

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO
CONHECIMENTO**

EDNEI OTÁVIO DA PURIFICAÇÃO SANTOS

**A PROPOSTA EDUCACIONAL DE ANÍSIO TEIXEIRA PARA A ESCOLA PARQUE
DA DÉCADA DE 1950 – APLICAÇÃO A MODELAGEM DIGITAL**

**SALVADOR
2020**

EDNEI OTÁVIO DA PURIFICAÇÃO SANTOS

**A PROPOSTA EDUCACIONAL DE ANÍSIO TEIXEIRA PARA A ESCOLA PARQUE
DA DÉCADA DE 1950 –
APLICAÇÃO A MODELAGEM DIGITAL**



Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento – DMMDC, Faculdade de Educação – FACED, Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito para obtenção do título de Doutor em Difusão do Conhecimento.

Áreas de Concentração: Modelagem da Geração e Difusão do Conhecimento

Linha 2 – Difusão do Conhecimento: Informação, Comunicação e Gestão

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Coorientadora: Prof^a. Dra. Jaci Maria Ferraz de Menezes

SALVADOR
2020

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação – Biblioteca Anísio Teixeira

Santos, Ednei Otávio da Purificação.

A proposta educacional de Anísio Teixeira para a Escola Parque da década de 1950 - aplicação a modelagem digital / Ednei Otávio da Purificação Santos. - 2020.

323 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Jaci Maria Ferraz de Menezes.

Tese (Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento) - Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2020.

1. Educação - Bahia - História. 2. Teixeira, Anísio, 1900-1971 - Carreira na Educação. 3. Projeto pedagógico - Pesquisa. 4. Museus virtuais. 5. Difusão do conhecimento. I. Matta, Alfredo Eurico Rodrigues. II. Menezes, Jaci Maria Ferraz de. III. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. Programa de Doutorado Multi-institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento. IV. Título.

CDD 370.98142 – 23. ed.

Autorizo a reprodução parcial ou total dessa Tese para fins acadêmicos, desde que seja citada a fonte.

A PROPOSTA EDUCACIONAL DE ANÍSIO TEIXEIRA PARA A ESCOLA PARQUE DA DÉCADA DE 1950 – APLICAÇÃO A MODELAGEM DIGITAL

EDNEI OTÁVIO DA PURIFICAÇÃO SANTOS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento, da Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do título de Doutor em Difusão do Conhecimento, avaliada pela Banca Examinadora formada pelos professores:

Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Orientador, Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof.^a. Dra. Jaci Maria Ferraz de Menezes
Co-Orientadora, Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof. Dr. Miguel Maria Correia Monteiro
Universidade de Lisboa – UL

Prof.^a Dr.^a. Francisca de Paula Santos da Silva
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof. Dr. Juliano Sousa Matos
Universidade Católica do Salvador – UCSAL
Fundação Anísio Teixeira – FAT

Prof. Dr. Silvar Ferreira Ribeiro
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof.^a Dr.^a. Luciana Conceição de Almeida Martins
Universidade Católica do Salvador – UCSAL

Aprovada em 06 de outubro de 2020

*À memória de Professor
Edivaldo Machado Boaventura
(10/12/1933 – 22/08/2018)*

E à todas as vítimas da Covid-19.

*Dedico este trabalho a minha família, mãe, esposa, filhas,
amigos e a todos os educadores.*

***“O educador é o artífice da palavra, o pontífice do conhecimento e
o cúmplice dos resultados”***
Carlos Neves, poeta e escritor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha mãe e ao meu pai, por nunca me faltarem.

Agradeço ao meu orientador, Professor Alfredo Matta, pela inovação e exemplo que é, pela escuta e sensibilidade, pelas sugestões oferecidas com entusiasmo e generosidade e, principalmente, por ser amigo. Paciência, estímulo e compreensão que teve diante das dificuldades que tive durante o curso e no processo de elaboração dessa pesquisa foi crucial para a conclusão do trabalho e, sobretudo, para meu desenvolvimento enquanto ser social, humano e cidadão.

Agradeço a minha co-orientadora, Professora Jaci Menezes, pela presença e sabedoria, carinho e amizade eterna. Uma cientista referência que tive o orgulho em ser orientando, e que me proporcionou ricas discussões teóricas que foram basilares nessa pesquisa.

Agradeço Professora Dra. Francisca de Paula Santos da Silva, ao Professor Miguel Monteiro, Professor Dr. Juliano Sousa Matos, Professora Dra. Luciana Conceição de Almeida Martins, Professor Dr. Silvar Ribeiro, pelas contribuições valiosas não somente como membros da banca, mas como amigas e amigos que bem direcionaram a pesquisa, nos pontos antes não vistos, e agora perceptíveis para mim.

Agradeço a professoras e professores do Doutorado em Difusão do Conhecimento, por compartilhar o conhecimento que possuem e propiciar experiências engrandecedoras.

Agradeço ao Professor Edivaldo Machado Boaventura (*In Memoriam*) que permitiu incontáveis e valorosas contribuições a esta Tese e propiciou Agradeço a professoras e professores do Doutorado em Difusão do Conhecimento, por compartilhar o conhecimento que possuem e propiciar experiências engrandecedoras.

Agradeço ao Professor Dr. Gedean Ribeiro, Diretor da Escola Parque de Salvador, aos diretores das Escolas-Classe, aos alunos e ex-alunos do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, aos moradores e ex-moradores da Caixa D'água e entorno, pela colaboração, presença e carinho. Esta obra é de vocês, também!

Agradeço a Professora Adelaide Badaró, ao Professor Elizeu Clementino, Prof. Elizeu Ramos, Prof. Eduardo Nunes, Prof. Antônio Amorim e Prof. César Leiro, pela paciência e companheirismo, por acreditarem que o caminho para excelência do Departamento e da UNEB também passa pela qualificação do corpo técnico administrativo.

Agradeço a minha esposa, Suraia, minha irmã, irmãos, filho e filhas e minha dinda querida, Amanda Cristina.

Agradeço a meus amigos, pela sorte que tenho em tê-los, pelo carinho e preocupação, que mesmo com a distância sinto a energia positiva, em especial, a Daniela Guedes, Antônio Lima, Nívea Rocha, Dra. Cristina Santiago e Stefanie Santiago, minha dinda do coração, Poliana Fernandes, Alessandra Neiva, Nilma Gleide, Carlos Neves, Renato Araújo e nosso cacique Raoni, Luís Augusto, Midore Inomata (*in memoriam*), David Tourinho, Renata Monteiro, Juliana Silva, Amintas Angel, Adalberto Boaventura, Edgar Lira, Tiago Maia, Vanderson, Ivandson Macedo, Helton Araújo, Adriana Prates, Sonia Queiroz, Prof. Eudaldo Francisco, Aline Santos, grandes irmãos e irmãs, e que nunca me falem.

Agradeço aos colegas do Doutorado, que me permitiram vivenciar momentos de muitas alegrias e nenhuma tristeza, pelas falas e sugestões que ajudaram nesse trabalho, pela acolhida. Em especial a Clécia Queiroz, Arlindo Pitombo, Mestre Cobra Mansa e Manuela.

Agradeço a todos os funcionários e funcionárias do Doutorado, Bia, Camila e Luís, pela presteza e cordialidade, sempre que precisei.

Agradeço a todos aqueles que lutaram nessa sindemia da Covid-19.

Agradeço, também, a todas aquelas pessoas que, por descuido meu ou outro qualquer motivo que seja, não ter aqui citado, mas estiveram direta ou indiretamente ligado dialógica ou polifonicamente a tessitura da tese. A vida atual humana nos impele ao afastamento de nossa missão maior, que é um cuidar do outro, um levar o legado do outro. Tenta nos conduzir para a correria da vida moderna, para a cissão e o semi-egoísmo. Desculpe não citá-los aqui mas recebam com carinho meu humilde agradecimento.

Agradeço humildemente a quem se dispôs a me ajudar nessa longa caminhada e àqueles que dedicaram e dedicarão, com o coração tranquilo e sereno, minutos para ler este trabalho.

Muito Obrigado!

SANTOS, Ednei Otávio da Purificação Santos. **A proposta educacional de Anísio Teixeira para a Escola Parque da década de 1950 – Aplicação a modelagem digital**. 323f. Il. 2020. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020

RESUMO

Esta tese tem como objetivo a difusão e apreensão da proposta pedagógica original de Anísio Teixeira para o projeto da escola parque dos anos de 1950. A pesquisa fundamenta-se nos princípios teóricos da filosofia de linguagem de Mikhail Bakhtin (2003), a polifonia e a dialogia, e na psicologia da arte de Lev Vygotsky (2009) como suportes básicos para seu desenvolvimento. Realizada a partir da metodologia Pesquisa-Aplicação, ou *Design-Based Research* (DBR), trazida por Matta, Silva e Boaventura (2014), a tese articula-se de modo colaborativo com a comunidade de pesquisadores do intelectual caetitense e com os acervos referentes aos projetos pedagógicos de Anísio Teixeira. Além de homenagear o educador baiano e resgatar uma importante parte da história da educação da Bahia e do Brasil, o estudo promove a difusão deste conhecimento ao desenvolver uma aplicação de museu virtual participativo com a proposta educacional de Anísio Teixeira para os parques escolares, contribuindo com as tecnologias da informação e da comunicação. O Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950 (MVEP1950) é uma aplicação tipo modelagem digital, *online*, virtual e interativa, construída através da epistemologia sociointeracionista da práxis, dialética e interdisciplinar, a partir do acervo produzido com a História Pública e com o Design Cognitivo (Matta, 2005).

Palavras-chave: Design Cognitivo, Museu Virtual, Anísio Teixeira, Pesquisa-Aplicação DBR.

