo com alguma produção dos alunos a partir do conteúdo que ela está trabalhando ou mesmo outro material digital).</p> <p>b) Prazo para os professores entregarem o Relato de Experiência: 10 de novembro de 2015</p> <p>O que esperamos do Relato:</p> <p>Os professores descreverão a parte prática do que foi desenvolvido, preferencialmente com muitas figuras para ilustrar como funciona o recurso. O objetivo é que o relato sirva de base para o capítulo do livro que publicaremos. Neste momento, a ideia é evitar referencial teórico, porque o objetivo do trabalho não é que ele tenha um caráter muito acadêmico e sim mais prático, para que o professor que vai ler, possa utilizar o recurso também em sua prática pedagógica.</p> <p>A seguir apresentamos uma ideia que cada professor possa tomar como base para desenvolvimento do relato.</p> <p>c) Sugestão para cada professor do que pode ser desenvolvido no Relato de Experiências</p>	

Na reunião, discutimos se seria viável criar uma modelo do Relato para enviar aos professores. A Carol, Silvana e Eli acharam que não, porque “engessaria” muito o relato.

Entretanto, talvez seja cabível dar algumas ideias (são apenas sugestões, que podem ser acatadas ou não) para cada professor.

#### 1 – Klairy

Começar o relato mostrando que o próprio livro didático apresenta os softwares que foram utilizados: Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora do Cidadão.

Para cada software podem ser apresentados, usando imagens que ilustram: como instalar (no caso do Geogebra e Microsoft), de onde podem ser baixados (site de origem), tipos de cálculos que o software executa, como os alunos utilizaram o software no caso específico das aulas dela. O importante é que o leitor do trabalho consiga aprender a utilizar o software.

#### 2 – Cleverton

Mostrar as características e funcionalidades do objeto de aprendizagem “Vanguardas” (aula do dia 23 de abril).

Utilizar telas capturadas do software para ilustrar o trabalho. Comentar como foi a aula com este objeto.

Dizer como foi a preparação dos alunos para a construção dos vídeos surreais. Apresentar fotos dos vídeos explicando cada situação surreal.

#### 3 – Alexandre

Dizer no relato o que é uma webquest. Apresentar a webquest criada para a Revolução Francesa (na íntegra); não esquecer de comentar o fato que os alunos, por não possuírem internet em casa, utilizaram as 4 aulas para o desenvolvimento da tarefa. Dizer como foram as aulas da construção da tarefa. Falar sobre o “produto” que foi entregue pelos alunos.

#### 4 – Erivonete

Dizer como foi a proposta de elaboração dos trabalhos. Apresentar partes do trabalho dos melhores grupos. Talvez parte dos trabalhos da Heloisa e do Clerson possam ser mostradas no relato e também de outros alunos. Creio que a parte de socialização dos trabalhos é importante ser mostrada nos relatos. Dificuldades no desenvolvimento dos trabalhos também poder ser relatadas.

#### 5 – Natália

Ainda será realizada a aula com o jogo Desafio de Camões. Depois desta aula a Natália pode mostrar as telas do jogo, o site onde ele pode ser obtido (vide na minuta da reunião que fizemos anteriormente) e cabe destacar no relato como foi a

aula (após a execução dela, é claro). Uma sugestão: no dia da aula a gente pode fotografar e tomar nota de quem será a dupla que vai terminar primeiro e qual a dupla com maior pontuação. Isto também fará parte do relato.

6 – Luciane

O relato da Luciane não temos ideia ainda. Vamos ver o que conseguiremos fazer em relação à construção do jogo que faremos com os alunos, ou melhor, que eles construirão (vide minuta de reunião nr. 33). Depois disto pensaremos no relato.

7 – Valmira e 8 - Cristiane

No caso da Valmira e Cristiane, também não podemos pensar no relato ainda. Veremos o que vamos construir.

#### d) PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS: DEFINIÇÃO DE QUAIS E FINALIZAÇÃO DOS TRABALHOS

Até o dia 10 de novembro, precisamos também da relação da relação dos alunos que participarão mais ativamente da mostra (porque a participação como visitação será de todos).

A princípio precisamos das seguintes definições:

1 – Klairy

Definir quais as duplas serão responsáveis pelas 6 (seis) miniaulas seguintes:

MINIAULAS	Duração	Início	Término	ALUNOS
Dia 3 de dezembro (quinta-feira)				
Miniaula 1 Calculadora do Cidadão	30min	10:30	11:00	"Aluno1; Aluno2"
Miniaula 2 Geogebra	30min	11:00	11:30	"Aluno3; Aluno4"
Miniaula 3 Calculadora Microsoft	30min	11:30	12:00	"Aluno5; Aluno6"
Dia 4 de dezembro (sexta-feira)				
Miniaula 10 - Calculadora do Cidadão	30min	15:30	16:00	"Aluno19; Aluno20"

Miniaula 11 - Geogebra	30min	16:00	16:30	"Aluno21; Aluno22"
Miniaula 12 - Calculadora Microsoft	30min	16:30	17:00	"Aluno23; Aluno24"

Klairy, precisamos definir assim quem serão os alunos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 19, 20, 21, 22, 23 e 24.

#### 2 – Cleverton

O trabalho da Taynara está pronto, mas provavelmente os demais vídeos deverão ser reconstruídos. Programar com os alunos para refazer os vídeos para que estejam todos prontos para a mostra.

Vide a programação do ambiente JOGOS no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br). Definir quem serão os alunos 29 e 37. Um ficará pela manhã nos dois dias e o outro à tarde, ao lado do computador do objeto de aprendizagem Vanguardas, para explicar como funciona caso a pessoa que for utilizar tenha dúvida.

#### 3 – Alexandre

Escolher uma dupla que tenha realizado o melhor trabalho sobre a Revolução Francesa para apresentar o trabalho (usando computador) no ambiente EXPOSIÇÃO. Eles terão até o dia 10 de novembro para fazer os ajustes no trabalho. Vide programação (data e horário) no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br). Serão os alunos 45 e 46.

#### 4 – Erivonete

Verificar com os alunos como estão os andamentos dos trabalhos. A aula que o Técnico do Senac dará para eles sobre Windows Movie Maker vai dar condições para eles editarem seus vídeos.

Definir as duplas que darão as miniaulas 4 e 7 (Windows Movie Maker), ou seja, os alunos de número 7, 8, 13 e 14 (vide seção “e” desta minuta).

Definir as duplas que farão as exposições dos seguintes trabalhos, no ambiente EXPOSIÇÃO (vide programação do ambiente no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), ou seja: continente americano, continente asiático e continente africano. Serão os alunos 41,42,43,44,47 e 48.

Depois da oficina de WMM poderemos ver os vídeos que eles produzirão e teremos também trabalhos para apresentar no ambiente VÍDEOS.

5 – Natália

Como a Natália fará o jogo Desafio de Camões, não precisa se preocupar em definir alunos para o evento, pois a Cíntia fará a escolha. Caso ela queira, podemos pensar em incluir mais um computador com o jogo repetido no evento.

6 – Luciane

Após a oficina de construção de jogos no Powerpoint e com a criação de um jogo de inglês, haverá condições de definir as duas duplas de alunos para as miniaulas 5 e 8 (vide programação no ambiente AULA no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), ou seja, serão os alunos 9, 10, 15 e 16 (ver também a seção “e” desta minuta de reunião).

7 – Valmira e 8 – Cristiane

Somente teremos condições de definir os alunos caso consigamos fazer um trabalho. Por enquanto, fica em aberto.

#### e) PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS: DEFINIÇÃO DAS 3 MINIAULAS RESTANTES

Como podem ver na programação da mostra ([www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), estão previstas 12 miniaulas, a serem dadas pelos ALUNOS, sendo que 6 destas são relativas aos 3 softwares que a Klairy utilizou.

Gostaria de propor as 6 miniaulas restantes, que serão 3 novos assuntos. Definiremos mais tarde quais alunos participarão.

1ª.: uma miniaula sobre utilização do Windows Movie Maker (o professor Técnico do Senac dará uma oficina para os alunos do CEPS na semana do dia 15/10).

2ª.: uma miniaula sobre criação de jogos utilizando o PowerPoint (isto vai depender se o jogo que a Luciane e o Eli fizerem os alunos do CERM der certo).

3ª.: uma miniaula sobre produção de PODCASTS (com os alunos da Cintia no CEPS).

Assim a programação das 12 miniaulas se completaria desta forma:					
Dia 3 de dezembro (quinta-feira)					
MINIAULAS	Duração	Início	Término		ALUNOS
Miniaula 1 Calculadora do Cidadão	30min	10:30	11:00		"Aluno1;Alun
Miniaula 2 Geogebra	30min	11:00	11:30		"Aluno3;Alun
Miniaula 3 Calculadora Microsoft	30min	11:30	12:00		"Aluno5;Alun
Miniaula 4 Windows Movie Maker	30min	15:30	16:00		"Aluno7;Alun
Miniaula 5 Jogos no PowerPoint	30min	16:00	16:30		"Aluno9;Alun
Miniaula 6 Podcasts	30min	16:30	17:00		"Aluno11;Alun
Dia 4 de dezembro (sexta-feira)					
MINIAULAS	Duração	Início	Término		ALUNOS
Miniaula 7 Windows Movie Maker	30min	10:30	11:00		"Aluno13;Alun
Miniaula 8 Jogos no PowerPoint	30min	11:00	11:30		"Aluno15;Alun
Miniaula 9 Podcasts	30min	11:30	12:00		"Aluno17;Alun
Miniaula 10 - Calculadora do Cidadão	30min	15:30	16:00		"Aluno19;Alun
Miniaula 11 - Geogebra	30min	16:00	16:30		"Aluno21;Alun
Miniaula 12 - Calculadora Microsoft	30min	16:30	17:00		"Aluno23;Alun
<p><b>ATENÇÃO:</b> os seguintes professores ficarão responsáveis por escolher os alunos destas miniaulas:</p> <p>Professora Erivonete: definirá os alunos 7, 8, 13 e 14. Motivo: a solicitação da oficina de Vídeo que o Técnico do Senac dará para os alunos partiu da Erivonete, para que eles pudessem construir os vídeos do trabalho de Geografia.</p> <p>Professora Luciane: Definirá os alunos 9, 10, 15 e 16, após a oficina que ela e o professor Eli darão para os alunos construírem o jogo de Inglês.</p>					

Professora Cíntia: Definirá os alunos 11, 12, 17 e 18.
---

Minuta de reunião número 35

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
08/10	11:15	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)		
Ano(s)	6º. ao 9º.	
Professor(es)		
Participantes	Marineusa / Silvana / Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	Planejamento da Mostra de Mídias Digitais – vide programação da mostra no site: <a href="http://www.riodosuldigital.com.br">www.riodosuldigital.com.br</a>	
Mídia digital		
Endereço eletrônico	<a href="http://www.riodosuldigital.com.br">www.riodosuldigital.com.br</a>	
Arquivo		
Recursos necessários		
<b>Dicussão</b>		
<p>a) Professores que já realizaram trabalhos</p> <p>1 - Klairy (utilizou os softwares Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora do Cidadão).</p> <p>2 – Erivonete (desenvolveu trabalhos com os alunos sobre o continente asiático e desenvolverá neste semestre sobre o continente africano)</p> <p>3 – Cíntia (utilizou jogos digitais – Desafio de Camões (jogo de classes gramaticais) e utilizará dois outros jogos sobre Acordo ortográfico – criou podcasts e vídeos).</p> <p>4 – Terezinha (vai trabalhar, com sugestões do Eli, conteúdos que estão propostos no capítulo 6 do livro do 9º. ano – inglês – tecnologias)</p> <p>5 – Nilza (a Marineusa vai desenvolver com ela uma webquest para uma tarefa deste semestre – além disto, vamos propor a dois ou três alunos estudarem o jogo Tabela Periódica para apresentarem no evento).</p> <p>6 – Kisiane (ainda não definido)</p> <p>7 – Diomir (ainda não definido)</p>		

Obs.: na próxima quinta-feira a Teresinha tem horários livres. O Eli vai aproveitar a ida para a escola quando participará da aula de Jogos da Cíntia e conversará com a Teresinha sobre uma das propostas de uso de mídias apresentadas no livro de inglês.