ABSTRACT

This thesis aims to disseminate and apprehend Anísio Teixeira's original pedagogical proposal for the park school project in the 1950s. The research is based on the theoretical principles of Mikhail Bakhtin's (2003) language philosophy, polyphony and dialogism, and in the psychology of art by Vygotsky (2009) as basic supports for its development. Based on the Research-Application, or Design-Based Research (DBR) methodology, brought by Matta, Silva and Boaventura (2014), the thesis collaboratively articulates with the intellectual research community and with the collections related to the projects pedagogical activities of Anísio Teixeira. In addition to paying homage to the bahian educator and rescuing an important part of the history of education in Bahia and Brazil, the study promotes the dissemination of this knowledge by developing a participatory virtual museum application with Anísio Teixeira's educational proposal for school parks, contributing to information and communication technologies. The Virtual Museum of the Park School of the 1950s (MVEP1950) is a digital, online, virtual and interactive modeling solution, built through the epistemology of praxis social interactionism, dialectic and interdisciplinary, from the collection produced with Public History and with the Cognitive Design (Matta, 2005).

Keywords: Cognitive Design, Virtual Museum, Anísio Teixeira, Research-Application DBR.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – PROPOSTA DO CENTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO	25
FIGURA 2 – LOCALIZAÇÃO DOS CENTROS EDUCACIONAIS PREVISTOS PARA IMPLANTAÇÃO EM SALVADOR-BAHIA.....	31
FIGURA 3 – MAPA CONCEITUAL DA SÍNTESE DO PROJETO	36
FIGURA 4 – CICLOS DE APLICAÇÃO, ANÁLISE, AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DA DBR.	40
FIGURA 5 – PONTOS DO CONTEXTO DA PESQUISA SOBRE A CONSTRUÇÃO DO ACERVO DO MVEP1950, EM SEQUÊNCIA DE APRESENTAÇÃO	60
FIGURA 6 – PLANTA ORIGINAL DO CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO	110
FIGURA 7 – PAINÉIS DOS MODERNISTAS.....	113
FIGURA 8 – ANÍSIO TEIXEIRA	119
FIGURA 9 – VISTA AÉREA DA INVASÃO DO CORTA-BRAÇO	129
FIGURA 10 – DETALHE DO TETO DA BIBLIOTECA DA ESCOLA PARQUE	133
FIGURA 11 – DIAGRAMA UML DE CASO DE USO DO MVEP1950	173
FIGURA 12 – MAPA DE FLUXO LOGÍSTICO DO MVEP1950	181
FIGURA 13 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 1, ENTRADA DA ESCOLA.....	184
FIGURA 14 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 2, ÁREA INTERNA	186
FIGURA 15 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA3, PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES	189
FIGURA 16 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 4, BIBLIOTECA	191
FIGURA 17 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 5, ANFITEATRO.....	193
FIGURA 18 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 6, TEATRO.....	195
FIGURA 19 – LAYOUT DA PÁGINA DE ENTRADA DO SITE DO MVEP1950	198
FIGURA 20 – LOGOTIPO DO MVEP1950	199
FIGURA 21 – LAYOUT DA INTERFACE DO MVEP1950 NO SITE	200

FIGURA 22 – REDESENHO DA FIGURA 2 – LOCALIZAÇÃO DOS CENTROS EDUCACIONAIS PREVISTOS PARA IMPLANTAÇÃO EM SALVADOR-BAHIA, PÁGINA 31.....	205
FIGURA 23 – REDESENHO DA FIGURA 6 – PLANTA ORIGINAL DO CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO, PÁGINA 110.....	206
FIGURA 24 – DESIGN DO INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS, FERRAMENTA DE <i>FEEDBACK</i> DO MVEP1950 “FALE PARA ANÍSIO”.	224
FIGURA 25 – EXEMPLO DE ENCAMINHAMENTO DOS DADOS DO FORMULÁRIO PARA E-MAIL CADASTRADO.....	225
FIGURA 26 – FLUXO DE COLABORAÇÃO E PROPOSTA DE VALIDAÇÃO DE DADOS	226
FIGURA 27 – NOTÍCIA NO SITE DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTANCIA (ABED) SOBRE O MVEP1950	248
FIGURA 28 – REDESIGN DO LAYOUT DA PÁGINA DE ENTRADA DO SITE DO MVEP1950 APÓS SUGESTÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES NO CICLO DE APLICAÇÃO 1.....	263
FIGURA 29 – REDESENHO DO CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 1, ENTRADA DA ESCOLA	264

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO DA TESE	37
QUADRO 2 – SÍNTESE DO PROJETO DE TESE DO MVEP1950.....	41
QUADRO 3 – SÍNTESE DA EPISTEMOLOGIA SOCIOINTERACIONISTA	48
QUADRO 4 – FRAMEWORK DBR DO MVEP1950	54
QUADRO 5 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950.....	76
QUADRO 6 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950.....	86
QUADRO 7 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950.....	98
QUADRO 8 (QE) – ELEMENTOS/SETORES PRINCIPAIS DESCRITOS NO RELATÓRIO DE 1949	107
QUADRO 9 (QE) – ELEMENTOS/SETORES CONSTITUINTES DA ESCOLA PARQUE - ELEMENTOS INTERNOS.....	111
QUADRO 10 (QS) – ELEMENTOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM PROPOSTA.....	120
QUADRO 11 – AMBIENTES E PERSONAGENS A SEREM MODELADOS APÓS REDESIGN DO ACERVO DO MVEP1950	138
QUADRO 12 - SÍNTESE QUANTO ÀS OPÇÕES DE DESENVOLVIMENTO DE MUSEU VIRTUAL E SUA PRESENÇA NA INTERNET.....	147
QUADRO 13 - SÍNTESE DOS ELEMENTOS DO <i>STORYTELLINGS</i> PARA DESENVOLVIMENTO DE ENREDOS	150
QUADRO 14 – SISTEMATIZAÇÃO DOS PRINCÍPIOS NORTEADORES DA PESQUISA PRESENTES NA MODELAGEM DO MVEP1950.....	154
QUADRO 15 – DESIGN COGNITIVO DO MVEP1950	160
QUADRO 16 – RELAÇÃO DIAGRAMA UML X DESIGN COGNITIVO: SÍNTESE DA OPERACIONALIZAÇÃO DAS INTERAÇÕES DO MVEP1950	176
QUADRO 17 – REDESIGN DOS ELEMENTOS DO <i>STORYTELLINGS</i> PARA DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO DO MVEP1950	179
QUADRO 18 - DESIGN DO MVEP1950: TELA 1 DA MODELAGEM, ENTRADA DA ESCOLA	183

QUADRO 19 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 2 DA MODELAGEM, ÁREA INTERNA	185
QUADRO 20 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 3 DA MODELAGEM, PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES	188
QUADRO 21 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 4 DA MODELAGEM, BIBLIOTECA	190
QUADRO 22 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 5 DO CENÁRIO, ANFITEATRO ..	192
QUADRO 23 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 6 DO CENÁRIO, TEATRO	194
QUADRO 24 - DESIGN DO SITE DO MVEP1950	197
QUADRO 25 – SEÇÕES DOS GUIAS DO MVEP1950	202
QUADRO 26 – PROCEDIMENTOS DE INVESTIGAÇÃO EM CAMPO	211
QUADRO 27 – CAMPOS EMPÍRICOS DE APLICAÇÃO DO MVEP1950	221
QUADRO 28 – CATEGORIA DE ANÁLISE DEPENDENTE DA PESQUISA DO MVEP1950	228
QUADRO 29 – CATEGORIA DE ANÁLISE INDEPENDENTE DA PESQUISA DO MVEP1950	229
QUADRO 30 – SISTEMATIZAÇÃO DAS CONTRIBUIÇÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES POR CATEGORIA E VARIÁVEIS DO MVEP1950	246
QUADRO 31 – REDESIGN DO SITE DO MVEP 1950 APÓS SUGESTÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES NO CICLO DE APLICAÇÃO 1.....	262

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – REVISITAS AS INSTITUIÇÕES COM ACERVOS SOBRE ANÍSIO TEIXEIRA NO PERÍODO DE 2015 A 2019.....	210
TABELA 2 - PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR CIDADE – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO.....	237
TABELA 3 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PROFISSÃO/ATIVIDADE – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO.....	237
TABELA 4 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PIRÂMIDE ETÁRIA – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO.....	239
TABELA 5 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL SOCIOINTERACIONISMO (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	240
TABELA 6 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL HISTÓRIA PÚBLICA (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	241
TABELA 7 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL STORYTELLINGS (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	241
TABELA 8 - PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR CIDADE – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO.....	249
TABELA 9 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PROFISSÃO/ATIVIDADE – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO.....	250
TABELA 10 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PIRÂMIDE ETÁRIA – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO.....	251
TABELA 11 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL SOCIOINTERACIONISMO (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	252
TABELA 12 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL HISTÓRIA PÚBLICA (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	252
TABELA 13 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL STORYTELLINGS (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA).....	253

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1 – FOTOGRAFIA DE ANÍSIO TEIXEIRA UTILIZADA NA MODELAGEM - APLICATIVO MVEP1950.....	286
ANEXO 2 – FOTOGRAFIA DE ANÍSIO TEIXEIRA UTILIZADA NA MODELAGEM	287
ANEXO 3 – FOTOGRAFIA DE EDIVALDO BOAVENTURA UTILIZADA NA MODELAGEM.....	288
ANEXO 4 – FOTOGRAFIA DE DIÓGENES REBOUÇAS UTILIZADA NA MODELAGEM.....	289
ANEXO 5 – FOTOGRAFIA DE MONTEIRO LOBATO UTILIZADA NA MODELAGEM	290
ANEXO 6 – FOTOGRAFIA DE JOHN DEWEY UTILIZADA NA MODELAGEM	291
ANEXO 7 – FOTO DA ENTRADA DA ESCOLA PARQUE DE SALVADOR, BAHIA	292
ANEXO 8 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL PREVISTOS POR ANÍSIO – PAVILHÃO DE ATIVIDADES	293
ANEXO 9 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL PREVISTOS POR ANÍSIO – BIBLIOTECA	294
ANEXO 10 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL PREVISTOS POR ANÍSIO – ANFITEATRO	295
ANEXO 11 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL PREVISTOS POR ANÍSIO – TEATRO	296
ANEXO 12 – RELATÓRIO DAS CONTRIBUIÇÕES NA FERRAMENTA <i>FEEDBACK</i> “FALE COM ANÍSIO” NO PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO (35 MENÇÕES)...	297
ANEXO 13 – RELATÓRIO DAS CONTRIBUIÇÕES NA FERRAMENTA <i>FEEDBACK</i> “FALE COM ANÍSIO” NO SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO (139 MENÇÕES).	299
ANEXO 14 – DIÁLOGOS DETERMINADOS PARA PERSONAGENS DA MODELAGEM PELO COLETIVO DE PESQUISADORES COM BASE NOS PRINCÍPIOS SOCIOINTERACIONISTAS DO MVEP1950	306

ANEXO 15 – PLANILHA DE CRITÉRIOS DE PERTINÊNCIA DAS MENÇÕES EM RELAÇÃO COM AS CATEGORIAS E VARIÁVEIS DE ANÁLISE DOS DADOS DO MVEP1950	309
ANEXO 16 – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO FINAL DOS CICLOS ITERATIVOS 1 E 2 DO MVEP1950.....	323

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABED	Associação Brasileira de Educação a Distância
ABL	Academia Brasileira de Letras
AL-Ba	Assembleia Legislativa da Bahia
CAPES	Campanha Nacional de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CATMV-UNB	Comissão Anísio Teixeira de Memória e Verdade da Universidade de Brasília
CBPE	Centro Brasileiro de Pesquisas Educacionais
CE	Centro de Educação Elementar
CECR	Centro Educacional Carneiro Ribeiro
CHESF	Companhia Hidrelétrica do São Francisco
CNV	Comissão Nacional da Verdade
CRE	Centro Regional de Educação
CSN	Companhia Siderúrgica Nacional
DBR	<i>Design-Based Research</i>
EAD	Educação a Distância
EPUCS	Escritório do Plano de Urbanismo da Cidade do Salvador
FACED	Faculdade de Educação – UFBA
FAT	Fundação Anísio Teixeira – Caetité
FDC-Ba	Fundação para o Desenvolvimento da Ciência na Bahia
FGV	Fundação Getúlio Vargas – São Paulo
HP	História Pública
ICEIA	Instituto Central de Educação Isaías Alves
IES	Instituição de Ensino Superior
IGHB	Instituto Geográfico Histórico Brasileiro
INEP	Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
MDTT	Museu Digital do Terreiro Tumbezi
MIT	Instituto de Tecnologia de Massachusetts
MUCAI	Museu Digital de Contos Africanos
MVBF	Museu Virtual da Bata do Feijão
MVEP1950	Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950

MVQC	Museu Virtual do Quilombo do Cabula
MVTSJ	Museu Virtual do Teatro São João
REDEEDUCA	Grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais
REDEMEMO	Grupo de pesquisa Memória da Educação na Bahia
RPG	<i>Role-Playing-Game</i>
TDC	<i>Template do Design Cognitivo</i>
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UnB	Universidade de Brasília
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
ZDI	Zona de Desenvolvimento Imediato

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	23
1.1 – DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA.....	29
2 – METODOLOGIA DA PESQUISA	39
2.1 – CONTEXTO DA EPISTEMOLOGIA SOCIOINTERACIONISTA.....	42
2.2 – BASES EPISTEMOLÓGICAS DO MVEP1950.....	46
2.3 – PRINCÍPIOS DE CONTEÚDO: RELAÇÕES ENTRE ANÍSIO TEIXEIRA E LEV VYGOTSKY.....	49
2.4 – A METODOLOGIA DA TESE: PESQUISA-APLICAÇÃO.....	52
3 – CONTEXTO DO MVEP1950	58
3.1 – ANÍSIO TEIXEIRA: PRIMEIROS PASSOS	61
3.1.1 – A EDUCAÇÃO SENHORIAL.....	67
3.1.2 – O PÓS-ABOLIÇÃO E A PRIMEIRA REPÚBLICA.....	72
3.2 – DEWEY, IDEOLOGIAS E INFLUÊNCIAS.....	79
3.2.1 – IDA AOS E.U.A	83
3.3 – ANÍSIO TEIXEIRA E O PENSAMENTO ESCOLANOVISTA	89
3.3.1 – ESCOLA NOVA E O MANIFESTO DOS PIONEIROS	92
3.3.2 – ANÍSIO TEIXEIRA E A ESCOLA NOVA.....	94
3.4 – ANÍSIO TEIXEIRA E A ESCOLA PARQUE	102
3.4.1 – O PROJETO DO PARQUE ESCOLAR	108
3.4.2 – O ASSASSINATO DE ANÍSIO TEIXEIRA	114
3.5 – A HISTÓRIA PÚBLICA DA PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ANÍSIO TEIXEIRA PARA AS ESCOLAS-PARQUE DA DÉCADA DE 1950	125
3.5.1 – FATORES PARA IMPLANTAÇÃO DA ESCOLA PARQUE EM SALVADOR, BAHIA.....	126
3.5.2 – RELATOS DO COLETIVO DE PESQUISADORES	129
3.5.3 – <i>REDESIGN</i> DO ACERVO DO MVEP1950 A PARTIR DAS CONTRIBUIÇÕES DO COLETIVO DE PESQUISADORES	135
4 – PRINCÍPIOS DO MVEP1950	139
4.1 – PRINCÍPIOS DE LINGUAGEM	139

4.1.1 – ZONAS DE DESENVOLVIMENTO E METACOGNIÇÃO	140
4.1.2 – DIALOGISMO E POLIFONIA.....	141
4.1.3 – HISTÓRIA PÚBLICA	143
4.1.4 – MUSEU VIRTUAL E <i>STORYTELLINGS</i>	146
4.2 – PRINCÍPIOS DE GRUPO	152
5 – MODELAGEM DO MVEP1950.....	156
5.1 – O <i>DESIGN</i> COGNITIVO	157
5.2 – A CONSTRUÇÃO DA MODELAGEM.....	165
5.3 – ROTEIRO DE VISITAÇÃO	177
5.4 – OS CENÁRIOS DA MODELAGEM.....	182
5.5 – O <i>SITE</i> DO MUSEU VIRTUAL	195
5.6 – OS GUIAS DIDÁTICOS	201
5.7 – O AUDIOVISUAL.....	203
6 – APLICAÇÃO DO MVEP1950.....	209
7 – ANÁLISE DOS CICLOS ITERATIVOS DO MVEP1950	236
7.1 – ANÁLISE DO PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO	236
7.1.1 – SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS DO PRIMEIRO CICLO	242
7.2 – ANÁLISE DO SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO.....	248
7.2.1 – SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS DO SEGUNDO CICLO	253
7.3 – FUTUROS CICLOS	265
8 – CONCLUSÃO	268
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	277
ANEXOS	286

1 – INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de conteúdos digitais para a Educação a Distância (EAD), com uma abordagem sociointeracionista, geram produtos de imensos benefícios para a educação e inovação baiana. Esses materiais didáticos virtuais são uma autêntica tecnologia social, originária da Bahia, no nordeste brasileiro, com capacidade de galgar mais níveis de conhecimento dentro da pesquisa educacional à distância. Os produtos gerados têm uma envergadura que pode ser ainda mais explorada, nas áreas do *design* e da cognição, principalmente no desenvolvimento de museus virtuais EAD.

Quando falamos em aliar esse desenvolvimento a uma epistemologia sociointeracionista, em contato com princípios como dialogismo, práxis e polifonia, falamos em agregar, constantemente, valor para a construção do conhecimento. Percebemos, também, a contínua necessidade de estudos que promovam a difusão do conhecimento de temas que possuam sua imensa relevância para a história e a cultura nacional como, por exemplo, o projeto pedagógico de Anísio Teixeira, pensado para a educação elementar. Este projeto foi replicado em alguns estados brasileiros e que aqui adotamos como tema de nossa pesquisa.

A construção de um ambiente virtual digital sobre a ideia dos parques escolares possibilitará apreender e difundir a proposta pedagógica original de Anísio Teixeira, que gerou o modelo educacional aplicado nas diversas escolas-parque que se utilizaram dessa experiência no Brasil: na Escola Parque de Salvador, única construída na Bahia; de Brasília (DF)¹, de Maceió (AL)², de Campina Grande (PB)³, Belo Horizonte (MG)³ e de Caicó (RN)⁴, entre outros. Essa proposta está condensada em um relatório entregue por ele ao governador da Bahia, em 1948. Um modelo que é, ainda hoje, motivo de estudos e ensino em salas de aula que merece ser discutido, mesmo após quase setenta anos de sua implantação e com seus ecos reavivados nas escolas em tempo integral da contemporaneidade baiana e brasileira. Inaugurada na gestão de Otávio Mangabeira em 1950, o Centro

¹ www.anped.org.br/sites/default/files/gt02-667-intok.pdf

² arquiteturaalagoana.al.org.br/index.php/temas/escolas/cepa-centro-educacional-de-pesquisa-aplicada

³ repositorio.unb.br/bitstream/10482/32017/1/2017_CleberCardosoXavier.pdf

⁴ www.uern.br/controladepaginas/poseduc-dissertacoes-2016/arquivos/4501ana_vilma_de_medeiros_pereira.pdf