8 – Criação de avaliação com formulários do Google (a Marineusa está desenvolvendo um trabalho na escola no qual as próximas avaliações utilizarão os formulários do Google Docs. A partir disto, veremos quais trabalhos poderão ser apresentados na mostra, no ambiente EXPOSIÇÃO).  
Prazo para os professores entregarem o Relato de Experiência:  
10 de novembro de 2015

O que esperamos do Relato:

Os professores descreverão a parte prática do que foi desenvolvido, preferencialmente com muitas figuras para ilustrar como funciona o recurso. O objetivo é que o relato sirva de base para o capítulo do livro que publicaremos. Neste momento, a ideia é evitar referencial teórico, porque o objetivo do trabalho não é que ele tenha um caráter muito acadêmico e sim mais prático, para que o professor que vai ler, possa utilizar o recurso também em sua prática pedagógica.

b) Sugestão para cada professor do que pode ser desenvolvido no Relato de Experiências

Temos aqui algumas ideias (são apenas sugestões, que podem ser acatadas ou não) para cada professor.

1 – Klairy (mantive aqui a mesma ideia já descrita na minuta de reunião número 34 do CERM):

Começar o relato mostrando que o próprio livro didático apresenta os softwares que foram utilizados: Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora da Cidadão.

Para cada software podem ser apresentados, usando imagens que ilustram: como instalar (no caso do Geogebra e Microsoft), de onde podem ser baixados (site de origem), tipos de cálculos que o software executa, como os alunos utilizaram o software no caso específico das aulas dela. O importante é que o leitor do trabalho consiga aprender a utilizar o software.

2 – Erivonete (mantive aqui também a mesma ideia descrita na minuta número 34).

Dizer como foi a proposta de elaboração dos trabalhos.

Apresentar partes do trabalho dos melhores grupos. Talvez parte dos trabalhos da Heloisa e do Clerson possam ser



mostradas no relato e também de outros alunos. Creio que a parte de socialização dos trabalhos é importante ser mostrada nos relatos. Dificuldades no desenvolvimento dos trabalhos também poder ser relatadas.

3 – Cíntia

A Cíntia e o Eli produzirão um texto para o evento Hipertextos, que acontecerá em Recife. Ele servirá de base para o relato da Cíntia. Entretanto, no Hipertextos apresentaremos somente os jogos. É importante a Cíntia acrescentar no relato a parte prática de como foi o desenvolvimento dos podcasts e dos vídeos.

4 – Teresinha

Ainda precisamos definir, a partir da próxima reunião, qual a tarefa a Teresinha vai realizar para escrever no relato.

5 – Nilza – Kisiane – Diomir

Também vai depender do que será produzido até no final do semestre, para definirmos o conteúdo do relato.

6 – MARINEUSA E CRIS (diretoras)

Isto não foi conversado ainda com as diretoras, mas para constar na minuta e não cair no esquecimento: seria interessante que Marineusa e Cris, como diretoras, pudessem também apresentar um relato, que neste caso pode ser somente verbal, de 15 minutos, na seção de AULA da mostra, explicando como foi a experiência delas como gestoras neste trabalho dos professores com as Mídias Digitais.

c) **PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS: DEFINIÇÃO DE QUAIS E FINALIZAÇÃO DOS TRABALHOS**

Até o dia 10 de novembro, precisamos também da relação da relação dos alunos que participarão mais ativamente da mostra (porque a participação como visitação será de todos).

#### Minuta de reunião número 36

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/11	10:00	CERM
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)		
Ano(s)		
Professor(es)		
Participantes	Cristiani / Caroline / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Replanejamento da Mostra de Mídias Digitais	

	Razão do replanejamento: a escola ficou sem aula alguns dias em razão das enchentes
Mídia digital	
Endereço eletrônico	www.riodosuldigital.com.br
Arquivo	
Recursos necessários	
Discussão	
<p>Como esta minuta substitui a de número 34, a opção aqui é manter o texto anterior, com os acréscimos apresentados sublinhados e <b>os prazos remarcados ou textos excluídos, marcado com um risco sobre o texto.</b></p> <p>a) Professores que já realizaram trabalhos</p> <p>1 - Klairy (utilizou os softwares Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora do Cidadão).</p> <p>2 – Cleverton (utilizou o objeto de aprendizagem Vanguardas e os alunos produziram vídeos surreais)</p> <p>3 – Alexandre (utilizou webquest para a tarefa Revolução Francesa)</p> <p>4 – Erivonete (desenvolveu trabalhos com os alunos sobre o continente americano)</p> <p>5 – Natália (vai dar a aula com o jogo Desafio de Camões, sobre classes gramaticais, no dia <del>15/10</del>) – <u>Em função das enchentes e dos dias parados, esta aula foi reprogramada para 05/11/2014.</u></p> <p>6 – Luciane (vai desenvolver com o Eli uma oficina para os alunos produzirem jogo) – <u>os alunos utilizarão o Hot Potatoes para criação de tarefas de inglês. Vide minuta número 38, com o planejamento da aula para 13/11.</u></p> <p>7 – Valmira (o Eli verá com a Valmira se é possível produzir algum conteúdo digital a partir do trabalho da oficina de Leitura ou outra atividade) – <u>o vídeo da professora Valmira será utilizado no espaço de Vídeos da Mostra Digital. A Carol vai conversar com a professora a respeito.</u></p> <p>8 – Cristiane (a Carol vai conversar com a Cristiane se podemos pensar em criar um vídeo com alguma produção dos alunos a partir do conteúdo que ela está trabalhando ou mesmo outro material digital). <u>A professora Cristiane irá solicitar aos alunos produção de vídeos sobre DST. Vide minuta de reunião número 37.</u></p>	

Prazo para os professores entregarem o Relato de Experiência: ~~10 de novembro de 2015~~ Modificamos este prazo para dia 20 de novembro de 2015.

O que esperamos do Relato:

Os professores descreverão a parte prática do que foi desenvolvido, preferencialmente com muitas figuras para ilustrar como funciona o recurso. O objetivo é que o relato sirva de base para o capítulo do livro que publicaremos.

Neste momento, a ideia é evitar referencial teórico, porque o objetivo do trabalho não é que ele tenha um caráter muito acadêmico e sim mais prático, para que o professor que vai ler, possa utilizar o recurso também em sua prática pedagógica. A seguir apresentamos uma ideia que cada professor possa tomar como base para desenvolvimento do relato.

b) Sugestão para cada professor do que pode ser desenvolvido no Relato de Experiências

~~Na reunião, discutimos se seria viável criar uma modelo do Relato para enviar aos professores. A Carol, Silvana e Eli acharam que não, porque “engessaria” muito o relato.~~

~~Entretanto, talvez seja cabível dar algumas ideias (são apenas sugestões, que podem ser acatadas ou não) para cada professor.~~

1 – Klairy

Começar o relato mostrando que o próprio livro didático apresenta os softwares que foram utilizados: Geogebra, Calculadora da Microsoft e Calculadora do Cidadão.

Para cada software podem ser apresentados, usando imagens que ilustram: como instalar (no caso do Geogebra e Microsoft), de onde podem ser baixados (site de origem), tipos de cálculos que o software executa, como os alunos utilizaram o software no caso específico das aulas dela. O importante é que o leitor do trabalho consiga aprender a utilizar o software.

2 – Cleverton

Mostrar as características e funcionalidades do objeto de aprendizagem “Vanguardas” (aula do dia 23 de abril). Utilizar telas capturadas do software para ilustrar o trabalho. Comentar como foi a aula com este objeto.

Dizer como foi a preparação dos alunos para a construção dos vídeos surreais. Apresentar fotos dos vídeos explicando cada situação surreal.

O Eli conversou com o professor Cleverton neste dia 04/11 e a ideia principal para o relato é que eles vão utilizar parte do artigo criado para o evento Hipertextos, de autoria de Eli e Cleverton, evento este que contará com a participação do Eli, lá em Recife.

### 3 – Alexandre

Dizer no relato o que é uma webquest. Apresentar a webquest criada para a Revolução Francesa (na íntegra); não esquecer de comentar o fato que os alunos, por não possuírem internet em casa, utilizaram as 4 aulas para o desenvolvimento da tarefa. Dizer como foram as aulas da construção da tarefa. Falar sobre o “produto” que foi entregue pelos alunos.

O Eli combinou com a Carol que enviará um email para o Alexandre para saber como está a produção dele do TCC que está fazendo sobre a webquest, pois, a princípio, pode ser que parte deste trabalho seja o relato.

### 4 – Erivonete

Dizer como foi a proposta de elaboração dos trabalhos. Apresentar partes do trabalho dos melhores grupos. Talvez parte dos trabalhos da Heloisa e do Clerson possam ser mostradas no relato e também de outros alunos. Creio que a parte de socialização dos trabalhos é importante ser mostrada nos relatos. Dificuldades no desenvolvimento dos trabalhos também poder ser relatadas.

Uma reunião foi realizada com a Erivonete, Carol, Silvana e Eli, neste dia, para definição das tarefas. Vide minuta desta reunião número 39.

### 5 – Natália

Ainda será realizada a aula com o jogo Desafio de Camões. Depois desta aula a Natália pode mostrar as telas do jogo, o site onde ele pode ser obtido (vide na minuta da reunião que fizemos anteriormente) e cabe destacar no relato como foi a aula (após a execução dela, é claro). Uma sugestão: no dia da aula a gente pode fotografar e tomar nota de quem será a dupla que vai terminar primeiro e qual a dupla com maior pontuação. Isto também fará parte do relato.

Combinamos que a Cíntia, do Pedro dos Santos, vai fazer seu relato com base nas outras experiências que fez, exceto do Desafio de Camões, porque este ficará para a Natália relatar. O Eli vai publicar no Blog da escola como foi esta aula e também disponibilizará em uma pasta compartilhada fotos e

vídeos da aula, para que a Natália possa produzir os slides de como foi a preparação e execução da aula.

6 – Luciane

O relato da Luciane não temos ideia ainda. Vamos ver o que conseguiremos fazer em relação à construção do jogo que faremos com os alunos, ou melhor, que eles construirão (vide minuta de reunião nr. 33). Depois disto pensaremos no relato. Vide minuta de número 38. A aula da Luciane será com o Hot Potatoes, no dia 13/11. Deveremos escolher uma dupla para dar a miniaula de Hot Potatoes no dia da mostra. Uma dupla será do CEPS e outra do CERM.

7 – Valmira e 8 - Cristiane

No caso da Valmira e Cristiane, também não podemos pensar no relato ainda. Veremos o que vamos construir.

O relato da Cristiane será com base na criação dos vídeos. Ela vai mostrar fotos da aula desta produção de vídeos e relatar a experiência.