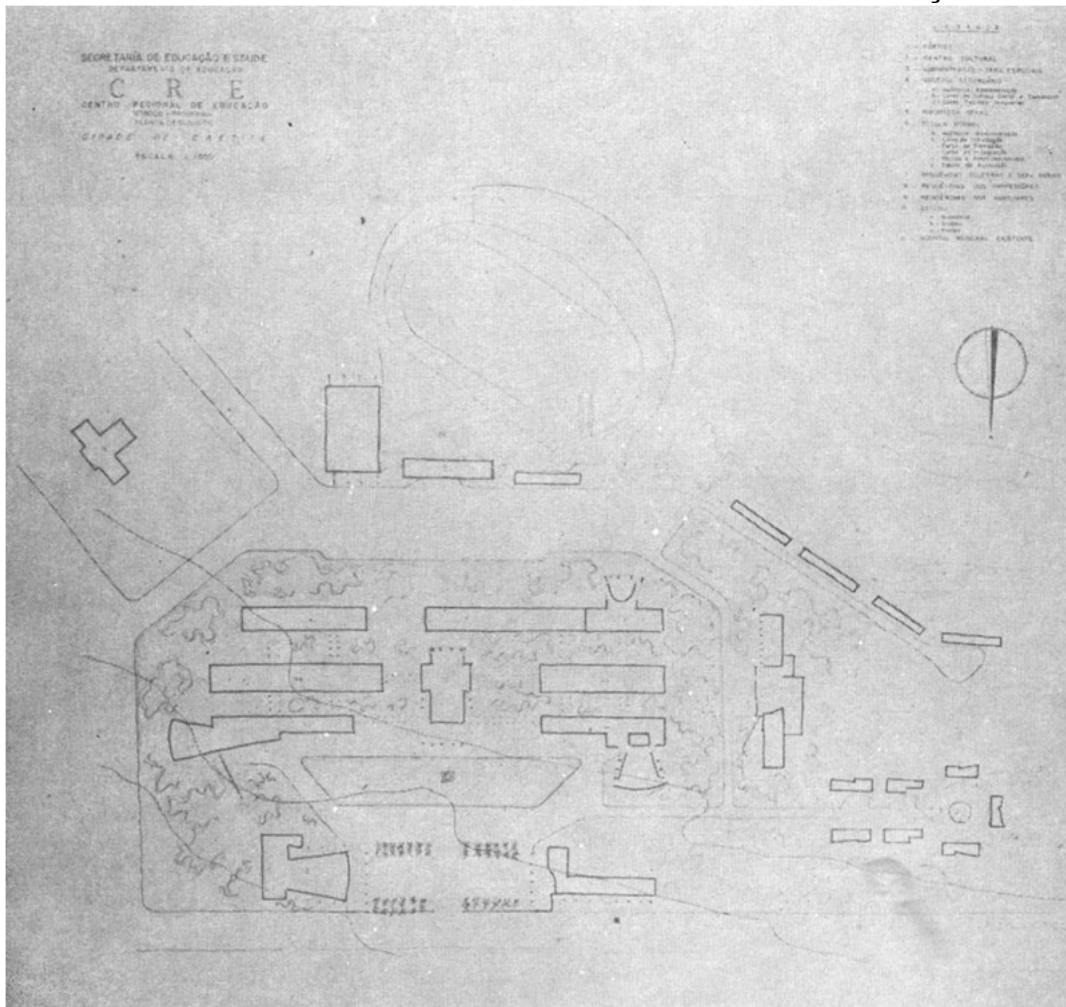
Educacional Carneiro Ribeiro (CECR) é formado pela Escola Parque da Caixa D'água em conjunto com quatro escolas-classe dispostas por esse bairro. Essa formatação trazia o que Anísio Teixeira pensava acerca do ensino: um espaço para aprendizagem de educação prática e outro espaço para receber instrução e ciência.

Mas o sonho do filósofo e intelectual da educação Anísio Teixeira, ao ocupar um cargo de Secretário de Educação e Saúde, era implantar sete Centros Educacionais em Salvador e dez outros centros em grandes cidades no interior da Bahia, que levariam o nome de Centro Regional de Educação (CRE). Conforme relatado por pesquisadores como Santos e Menezes (p.87, 2012), Cordeiro (p.1, 2001), Houaiss (2016) e Schelbauer (p.17, 2007) e figura nº1 a seguir, na década de 1950 seriam construídas dezessete escolas-parque.

A figura 1 demonstra o Centro Integrado de Educação projetado para o interior do estado da Bahia, ou como o próprio Anísio chamava, de “universidade-mirim”. Estes centros trazem um modelo baseado em conjunto de edifícios que guardam uma função e uma variedade de atividades que respondem as imposições do que ele chamava de “as necessidades da civilização moderna”. Essas necessidades aumentavam as atribuições da escola, transformando-a numa comunidade.

Para ele, a escola não era para ser implantada em uma comunidade e, sim, ela mesma ser a própria comunidade onde estava inserida. O centro educacional deve ser o centro de toda articulação para florescimento da localidade onde estava implantada. Isto é possível perceber ainda hoje nas ruas do bairro da Caixa D'água: a padaria, o açougue, o mercadinho, a lanchonete, tudo tem o nome “Parque”. É a referência sobre a única escola desse modelo de centro educacional construída na cidade do Salvador.

FIGURA 1 – PROPOSTA DO CENTRO REGIONAL DE EDUCAÇÃO



Fonte: Revista Fiscal da Bahia, p.133, 1949

Esta tese tem como universo de pesquisa os estudos realizados desde 2006 no grupo de pesquisa Memória da Educação na Bahia (PROMEBAREMEMO) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Os pesquisadores deste ambiente fazem parte do coletivo que colaboraram dialogicamente com a pesquisa. Também revisita os bancos de dados sobre Anísio Teixeira do Arquivo Público do Estado da Bahia, no município de Salvador⁵; da Fundação Anísio Teixeira em Caetité (FAT), da Fundação Getúlio Vargas em São Paulo (FGV), da Biblioteca Anísio Teixeira da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Para realização dessa pesquisa, quatro vínculos foram constituídos pelo autor da tese e que são importantes de serem elencados a seguir, visando orientar leituras subsequentes.

⁵ Visitamos, também, o Arquivo Público do município de Caetité em 17/06/2019 (n.do.at)

O primeiro vínculo surgiu com o ingresso no grupo de pesquisa de Memória da Educação da Universidade do Estado da Bahia, liderado pela professora Dra. Jaci Menezes, uma das maiores referências acerca de pesquisas sobre a Escola Parque e sobre Anísio Teixeira. Os estudos da Professora Jaci Menezes têm como lastro a democratização e a memória da educação na Bahia. São pesquisas que seguem uma estrutura de atuação criada desde 1980. Fundadora do Projeto Memória da Educação na Bahia (PROMEBA), em 2012, este grupo de pesquisa veio a se tornar o Centro de Referência em Memória da Educação na Bahia (REDEMEMO), tendo como ferramenta principal a história da educação.

O grupo tem como finalidade contribuir para o entendimento do processo de constituição da escola pública no Brasil e na Bahia, em vista do ideário da escola para todos, o que ela conceituou como “ideário modernista da educação”. Esse conceito tem íntima ligação com as convicções de Anísio Teixeira, maior das pesquisas lideradas pela Doutora Jaci Menezes. A obra desta grande professora, além de abordar os grandes intelectuais da educação baiana como Isaías Alves, Navarro de Brito, Edivaldo Boaventura, resgata a memória e celebra o legado deste que foi um dos maiores intelectuais da educação brasileira de todos os tempos: Anísio Teixeira.

A segunda ligação surgiu durante a formação na graduação em *Design* na UNEB, motivada pela descoberta de uma forte ligação entre o pensamento do educador baiano com o *design* brasileiro. Anísio é um dos primeiros brasileiros a ter uma pós-graduação nessa área do *design*. Formou-se em Mestre em Artes e Ofícios (*Masters of Arts and Crafts*) pela Universidade de Columbia, em 1932. Lá, foi aluno do americano John Dewey, criador do pragmatismo educacional, que por sua vez, é influenciado pelos escritos de William Morris e Charles Sanders-Peirce, criadores da teoria semiótica e influenciadores diretos do *design*.

O terceiro nexos que nos une à temática é o fato de ser um antigo morador da localidade onde a Escola Parque da Bahia foi construída, situada na Rua Saldanha Marinho do bairro da Caixa D'água, Salvador, antiga invasão do Corta-Braço⁶. Apesar de não ter estudado lá, conhecemos bem sua estrutura devido a sua característica extensionista, que propicia a participação da comunidade do entorno na escola e para dentro dela. Propicia, também, a interação com as escolas

⁶ A invasão do Corta-Braço veio a se chamar de Nova Pero Vaz, e somente anos mais tarde que se tornou o bairro da Caixa D'água. (Nota do Autor)

existentes nas redondezas, entre elas o Colégio Nossa Senhora da Soledade no largo homônimo, o Colégio Duque de Caxias na Liberdade, o Colégio Carneiro Ribeiro na ladeira Augusto Guimarães, o Instituto Central de Educação Isaías Alves (ICEIA) no bairro do Barbalho e a Escola Navarro de Brito, no bairro do Queimadinho.

O quarto vínculo é a experiência adquirida no contato com o grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais – REDEEDUCA, da UNEB/UFBA, durante a realização do Mestrado, no componente curricular “Tecnologias aplicadas à Pluralidade Cultural”. Nela, desenvolvemos conteúdos digitais e aplicativos voltados para a temática dos processos civilizatórios na contemporaneidade. Uma delas, inclusive, estabelecemos o design de um jogo do tipo *Role-Playing-Game* (RPG) baseado no Projeto Columbia de Anísio Teixeira. Este projeto, que mais tarde veio a se chamar Projeto UNESCO, contou com o olhar peregrino e etnográfico do fotógrafo francês Pierre Verger Fatumbi.

Essa experiência permitiu, também, navegar pelas pesquisas feitas pelo grupo. O Museu Virtual do Teatro São João (MVTJS), o Museu Virtual do Quilombo do Cabula (MVQC), Museu Digital do Terreiro Tumbeci (MDTT), Museu Virtual da Bata do Feijão (MVBF) e o Museu Digital de Contos Africanos (MUCAI) são exemplos de soluções virtuais prontas e experimentadas cientificamente. Consideram a importância dos acervos digitais e seu potencial auxílio ao desenvolvimento da educação do Brasil na modalidade à distância (EAD). Os estudos e pesquisas desse grupo de pesquisa são pioneiros na preservação em meio virtual e digital do significado sociocultural e crítico dos processos educativos, expressadas nas temáticas-objeto que constituem o eixo-formativo e a vida acadêmica das Instituições onde esse grupo se aloca, na UFBA e na UNEB. Seus estudiosos e líderes, de reconhecida capacidade nacional e internacional, realizam pesquisas socioconstrutivistas, aplicadas, de caráter multirreferencial, pluricultural e interdisciplinar.

A partir destes vínculos elencados, estabelecemos o conjunto de intelectuais onde a pesquisa se apoia. Para cada seção desta pesquisa, escolhemos um grupo de intelectuais que, com suas teorias, dialogam entre si e, assim, sustentem o estudo, conforme mostraremos no referencial teórico-metodológico da pesquisa, na página 36.

O importante para esta tese é que toda a fundamentação e construção do conhecimento deste estudo estão apoiadas na polifonia e dialogia de Mikhail Bakhtin, filósofo e linguista russo da década de 1950. Somos adeptos de que há uma presença dialógica (e dialética) em todos os sujeitos da história do educador caetense. Somos adeptos, também, da existência de uma presença polifônica de sujeitos do passado que, em nossa crença científica, estão vivos e que podemos acessar através dos escritos, das obras e das pessoas vivas que tiveram contato. Isto implica dizer que Anísio Teixeira está dialogicamente presente em suas criações, em seus escritos, áudios, vídeos e também nas outras pessoas que fizeram parte de sua vida. Ninguém nunca morre, pelo aspecto científico aqui adotado: permanece viva por meio da polifonia e do dialogismo de Bakhtin. Tanto nós, que escrevemos esta tese, quanto o Coletivo de Pesquisadores da Escola Parque, somos legítimos interatores⁷ desta tese.

Nesta pesquisa, todos os elementos construídos vão obedecer esta lógica polifônico-dialogista, assumindo que os sujeitos interatores e interativos são compartilhadores mediados pela ferramenta cognitiva a ser desenvolvida e aplicada, o museu virtual. Ou seja, sujeitos pesquisadores (como por exemplo, este pesquisador, o orientador, a co-orientadora) e os sujeitos presentes via contexto (o próprio Anísio, Dewey, sua família, Monteiro Lobato, os políticos, presentes no Capítulo III a partir da página 58) estão compartilhando dialogicamente suas existências com os sujeitos visitantes (usuários) do museu.

Isso porque cada sujeito individual é um sujeito polifônico, que responde em sua vida com as várias e infinitas vozes daqueles com que esteve em contato, segundo Bakhtin. A cada interação mediada deste sujeito com outros sujeitos durante sua vida, assim sucessiva e eternamente, algo desses sujeitos permanece vivo no primeiro sujeito. Disto vem a importância de visitarmos e revisitarmos a obra de pessoas relevantes como Anísio Teixeira e daqueles que estiveram em contato com ele, como a professora Jaci Menezes, o professor Edivaldo Boaventura, entre

⁷ Segundo o Prof. Dr. Vicente Martin Mastrocola (2012), “o nome ‘interator’ evoca na raiz de seu significado a ideia de um ‘ator’ que ‘interage’ com algo. Como é um termo muitas vezes ligado a um cenário de tecnologia, a ideia de interator pode parecer – em um primeiro momento – unicamente ligada ao universo dos jogos eletrônicos. Mas devemos pensar em todas as possibilidades interativas em múltiplas plataformas digitais. [...] O ecossistema do interator é o mundo das telas conectadas, um ambiente onde ‘tablets’ recebem conteúdos diretamente dos aparelhos de TV e smartphones interagem com displays digitais em um ponto de venda. Esta breve introdução a respeito do interator nos fornece uma noção de expectativas e anseios de um consumidor diferenciado dentro do cenário contemporâneo.”

outros. Os textos do intelectual caetitense ganham vida quando contamos com outro texto (contexto) elaborado por quem teve contato com ele, conforme Bakhtin (Gomes, 2017, p. 401). E é este contexto que servirá de base para produzir o acervo que vai ser modelado no museu virtual proposto. Isso será mais bem aprofundado quando apresentarmos, no terceiro capítulo, os princípios sociointeracionistas presentes no museu digital construído, a partir da página 139.

1.1 – DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

A maioria dos estudos sobre Anísio Teixeira atesta sua condição de “inventor da escola pública” e aborda, essencialmente, sua defesa do ensino laico, gratuito, público e de qualidade, no manifesto conhecido como “Pioneiros da Escola Nova”. Também são notórios os estudos que abordam sua atuação nas diversas esferas do ensino brasileiro, desde o ensino primário até universitário. Como exemplo do seu passeio pelos diversos graus da educação, temos sua criação para o ensino superior, junto com Darcy Ribeiro: a Universidade de Brasília (UnB) na capital federal brasileira. Para o ensino fundamental, sua maior obra é a construção do Centro Educacional Carneiro Ribeiro (CECR), na cidade de Salvador.

Verificamos também que há uma boa diversidade de base de dados para consulta de pesquisas sobre o intelectual de Caeté. Nesta cidade tem-se a Fundação Anísio Teixeira, localizada na antiga residência dos pais de Anísio, com ótimos acervos sobre a vida pessoal e profissional do professor. A Fundação Getúlio Vargas tem um grande banco de dados sobre Anísio Teixeira, sobretudo da sua atuação na capital federal da década de 1930, o Rio de Janeiro. A UFBA também tem um banco de dados relevante localizado na biblioteca da Faculdade de Educação (FACED).

Os registros acerca da dinâmica de funcionamento da Escola Parque de Salvador podem ser encontrados em bancos de dados dentro da própria escola e no INEP em Brasília, pois o projeto da Escola Parque nos anos 1950-1960 era um projeto federalizado.

Observando os documentos contidos nesses acervos, percebemos que eles se complementam e dialogam entre si: uma informação que está em um banco de dados comprova, ou complementa ou repete um documento que está em outra base de dados e vice-versa.

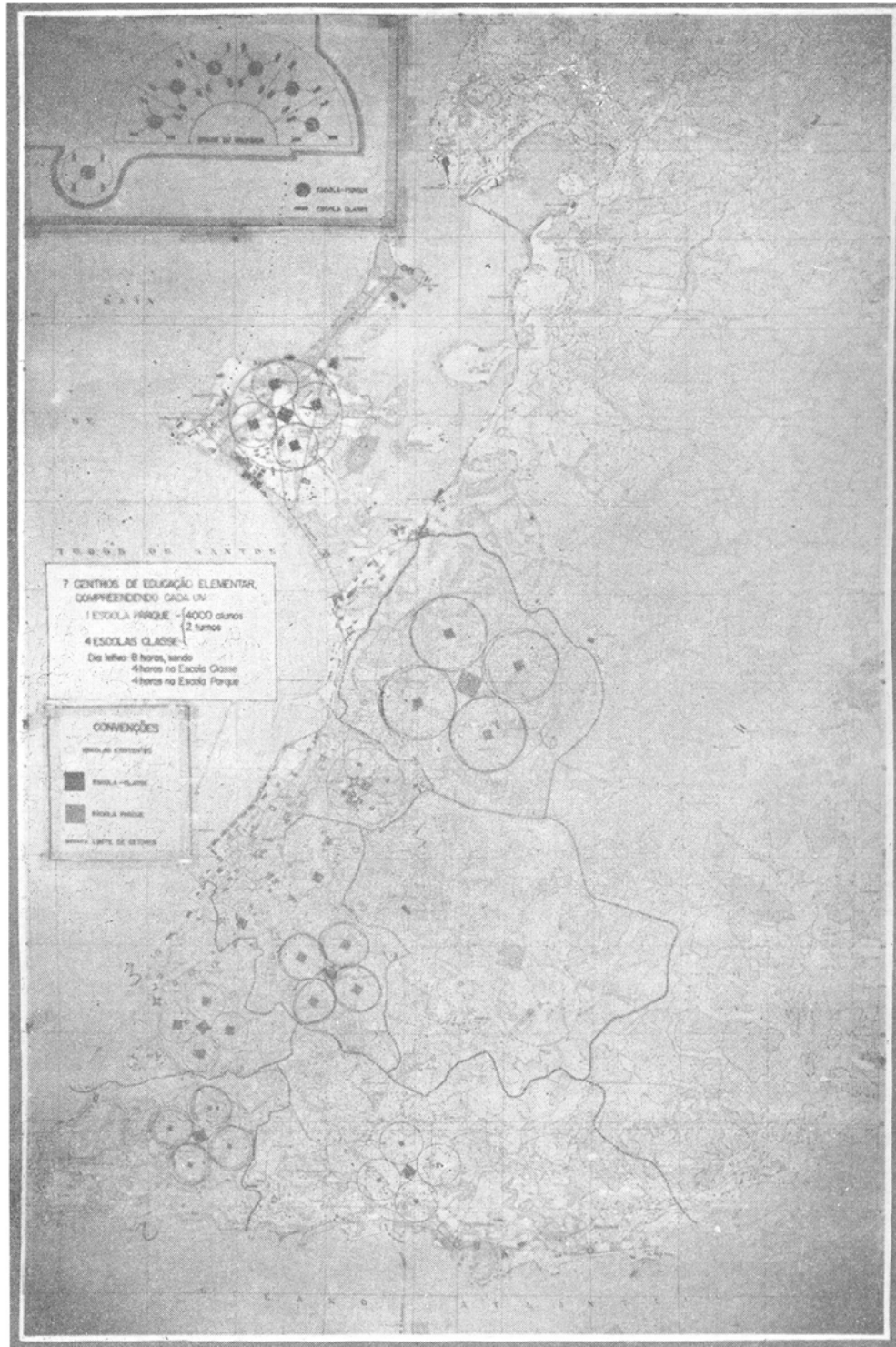
O acervo de pesquisas sobre Anísio Teixeira do grupo de pesquisa Memória da Educação na Bahia é um dos mais completos do Brasil. Os estudos sobre Anísio Teixeira realizados por este grupo e a recuperação, digitalização e preservação de seus dados são uma referência de excelência para outras pesquisas sobre a história da educação brasileira. O contato do autor da tese com o grupo, como um de seus pesquisadores desde 2006, nos propiciou estudar mais sobre a vida do intelectual baiano e da Escola Parque, uma das suas mais grandiosas obras.

Dentro desse grupo temos a oportunidade de estudar minuciosamente o Projeto Columbia, de autoria do educador caetitense enquanto secretário de Educação e Saúde em 1948. Tema de dissertação⁸ em 2012, a pesquisa revelou que o projeto original da Escola Parque pensado por Anísio Teixeira tinha dimensões raramente abordadas.

De acordo com documentos escritos por Anísio, estavam previstos sete centros educacionais a serem implantados na capital soteropolitana, além de dez para o interior da Bahia. Ou seja, sete escolas-parque na capital, seguindo um modelo descrito no relatório com o “Plano de Edificações Escolares para a Capital” entregue ao governador da Bahia em 1948 e desenhado em uma planta baixa, publicada em 1949 na Revista Fiscal da Bahia, em foto reproduzida a seguir.