A professora Valmira, que vai ter seu vídeo na mostra, fará o relato de como foi a produção destes vídeos.

#### c) PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS: DEFINIÇÃO DE QUAIS E FINALIZAÇÃO DOS TRABALHOS

Até o dia ~~10 de novembro~~, 13 de novembro, precisamos também da relação da relação dos alunos que participarão mais ativamente da mostra (porque a participação como visitação será de todos).

Klairy, precisamos definir assim quem serão os alunos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 19, 20, 21, 22, 23 e 24.

Em uma conversa posterior a esta reunião, que Eli e Klairy tiveram, ela disse que talvez utilize os mesmos alunos nos dois dias, o que vai reduzir o número de duplas para 3 (três), ou seja, 6 alunos.

2 – Cleverton

O trabalho da Taynara está pronto, mas provavelmente os demais vídeos deverão ser reconstruídos. Programar com os alunos para refazer os vídeos para que estejam todos prontos para a mostra.

Vide a programação do ambiente JOGOS no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br). Definir quem serão os alunos 29 e 37. Um ficará pela manhã nos dois dias e o outro à tarde, ao

lado do computador do objeto de aprendizagem Vanguardas, para explicar como funciona caso a pessoa que for utilizar tenha dúvida.

### 3 – Alexandre

Escolher uma dupla que tenha realizado o melhor trabalho sobre a Revolução Francesa para apresentar o trabalho (usando computador) no ambiente EXPOSIÇÃO. Eles terão até o ~~dia 10~~ dia 15 de novembro para fazer os ajustes no trabalho. Vide programação (data e horário) no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br). Serão os alunos 45 e 46.

O Eli vai enviar um email para o Alexandre para verificar a possibilidade dele fazer a escolha desta dupla.

### 4 – Erivonete

~~Verificar com os alunos como estão os andamentos dos trabalhos. A aula que o Técnico do Senac dará para eles sobre Windows Movie Maker vai dar condições para eles editarem seus vídeos.~~

~~Definir as duplas que darão as miniaulas 4 e 7 (Windows Movie Maker), ou seja, os alunos de número 7, 8, 13 e 14 (vide seção “e” desta minuta).~~

Provavelmente retiraremos a miniaula de Windows Movie Maker da mostra, pois, em razão dos dias sem aula, não foi possível ainda realizar a oficina do Técnico do Senac no Pedro dos Santos.

Definir as duplas que farão as exposições dos seguintes trabalhos, no ambiente EXPOSIÇÃO (vide programação do ambiente no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), ou seja: continente americano, continente asiático e continente africano. Serão os alunos 41,42,43,44,47 e 48. Sobre esta questão, vide minuta número 39.

~~Depois da oficina de WMM poderemos ver os vídeos que eles produzirão e teremos também trabalhos para apresentar no ambiente VÍDEOS.~~

### 5 – Natália

Como a Natália fará o jogo Desafio de Camões, não precisa se preocupar em definir alunos para o evento, pois a Cíntia fará a escolha. Caso ela queira, podemos pensar em incluir mais um computador com o jogo repetido no evento.

### 6 – Luciane

Após a oficina de construção de jogos no Powerpoint e com a criação de um jogo de inglês, haverá condições de definir as duas duplas de alunos para as miniaulas 5 e 8 (vide programação no ambiente AULA no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), ou seja, serão os alunos 9, 10, 15 e 16 (ver também a seção “e” desta minuta de reunião).

A miniaula não será mais de jogo no Powerpoint, mas de Hot Potatoes.

7 – Valmira e 8 – Cristiane  
Somente teremos condições de definir os alunos caso consigamos fazer um trabalho. Por enquanto, fica em aberto. Como os trabalhos de Valmira e Cristiane serão apresentados na seção de VÍDEOS da mostra, elas não precisam definir alunos que irão para a mostra.

#### d) PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS: DEFINIÇÃO DAS 3 MINIAULAS RESTANTES

Como podem ver na programação da mostra ([www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)), estão previstas 12 miniaulas, a serem dadas pelos ALUNOS, sendo que 6 destas são relativas aos 3 softwares que a Klairy utilizou.

Gostaria de propor as 6 miniaulas restantes, que serão 3 novos assuntos. Definiremos mais tarde quais alunos participarão.

1ª.: uma miniaula sobre utilização do Windows Movie Maker (o professor Técnico do Senac dará uma oficina para os alunos do CEPS na semana do dia 15/10).- Não haverá mais esta miniaula.

2ª.: uma miniaula sobre criação de jogos utilizando o PowerPoint (isto vai depender se o jogo que a Luciane e o Eli fizeram os alunos do CERM der certo).- Será substituída pelo Hot Potatoes.

3ª.: uma miniaula sobre produção de PODCASTS (com os alunos da Cintia no CEPS).

ATENÇÃO: os seguintes professores ficarão responsáveis por escolher os alunos destas miniaulas:

Professora Erivonete:

definirá os alunos 7, 8, 13 e 14. Motivo: a solicitação da oficina de Vídeo que o Técnico do Senac dará para os alunos partiu da Erivonete, para que eles pudessem construir os vídeos do trabalho de Geografia.

Professora Luciane:

~~Definirá os alunos 9, 10, 15 e 16, após a oficina que ela e o professor Eli darão para os alunos construírem o jogo de Inglês.~~ A Luciane define uma dupla do Hot Potatoes para representar o CERM e no CEPS será escolhida outra dupla.

Professora Cíntia:

Definirá os alunos 11, 12, 17 e 18. Ou pode ser a mesma dupla nos dois dias.