⁸ Santos e Menezes (2012) descrevem que “... dando início às atividades de pesquisa da Fundação para o Desenvolvimento da Ciência na Bahia (FDC-Ba) foi organizado um Programa de Pesquisas sobre a Vida Social e da Economia Baiana, através de um convênio entre o estado da Bahia e a Universidade de Columbia – Nova York (relatório de Thales de Azevedo). O convênio de pesquisa, firmado no início da década de 50, contou com a presença do “olhar peregrino” de Pierre Verger, com sete de suas fotografias ilustrando o trabalho de pesquisa contratado por Anísio Teixeira. O denominado “Projeto Columbia” previa o estudo de comunidades em seis regiões ecológicas do Estado da Bahia. [...] Todo esse percurso pesquisado busca fazer os fechamentos das relações entre Metraux, Anísio e Wagley, que culminou na escolha de Verger como fotógrafo da missão. [...] Mas o diferencial que podemos auferir em favor de Verger, além das ótimas relações com os três pesquisadores, é a íntima relação do fotógrafo com a Bahia e seu povo, o seu olhar etnográfico, de antropólogo visual” (2012). Daí se tem a escolha de Verger por Anísio Teixeira e Alfred Metraux para fotografar as imagens para o projeto Columbia.

FIGURA 2 – LOCALIZAÇÃO DOS CENTROS EDUCACIONAIS PREVISTOS PARA IMPLANTAÇÃO EM SALVADOR-BAHIA



Fonte: Revista Fiscal da Bahia, p.136, 1949

Há uma ausência de estudos sobre essa proposta pedagógica do professor Anísio. Em visita aos bancos de dados supracitados, percebemos que não foi dada a devida importância a este projeto inovador e ousado do intelectual caetitense. A construção dos sete centros educacionais, na capital, e dez no interior, criaria uma

rede de escolas que geraria frutos para a sociedade atual tanto no ensino e quanto na saúde, áreas que ele secretariou por duas vezes na Bahia.

A reforma educacional trazida por Anísio combatia a simplificação do ensino e aceitação que promove a “ilusão de que qualquer coisa é sempre melhor do que nada” (Teixeira, 1949). A verdadeira educação, segundo ele, prioriza a qualidade da educação que a criança está recebendo, visando a criação de uma civilidade. E para formar cidadãos é preciso uma formação integral de tempo integral, base do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira, no qual somos adeptos. E essa formação vem para combater fatores que iremos estudar nas leituras subsequentes, a partir da página 35, como a educação senhorial, a sociedade patrimonialista, o pós-abolição e os prejuízos destas ações presentes e visíveis ainda hoje no país.

Como o seu projeto não foi aplicado na íntegra, é interessante aproveitar a realidade virtual que a internet permite para demonstrar, perenizar e difundir esse conhecimento. Não existe uma ferramenta digital virtual que propicie uma interlocução sobre as propostas pedagógicas de Anísio Teixeira para a proposição dos sete escolas-parque da capital e dez no interior, com suas respectivas escolas-classe configurando assim os centros educacionais populares.

Assim, temos como **problema de pesquisa** a inexistência de uma aplicação digital que possibilite difundir e apreender a proposta pedagógica original de Anísio Teixeira para o parque escolar.

Nesta inquietação, temos como **pergunta de partida**: De que maneira podemos apreender a proposta pedagógica de Anísio Teixeira, tal qual ele idealizou, representado em um diálogo interativo e difuso de forma continuada?

E, ainda, como **questões norteadoras da pesquisa**, perguntamos:

- (1) o que é e como se compreende como a proposta pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira?
- (2) Como elaborar o Museu Virtual da Escola Parque tal qual Anísio Teixeira pensou?
- (3) Como entender o que Anísio queria com sua proposta pedagógica?

Com a crença na polifonia e dialogia de Bakhtin e adepto de que a tecnologia digital é suporte viável para o resgate e preservação em meio virtual de significados socioculturais de processos educativos pluriculturais e interdisciplinares, acreditamos também que [1] a Escola Parque é fruto da Proposta Educacional de Anísio Teixeira; [2] o museu virtual digital permite a preservação do patrimônio e o resgate da

história da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para a Escola Parque na contemporaneidade; [3] a aplicação digital virtual proposta, o Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950, é um gestor de comunidades do pensamento pedagógico de Anísio Teixeira e [4] o pensamento escolanovista é a base do pensamento modernista da educação baiana na contemporaneidade.

Assim temos como **objetivo geral** da tese difundir e apreender a proposta pedagógica original de Anísio Teixeira para o projeto da escola parque dos anos de 1950, componente dos centros educacionais elementares, através de uma mediação digital do tipo museu virtual, *online* e difusa de forma continuada, interativa e dialógica.

Temos como **objetivos específicos**:

1. Levantar dados sobre a proposta pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira e o projeto original da escola, bem como informações fundantes desse projeto (Escola Nova e seus antecedentes);
2. Desenvolver em colaboração com autores e pesquisadores que estiveram em contato com o próprio educador caetitense uma versão de museu virtual da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para os Centros Elementares de Educação da década de 1950, conforme ele idealizou.
3. Sistematizar as informações obtidas dentro do museu virtual pelos usuários, de modo a analisar as contribuições visando o aprimoramento da ferramenta pedagógica.

A **justificativa** desta tese parte da perspectiva de que a preservação e a difusão de dados históricos ganham novos contornos quando imbuídos da complexidade e da interdisciplinaridade próprias da contemporaneidade. Desde a virada do século XX, nos anos de 1900, testemunhamos o combate entre a privatização do conhecimento *versus* difusão do conhecimento com vistas ao

progresso da ciência e da cultura, nos moldes trazidos por Robert Oppenheimer⁹. Edivaldo Boaventura, intelectual baiano fundador da UNEB, relata em “A construção da universidade baiana” (2009), os combates entre os “privatistas versus publicistas” na criação da primeira Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e a atuação dos governos militares do período da ditadura brasileira, a partir de 1964, priorizando a privatização do ensino superior. No Brasil, Anísio Teixeira é um dos que combatem essa privatização abraçando, além da ciência e a cultura, a educação pública e gratuita.

Com a capacidade de funcionar em um computador pessoal (*personal computer* ou PC) ou um smartphone, o museu virtual deixa de ser um simples recurso tecnológico, e passa a ser uma ferramenta agregadora de funções, transformando-se em uma “ferramenta cognitiva”. Essas ferramentas cognitivas se tornam mais poderosas devido a presença dos princípios sociointeracionistas aplicados na sua construção. Primeiro, porque ampliam seus objetivos, acrescentando o compartilhamento (difusão) e a aprendizagem (uso em salas de aula). Segundo, porque permite ser legitimada pelas comunidades que colaboraram na sua construção. E terceiro, pela capacidade de aprimoramento da ferramenta propiciado pela interação e iteração.

A maior vantagem que a iteração propicia é que, a cada ciclo de aplicação, o usuário é convidado a conhecer sobre o conteúdo e pensar e repensar, e assim propor melhorias para a ferramenta, seja com base nas suas recordações ou na sua metacognição. Diante disso, fica evidenciado que, do ponto de vista de impacto social e de difusão, a investigação terá relevância pela difusão do conhecimento na esfera socioeducativa e no campo acadêmico de um estudo contextualizado sobre a temática em um via digital virtual.

⁹ *Julius Robert Oppenheimer (1904-1967) foi um físico norte-americano, diretor do "Projeto Manhattan", responsável pelo desenvolvimento da bomba atômica. Suas pesquisas sobre o processo de obtenção de urânio-235 a partir de mineral de urânio natural foram determinantes para a criação da bomba, embora este não fosse seu objetivo. Fez doutorado em 1927 na Universidade de Göttingen, onde conheceu e trabalhou com físicos como Ernest Rutherford, Max Born, Niels Bohr e Paul Dirac. Foi professor de física na Universidade de Berkeley e no Instituto de Tecnologia da Califórnia onde lecionava sobre processos energéticos de partículas subatômicas. Era bastante envolvido com política, preocupava-se com o nazismo da Alemanha e a fascismo espanhol. Desiludiu-se com o surgimento do stalinismo, o que o fez abandonar as associações comunistas que frequentava. Defensor ferrenho da publicização do conhecimento, combatia sua privatização promovida pelos capitalistas dos conglomerados educacionais que viam a educação como mercadoria. (Santos e Menezes, 2012)*

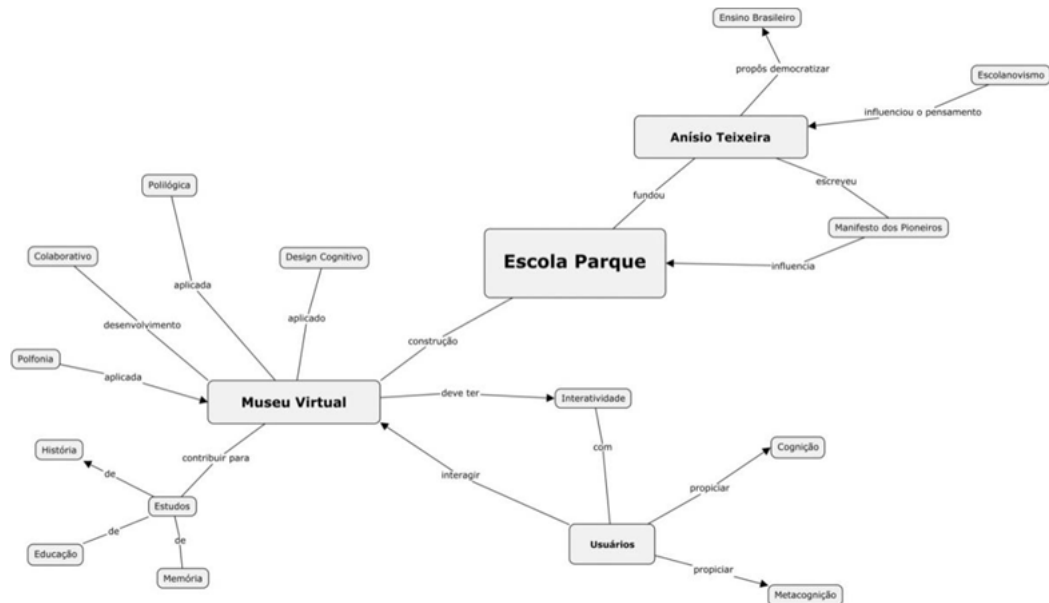
Do ponto de vista técnico-científico, agrega-se o caráter interdisciplinar da proposta, de construção coletiva, dialógica e aplicada, pois articula investigação historiográfica com conhecimentos praxiológicos (Matta, Boaventura, Silva, 2014). Do ponto de vista de inovação, trata-se do desenvolvimento de material didático de última geração, pois o museu virtual é uma aplicação construída desenvolvida através do *design* cognitivo e alocada em um espaço através da rede mundial de computadores (*internet*) onde seus usuários têm uma relação de mediação com seus patrimônios.