ESCALA DOS PROFESSORES PARA AS SEÇÕES DE RELATO DE EXPERIÊNCIAS: MARINEUSA/CRIS

Surgiu uma discussão que não houve na reunião de planejamento anterior. O Eli sugeriu para a Cristiani que ela e a Marineusa fizessem a escala dos professores para as 4 seções dos relatos de experiências. Isto deve incluir as duas, que também farão seus relatos sobre como foi a experiência de ter este projeto de Mídias Digitais nas escolas.

Portanto, ficaremos aguardando a programação da Marineusa e Cristiani para que nos ajudem a definir os professores que farão relatos nas 4 seções seguintes:

RELATO DE EXPERIÊNCIAS I – dia 03/12 – quinta-feira – 09:00 às 10:00

RELATO DE EXPERIÊNCIAS II – dia 03/12 – quinta-feira – 14:00 às 15:00

RELATO DE EXPERIÊNCIAS III – dia 04/12 – sexta-feira – 09:00 às 10:00

RELATO DE EXPERIÊNCIAS IV – dia 04/12 – sexta-feira – 14:00 às 15:00

Os professores que farão relato são:

Marineusa, Cristiani, Klairy, Cíntia, Erivonete, Cleverton, Natália, Alexandre, Luciane, Cristiane, Valmira

e) PROGRAMAÇÃO COMPLETA DA MOSTRA



Em função destas mudanças, o Eli vai refazer a programação da mostra e enviar o arquivo para que Cristiani, Marineusa e Silvana aprovem. Aprovada a programação, ela será publicada no site [www.riodosuldigital.com.br](http://www.riodosuldigital.com.br)

Minuta de reunião número 37

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
04/11	08:30	CERM
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Ciências	
Ano(s)	8º.	
Professor(es)	Cristiane	
Participantes	Cristiane / Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Criação de vídeos sobre DST (Doenças Sexualmente Transmissíveis)	
Mídia digital	Windows Movie Maker ou outros que os alunos queiram utilizar	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>A Cristiane utilizará algumas aulas para que os alunos possam criar vídeos sobre DST. No semestre passado eles foram ao Senac e tiveram uma palestra sobre o tema.</p> <p>A ideia é que produzam vídeos curtos, geralmente entre 2 e 5 minutos.</p> <p>Os melhores vídeos serão escolhidos para participar da mostra no ambiente Vídeos.</p> <p>A Cristiane fará o registro destas aulas com fotos dos alunos produzindo o trabalho, para que possa fazer um relato da experiência.</p>		

Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Fazer a aula com os alunos da produção de vídeos	Cristiane		
Registrar a aula com fotos digitais	Cristiane		
Escolher os melhores vídeos para ir à mostra	Cristiane	23/11	

## Minuta de reunião número 38

<b>Reunião de planejamento</b>			
Data:	Hora:	Local da reunião:	
04/11	09:00	CERM	
Escolas(s)	CERM		
Disciplina(s)	Inglês		
Ano(s)	8º.		
Professor(es)	Luciane		
Participantes	Luciane / Eli		
<b>Primeiro tópico da pauta</b>			
Assunto	Oficina de Hot Potatoes para criação de atividades em inglês		
Mídia digital	Hot Potatoes		
Endereço eletrônico			
Arquivo	Instalação do executável do Hot Potatoes nos computadores		
Recursos necessários			
<b>Discussão</b>			
A aula da Luciane do dia 13/11, com o oitavo ano matutino, no horário de 08:30 às 10:15 será no laboratório. O Eli virá fazer a oficina do Hot Potatoes com os alunos.			
A ideia é mostrar o básico do Hot Potatoes e deixar que eles criem à vontade as tarefas sugeridas no livro, de forma digital, utilizando o Hot Potatoes.			
O Eli e Luciane escolherão uma dupla da turma para ministrar a miniaula de Hot Potatoes na Primeira Mostra de Mídias Digitais.			

Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Fazer a aula com os alunos	Luciane / Eli	13/11	
Registrar a aula com fotos digitais	Luciane / Eli	13/11	
Definir a dupla para dar a miniaula na mostra	Luciane / Eli	13/11	

Minuta de reunião número 39

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
04/11	15:00	CERM
Escolas(s)	CERM	
Disciplina(s)	Geografia	
Ano(s)	8º.	
Professor(es)	Erivonete	
Participantes	Erivonete, Carol, Silvana, Eli	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Definição dos trabalhos que irão para a mostra de Mídias Digitais.	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		
<p>Erivonete se comprometeu a escolher pelo menos 3 (três) trabalhos para irem à seção de EXPOSIÇÃO da 1ª. Mostra de Mídias Digitais.</p> <p>Os grupos dos 3 trabalhos escolhidos apresentarão os mesmos na mostra.</p> <p>O Eli sugeriu que, se possível, a Erivonete escolhesse 4 trabalhos.</p> <p>Os temas dos trabalhos foram: Continente Americano, Continente Asiático, Continente Africano.</p> <p>Não é necessário ir para a mostra um trabalho de cada tema. O Eli sugeriu à Erivonete que a escolha fosse pela qualidade e</p>		

não pelos temas. Sendo assim, os 3 ou 4 trabalhos podem ser, por exemplo, 2 de um continente, 2 de outro e o terceiro não ter trabalho. Enfim, a escolha é da professora.

Um dos trabalhos sugeridos é do Continente Americano, construído pelas alunas Heloisa, Riviana e Lara. Pode ser que haja mais trabalhos do CERM. Entretanto, a Erivonete vai verificar também quais trabalhos do oitavo ano e do nono ano do CEPS poderão ir para a mostra.

O Eli se comprometeu a ajudar a Erivonete a construção do relato da experiência, depois da escolha dos trabalhos.

Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Definir os trabalhos que irão para a mostra.	Erivonete	13/11	
Preparar os alunos para a mostra	Erivonete	22/11	
Preparar o relato da experiência	Erivonete/Eli	22/11	

#### Minuta de reunião número 40

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/11	13:30	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	Geografia	
Ano(s)	9°.	
Professor(es)	Erivonete	
Participantes	Reunião da Silvana e Eli com os alunos Clerson e Christopher	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Apresentação do material produzido por eles sobre o continente Asiático	
Mídia digital	Vídeos, fotos e uso do Visual Studio (da Microsoft) para produção das telas	
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		

Discussão			
<p>Os alunos Clerson e Christopher apresentaram para a Silvana e Eli o projeto que eles desenvolveram sobre o continente Asiático.</p> <p>Silvana e Eli explicaram para os alunos que a participação deles na mostra é no ambiente EXPOSIÇÃO. Eles pensavam que seria no ambiente AULA e, por isto, não pretendiam comparecer. Ao saber que é no ambiente EXPOSIÇÃO, onde tem menor público por vez vendo a apresentação deles, ambos se dispuseram a participar.</p> <p>Eles vão acrescentar mais algumas funcionalidades ao projeto para levar para a mostra.</p>			
Itens de ação			
Resp.	Data	Obs.	

#### Minuta de reunião número 41

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/11	14:00	CEPS
Escolas(s)	CEPS/CERM	
Disciplina(s)		
Ano(s)		
Professor(es)		
Participantes	Silvana, Eli, SME	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Definição de transporte para os dias da Mostra de Mídias Digitais	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
Discussão		

A SME disse que a quantidade de alunos do 6°. ao 9°. nas OITO ESCOLAS que possuem as séries finais é muito grande para levar ao Senac nos dias da mostra.

A Silvana propôs então que o foco seja levar pelo menos os alunos do 8°. e 9°. ano das escolas.

A SME vai passar para a Silvana a relação de quantos alunos tem em cada série, por escola, assim como a disponibilidade de transporte.

Silvana e Eli vão montar a logística do transporte com base nos dados que a SME fornecer.

Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Definir a quantidade de ônibus disponíveis e os horários.	SME	11/11	
Emitir um relatório de quantos alunos têm cada série em cada escola.	SME	11/11	
Montar a logística do transporte com base nos dados fornecidos pela SME	Silvana/Eli	14/11	

#### Minuta de reunião número 42

Reunião de planejamento		
Data:	Hora:	Local da reunião:
05/11	15:00	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)		
Ano(s)	8°. e 9°.	
Professor(es)		
Participantes	Marineusa, Eli, Silvana	
Primeiro tópico da pauta		
Assunto	Aula de reposição com uso de mídias digitais no dia 14/11 (sábado)	
Mídia digital	Tabela periódica e Hot Potatoes	
Endereço eletrônico		
Arquivo	Instalação da tabela periódica e do Hot Potatoes nos computadores	

Recursos necessários			
Discussão			
<p>No dia 14/11 levaremos os notebooks do Senac para o CEPS, pois assim teremos o laboratório e mais os notebooks em uma sala, ou seja, dois laboratórios.</p> <p>Nas duas primeiras horas de aula:</p> <p>8º. ano: fica com o Eli e mais uma professora, quando o Eli vai dar uma oficina do uso do Hot Potatoes.</p> <p>9º. ano: fica com a professora Nilza e mais uma professora, jogando o jogo da Tabela Periódica.</p> <p>Nas duas últimas horas de aula:</p> <p>8º. ano: continua desenvolvendo atividade com o Hot Potatoes, acompanhados por duas professoras.</p> <p>9º. ano: fica com o Eli e mais uma professora, para a oficina de Hot Potatoes.</p> <p>Sendo assim, o Eli estará com o 8º. ano e depois com o 9º. ano.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Instalar Tabela Periódica e Hot Potatoes nos computadores da escola	Eli	12/11/2014	
Dar oficina de Hot Potatoes	Eli	14/11/2014	

#### Minuta de reunião número 43

<b>Reunião de planejamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
13/11	14:00	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)	História	
Ano(s)	8º. e 9º.	
Professor(es)	Diomir	
Participantes	Diomir / Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	Trabalhos de História para a Primeira Mostra de Mídias Digitais	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		

Recursos necessários			
Discussão			
<p>O professor Diomir procurou pelo Eli para dizer que, embora não tenha construído a <i>Webquest</i> que foi planejada em reuniões anteriores, realizou trabalhos com os alunos que poderiam ser objetos da mostra de Mídias Digitais.</p> <p>Ele deu um tema para os alunos que foi CURIOSIDADES HISTÓRICAS, para as quais os alunos poderiam escolher qualquer assunto e apresentar com uso de PowerPoint, vídeos, imagens.</p> <p>Os possíveis trabalhos que poderiam ser levados para a mostra são:  9º. ano: 1) História da história em quadrinhos; 2) História da homossexualidade; 3) Manuscrito 512; 8º. ano: 4) História da moda.</p> <p>Eli e Diomir combinaram que o Diomir avisaria aos alunos destes trabalhos que eles deveriam ser apresentados no dia 26/11 (dia do “ensaio” para a mostra) e que dois deles seriam escolhidos para estar presentes na Primeira Mostra de Mídias Digitais. Caso os quatro trabalhos fiquem bons, poderão ser todos levados para a seção EXPOSIÇÃO.</p>			
Itens de ação	Resp.	Data	Obs.
Comunicar aos autores dos trabalhos sobre a apresentação que terão que fazer dia 26/11.	Diomir	Até 17/11	
Apresentar os trabalhos	Alunos	26/11	
Definir quais trabalhos irão para a mostra	Eli, Silvana, Marineusa	26/11	Dia 26 o Diomir não estará na escola, segundo ele.