O *Design* Cognitivo é um inovador modelo de canal de construção e difusão de conhecimentos voltados para processos de virtualização da educação e da história, de ambientes e situações do passado, de modo a propiciar a difusão dos conhecimentos históricos em outros âmbitos educacionais e comunitários. É uma tecnologia criada no Brasil, desenvolvida pelo pesquisador baiano Alfredo Matta, que visa contribuir com a memória, a história e a educação e que reúnam sujeitos, cada um em seu tempo, seja presente ou histórico, articulados por princípios sociointeracionistas. A iteração, a polifonia, a colaboração no processo de construção do produto, a interatividade e a mediação são princípios que podem maximizar as tecnologias digitais. Trataremos deste modelo de canal de difusão com mais profundidade a partir da página 157.

O museu virtual estará acessível ao seu público-alvo através de um localizador, ou *link* de internet (*Uniform Resource Locator* ou URL), indicados no quadro de Design Cognitivo, página 157, para a comunidade de pesquisadores, estudiosos e entusiastas da vida de Anísio Teixeira. Este *link* foi escolhido, em comum acordo, pelos próprios membros do Coletivo de Pesquisadores, no ano de 2016, com base no anteprojeto qualificado para ingresso neste Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento em dezembro de 2015. Após consulta de disponibilidade de domínio, o link foi registrado junto ao “registro.br”¹⁰.

¹⁰ O Registro.br é o departamento do NIC.br (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, criado para implementar as decisões e os projetos do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br, que é o responsável por coordenar e integrar as iniciativas e serviços da Internet no País), responsável pelas atividades de registro e manutenção dos nomes de domínios que usam o .br. Também executamos o serviço de distribuição de endereços IPv4 e IPv6 (*internet protocol* ou protocolo de internet versão 4 e versão 6, responsável por identificar um equipamento do tipo *hardware* dentro da internet) e de números de Sistemas Autônomos (ASN) no país. (Fonte: <https://registro.br/quem-somos>)

FIGURA 3 – MAPA CONCEITUAL DA SÍNTESE DO PROJETO



Fonte: O autor (2015)

O **referencial teórico-metodológico** necessário ao desenvolvimento desta pesquisa inicia-se com as concepções da vida de Anísio Teixeira e seu pensamento escolanovista com as teorias desenvolvidas Jaci Menezes, Edvaldo Boaventura e Anísio Teixeira. Sobre pragmatismo, tomou-se como referência John Dewey, Charles Sanders-Peirce, e William Morris. Para a modelagem do Museu Virtual da Escola Parque, trazemos o Design Cognitivo com os princípios do sociointeracionismo, da polifonia e do dialogismo. Buscaremos as teorias de Alfredo Matta que estudou e transduziu de modo inovador o pensamento de Lev Vygotsky e Mikhail Bakhtin. Para a definição do conceito de cognição e de design cognitivo, buscamos as teorias desenvolvidas por Alfredo Matta.

QUADRO 1 – REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO DA TESE

Seção da Tese	Estudo	Intelectuais referenciados
Contexto	Vida de Anísio e Escola Parque	Anísio Teixeira Jaci Menezes Edivaldo Boaventura
Princípios	Polifonia e Dialogia	Mikhail Bakhtin
	Sociointeracionismo (ZDI, Metacognição, colaboração e interação).	Lev Vygotsky
	Museu virtual, História Pública e <i>Storytellings</i> .	Alfredo Matta
Modelagem	<i>Design</i> Cognitivo	Alfredo Matta
Metodologia	Pesquisa-Aplicação (DBR)	Tjeerd Plomp, Alfredo Matta, Francisca de Paula Santos Silva e Cristina Santiago.

Fonte: o autor (2017)

A organização dos capítulos segue o *Framework Design-Based Research* para pesquisas aplicadas, um sumário peculiar organizado e proposto pela Dra. Cristina Santiago (2017), apresentado no capítulo da Metodologia da Pesquisa, a partir da página 54. Para cada capítulo, temos o seguinte resumo descritivo:

No capítulo 1, INTRODUÇÃO, trazendo um breve memorial da pesquisa acerca da proposta pedagógica de Anísio Teixeira, até chegar a delimitação do problema da pesquisa, as questões norteadoras, objetivos geral e específicos, metodologia, justificativa e relevância do estudo, organização dos capítulos.

O capítulo 2, METODOLOGIA, descreverá a metodologia utilizada que permeia toda a tese, a Pesquisa-Aplicação (DBR), que determina refinamentos da solução e reaplicação da mesma, em novos ciclos iterativos.

O capítulo 3, CONTEXTO, descreve todo o percurso visando garimpar as coletâneas de acervos que irão compor o Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950 (MVEP1950) pensada por Anísio Teixeira. Esse acervo é de fundamental importância para todo o processo de construção da solução. O acervo é pinçado e encaminhado para autenticação pelo Coletivo de Pesquisadores para validar essas coletâneas, gerando o contexto-vivo lapidado.

O capítulo 4, PRINCÍPIOS, tem a definição dos conceitos sociointeracionistas que embasam toda a construção da solução bem como trazendo a epistemologia da tese, a praxiologia.

O capítulo 5, MODELAGEM, traz o detalhamento da construção da simulação com base no acervo dialogado do museu virtual no capítulo do contexto, trazendo o

desenho do modelo de difusão do conhecimento a ser aplicado museu virtual: o *design* cognitivo a solução prática aplicada através dos princípios definidos no capítulo anterior, visando sua socialização.

O capítulo 6, APLICAÇÃO, traz a descrição do método, da abordagem e da técnica existente na aplicação do MVEP1950. Relata a socialização do museu virtual nos campos empíricos, incluindo os procedimentos de investigação em campo, a prática do MVEP1950, a abordagem prática de campo, o relato das adaptações tecnológicas, quem foram sujeitos imbricados na pesquisa, como se deu a escolha dos campos empíricos de aplicação, qual foi a estratégia de aplicação para, assim, definir os instrumentos de pesquisa e a lógica de funcionamento da coleta. Traz a proposta de validação desses dados coletados e a construção das categorias de pesquisa do museu virtual, a definição das categorias de análise, acompanhamento e variáveis da pesquisa e os critérios de análise dos dados da pesquisa do MVEP1950.

O capítulo 7, ANÁLISES CÍCLICAS, descreve como se deu os ciclos iterativos da aplicação, como ocorreu a análise e o *redesign* do Museu Virtual visando a segunda iteração cíclica.

O capítulo 8, CONCLUSÃO, trará os resultados e o acabamento do caminho da construção da tese, inclusive as limitações e os encadeamentos futuros que esta intervenção propiciará.

A seguir, iniciamos o capítulo da Metodologia do Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950.

2 – METODOLOGIA DA PESQUISA

Este capítulo apresenta a metodologia e a epistemologia que lastreiam a tese do MVEP1950, a Pesquisa-Aplicação (DBR). A decisão em iniciar a escrita da tese apresentando a metodologia e a epistemologia parte da nossa experiência na gestão de pesquisas *stricto sensu* por vinte anos na UNEB. Acreditamos que teses e dissertações são relatos do acompanhamento e da análise de fenômenos empíricos para a posteridade.

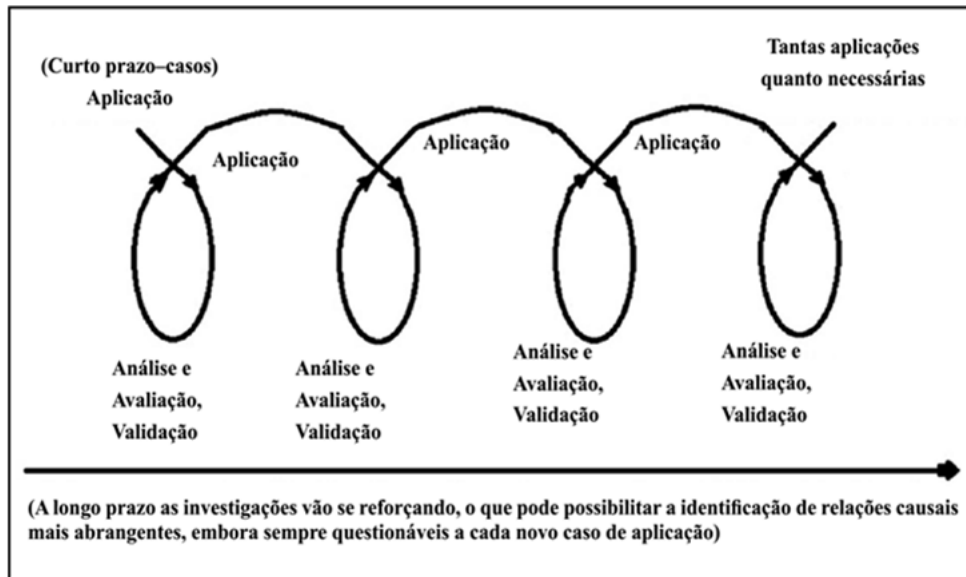
A ideia é facilitar a leitura dos capítulos subsequentes da tese, apresentando o estudo da lógica do método escolhido e a crença aplicada ao longo do trajeto percorrido. Esta práxis já foi adotada, anteriormente, pelo autor da tese em suas pesquisas realizadas, tanto em nível de mestrado quanto especializações. A partir do terceiro capítulo, na página 58, passaremos a relatar como a pesquisa foi realizada. Agora, detalharemos o estudo do método e a teoria da ciência aplicada para o MVEP1950.