Minuta de reunião número 44

Reunião de planejamento



Data:	Hora:	Local da reunião:
14/11	14:00	CEPS
Escolas(s)	CEPS	
Disciplina(s)		
Ano(s)	8º. e 9º.	
Professor(es)		
Participantes	Marineusa, Silvana, Eli	
<b>Primeiro tópico da pauta</b>		
Assunto	Preparativos para a 1ª. Mostra de Mídias Digitais	
Mídia digital		
Endereço eletrônico		
Arquivo		
Recursos necessários		
<b>Discussão</b>		
<p>A discussão eu enviei posteriormente por e-mail, com o seguinte teor, com a programação da 1ª. mostra, disponível no site <a href="http://www.riodosuldigital.com.br">www.riodosuldigital.com.br</a></p>		

#### Minuta de reunião número 45

<b>Reunião de planejamento</b>		
Data:	Hora:	Local da reunião:
26/11	14:00	CERM
Escolas(s)	CEPS/CERM	
Disciplina(s)	Todas as participantes do projeto	
Ano(s)	6º. ao 9º.	
Participantes	Marineusa (CEPS), Carol (CERM), Silvana (Senac), Cleverton (CERM), Klairy (CEPS/CERM), Erivonete (CEPS/CERM), Eli (Senac) e os alunos constantes na programação abaixo.	
<b>Pauta</b>		
Assunto	Definição dos participantes e ensaio de apresentações	

Discussão	
<p>Foram definidos os trabalhos faltantes para a mostra. Algumas duplas apresentaram suas produções. FICOU DEFINIDO QUE DIA 02/12, NO TURNO MATUTINO, HAVERÁ UM ÚLTIMO ENSAIO NO CEPS. OS ALUNOS DO CERM QUE PARTICIPARÃO DA MOSTRA DEVERÃO SE DESLOCAR PARA LÁ NESTE DIA.</p>	

Minuta de reunião número 46

Reunião de planejamento				
Data:	Hora:	Local da reunião:		
27/11	08:00	Secretaria Municipal de Educação (SME)		
Escolas(s)	CEPS/CERM			
Disciplina(s)	Todas as participantes do projeto			
Ano(s)	6°. ao 9°.			
Participantes	Secretária de Educação, Rep. da SME, o Responsável pela Divisão de Transportes da SME), Silvana (Senac) e Eli (Senac)			
Pauta				
Assunto	Logística do transporte dos visitantes para a 1ª. Mostra de Mídias Digitais.			
Discussão				
<p>Ficaram definidas as seguintes escolas, com dia, horário, ano e número de alunos para a visitação, com transporte confirmado pela Divisão de Transporte.</p> <p>Observação: os alunos do Sebastião Back não precisam de transporte, porque estão praticamente ao lado do Senac.</p>				
DIA	Horário	Escola	Anos	Nr. alunos
<b>03/12 (quinta)</b>	10h	Roberto Machado	8°.	19

		Sebastião Back	8°.	28
	13h30min	Sebastião Back	7°.	30
		Pedro dos Santos	8°. e 9°.	47
		Roberto Machado	8°.	13
<b>04/12 (sexta)</b>	8h30min	Daniel Maschio	8°. e 9°.	40
		Ricardo Marchi	8°. e 9°.	49
	9h30min	Sebastião Back	9°.	26
	13h30min	Willy Schleumer	7°. e 8°.	35

## APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE NOME DA INSTITUIÇÃO



### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DO NOME DA INSTITUIÇÃO

O **SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL - SENAC**, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, criado por Decreto Lei n. 8.621, de 10 de janeiro de 1946, com sua Administração Regional em Santa Catarina, sediada na Rua Felipe Schmidt, 785, 6º e 7º andares, Centro, Florianópolis, inscrita no CNPJ sob o nº. 03.603.739/0001-86, neste ato representado por seu Diretor Regional, Sr. Rudney Raulino, brasileiro, casado, inscrito no Registro Geral de Identificação SSP/SC sob o nº. 1.311.852 e no CPF sob o nº.471.397.579-68, **AUTORIZA** a utilização do nome do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC/SC) na pesquisa intitulada "Labirinto rizomático de experiência com uso de mídias digitais", de autoria de Eli Lopes da Silva, orientado por Dulce Márcia Cruz, da Universidade Federal de Santa Catarina.


O objetivo geral da pesquisa foi criar um labirinto rizomático de experiência de docentes e alunos, gerado pela mediação de um *professorpesquisador* no uso das mídias digitais, para o ensino de conteúdos curriculares dos anos finais do ensino fundamental.

A exposição das informações que autorizamos neste ato, não fere a imagem da Instituição, porque a menção do nome se deve ao fato de que os sujeitos pesquisados foram professores de escolas municipais em Rio do Sul, em uma parceira do Senac daquela cidade com as escolas. A pesquisa procura ressaltar os pontos positivos da participação dos sujeitos no uso de mídias digitais.

Florianópolis, 14 de Abril de 2016.

**RUDNEY RAULINO**  
 DIRETOR REGIONAL DO SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM  
 COMERCIAL - SENAC/SC  
 CNPJ: 03.603.739/0001-86

## ANEXO A – AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DOS ALUNOS

SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO  **AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM**

Eu \_\_\_\_\_, responsável pelo aluno(a) \_\_\_\_\_, do \_\_\_\_\_ ano, autorizo que fotos e filmagens que incluam meu/minha filho(a) sejam feitas e utilizadas no ano de \_\_\_\_\_ pela equipe do Centro Educacional Pedro dos Santos para fins pedagógicos;

a) para fins de divulgação do trabalho da escola (informativos, encartes, folders, jornais internos e/ou semelhantes).  
b) para fins de publicação no blog da escola;  
c) para fins de divulgação no [www.facebook.com.br](http://www.facebook.com.br)

Estou ciente de que as imagens serão usadas para fins pedagógicos e não comerciais, resguardadas as limitações legais e jurídicas.

Número de telefones: Fixo/Celular: \_\_\_\_\_ ou \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Assinatura dos responsáveis

Rio do Sul, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_\_