Sobre a metodologia de pesquisa, intitulada Pesquisa-Aplicação ou *Design-Based Research* (DBR), tomaremos como referência a autoria hipermídia cognitiva trazida pela experiência de Alfredo Matta, Edivaldo Boaventura, Francisca de Paula Santos Silva e Tjeerd Plomp. Traremos também a importante ferramenta *Framework* para pesquisas aplicadas DBR, desenvolvida pela Dra. Cristina Santiago, do grupo RedeEduca.

O projeto tem como abordagem metodológica a *Design Based Research* (DBR), uma abordagem aplicada e colaborativa que proporciona uma articulação entre o sujeito-pesquisador e o sujeito-comunidade, envolvidos no desenvolvimento de soluções e na resolução de problemas, no nosso caso específico, a inexistência de difusão virtual do projeto pedagógico de Anísio Teixeira para os dezessete parques escolares na Bahia.

A metodologia Pesquisa-Aplicação DBR é uma inovadora abordagem de investigação baseadas em ciclos de aplicação/modelagem/aperfeiçoamento, conforme demonstra a figura 4, a seguir. A DBR reúne as vantagens das metodologias qualitativas e das quantitativas e tem como foco o desenvolvimento de aplicações integradas às práticas sociais comunitárias, considerando sempre sua diversidade e propriedades específicas, mas também naquilo que pode ser replicado e, assim, facilitar a resolução de outros problemas (Matta, Boaventura, Silva, 2014).

FIGURA 4 – CICLOS DE APLICAÇÃO, ANÁLISE, AVALIAÇÃO E VALIDAÇÃO DA DBR.



Fonte: Matta, Boaventura, Silva, 2014.

Além de inovadora e atual, a DBR foi criada com foco no desenvolvimento científico de soluções digitais educacionais, práticas e aplicadas, a partir dos diálogos entre o conhecimento científico e os saberes públicos relacionados ao tema. As ferramentas desenvolvidas neste processo são resultados que partem da colaboração com aqueles que vão se utilizar do resultado, ao invés da perspectiva única do pesquisador. Na pesquisa-aplicação, um roteiro de pesquisa é definido e dividido em fases e cada uma tem seus ciclos iterativos de aplicação, sempre realizados de maneira colaborativa. Quanto ao roteiro temos os seguintes campos já definidos:

QUADRO 2 – SÍNTESE DO PROJETO DE TESE DO MVEP1950

ATIVIDADES	CONTEÚDO
Tema	O projeto pedagógico do parque escolar
Temática	Anísio Teixeira e seu pensamento escolanovista
Título	A proposta educacional de Anísio Teixeira para a Escola Parque da década de 1950 – aplicação a modelagem digital (DBR)
Pergunta de partida	De que maneira podemos apreender a proposta pedagógica de Anísio Teixeira, tal qual ele idealizou, representado em um diálogo interativo e difuso de forma continuada?
Objeto de estudo	O projeto pedagógico de Anísio Teixeira para os parques escolares da década de 1950
Universo	Acervos sobre Anísio Teixeira na UNEB, UFBA, IAT, CECR e FAT.
Objetivos	OG – difundir e apreender a proposta pedagógica original de Anísio Teixeira para o projeto da escola parque dos anos de 1950, componente dos centros educacionais elementares, através de uma mediação digital do tipo museu virtual, online, e difusa de forma continuada, interativa e dialógica. OE1 - Levantar dados sobre a proposta pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira e o projeto original da escola, bem como informações fundantes desse projeto (Escola Nova e seus antecedentes); OE2 - Desenvolver em colaboração com autores e pesquisadores que estiveram em contato com o próprio educador caetitense uma versão de museu virtual da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para os Centros Elementares de Educação da década de 1950, conforme ele idealizou. OE3 - Sistematizar as informações obtidas dentro do museu virtual pelos usuários, de modo a analisar as contribuições visando o aprimoramento da ferramenta pedagógica.
Metodologia	Pesquisa-Aplicação (DBR - <i>Design Based Research</i>)
Quadro teórico	Escola Nova – Anísio Teixeira, Jaci Menezes e Edivaldo Boaventura. DBR – Alfredo Matta, Francisca de Paula e Tjeerd Plomp. Sociointeracionismo – Bakhtin, Vygotsky, Alfredo Matta

Fonte: O autor (2015)

Quanto as fases desta pesquisa, podemos elencar seguindo o *framework* DBR para pesquisas aplicadas de Santiago (2018), a partir da síntese apresentada no quadro supra:

Fase 1 – escrita do contexto e projeção da aplicação;

Fase 2 – desenvolvimento e aplicação do museu virtual e o *redesign*.

A primeira fase abrange os capítulos 3 e 4 desta tese. Na segunda fase, o resultado é desenvolvimento da modelagem do ambiente virtual (capítulo 4 e 5) e cronograma de ciclos de aplicações (capítulos 6 e 7). O museu virtual é aperfeiçoado junto com as comunidades, através das contribuições dos sujeitos, interagindo com o ambiente virtual, com suas impressões acerca da ferramenta, do seu conteúdo, propiciando refinamentos.

Ao final, o museu virtual objetiva propiciar a difusão e a apreensão da proposta pedagógica da Escola Parque idealizada por Anísio Teixeira, o museu virtual será aperfeiçoado através da práxis aplicada, na direção do processo dialógico educacional.

2.1 – CONTEXTO DA EPISTEMOLOGIA SOCIOINTERACIONISTA

Para entender mais sobre a epistemologia sociointeracionista que permeia a construção do museu virtual, faz-se necessária uma explicação de como o filósofo da linguagem e o psicólogo da arte desenvolveram suas pesquisas.

A Bielorrússia em que Vygotsky nasceu ainda era parte do império russo onde nasceu Bakhtin. Contemporâneos, viviam no país governado por Tzar (imperador) Nicolau II desde a virada do século XX, a Rússia se envolveu em diversos conflitos internos e externos que minaram a autoridade do último governo. Greves, passeatas e assembleias organizadas pelos soviets (que significa conselhos) influenciavam os camponeses e militares, que exigiam democracia.

Além disso, o Tzar decide apoiar aos sérvios contra o Império Austro-Húngaro, iniciando a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e agravando as combalidas condições de vida Rússia (Lucci, p.4, 2006). O Partido Operário Socialdemocrata Russo, os Bolcheviques, sob as lideranças de Trotsky, Stálin e Lênin, promoveu deserções de soldados descontentes com a guerra e exigia reforma agrária imediata. Isso fez com que o Tzar saísse da guerra e voltasse sua atenção para a revolução interna, apoiada por mais de 16 milhões de russos em situação de pobreza e com 80% da população analfabeta, o que resultou em sua renúncia.

As causas para essa renúncia são fáceis de compreender. Além das dificuldades vividas pelo povo russo, com escassez de alimentos e a mercê de epidemias enquanto as elites imperiais andavam bem vestidas e bem alimentadas, a

política interna do *czarevich*¹¹ se resumia a massacrar toda e qualquer manifestação popular que surgisse, como o “Domingo Sangrento” em 1905. Já a política externa configurava-se em exportar quase toda matéria-prima para impérios “amigos”, como o francês e o inglês, em troca da implantação de indústrias em solo russo, que exploravam a mão-de-obra barata. A situação ficou insustentável no pós-guerra com o massacre de diversas trabalhadoras e operárias russas em um protesto no dia oito de março de 1917, promovendo o início da Revolução Russa, em outubro do mesmo ano.

Somando-se a isso, a forte influência dos ideais de luta de classes vinda principalmente dos intelectuais alemães contribuiu para o surgimento dos movimentos sociais na busca de igualdade por direitos sociais e econômicos, propiciando o surgimento do Marxismo Russo. Da Europa ocidental vieram os pensamentos de Auguste Comte e John Stuart Mill sobre o positivismo e o cientificismo. No Brasil, esses ideais viriam a influenciar os intelectuais, a burguesia e os militares brasileiros na proclamação da república no Brasil, depondo o imperador Dom Pedro II.

Não há relatos do envolvimento de Mikhail Bakhtin ou de Lev Semenovitch Vygotsky com esses movimentos populares. O bielorrusso Lev Vygotsky dedicava-se aos estudos dos cursos de direito, letras e história. Nascido em 17 de novembro de 1896 em Orsha, era o segundo filho de uma família judia de oito irmãos. Seu pai, Semion L’vovich, era gerente de banco em Gomel e sua mãe, Cecilia, professora.

¹¹ Nikolái Alieksándrovich Románov (18 de maio; 6 de maio no calendário juliano de 1868 — Ecatimburgo, 17 de julho de 1918) ou Nicolau II foi o último Imperador da Rússia, Rei da Polônia e Grão-Duque da Finlândia. É também conhecido como São Nicolau o Portador da Paixão pela Igreja Ortodoxa Russa. Oficialmente, era chamado Nicolau II, Imperador e Autocrata de Todas as Rússias. Filho de Alexandre III, governou desde a morte do pai, em 1 de novembro de 1894, até sua abdicação em 15 de março de 1917, quando renunciou em seu nome e no nome de seu herdeiro, passando o trono para seu irmão, o grão-duque Miguel Alexandrovich. Durante seu reinado viu a Rússia decair de uma potência do mundo para um desastre econômico e militar. Nicolau foi apelidado pelos críticos de “o Sanguinário” por causa da Tragédia de Khodynka, pelo Domingo Sangrento e pelos fatais ‘pogroms’ antissemitas que aconteceram na época de seu reinado. Como Chefe de Estado, aprovou a mobilização de agosto de 1914 que marcou o primeiro passo fatal em direção à Primeira Guerra Mundial, a revolução e consequente queda da dinastia Romanov. O seu reinado terminou com a Revolução Russa de 1917, quando, tentando retornar do quartel-general para a capital, seu trem foi detido em Pskov e ele foi obrigado a abdicar. A partir daí, o czar e sua família foram aprisionados, primeiro no Palácio de Alexandre em Tsarskoye Selo, depois na Casa do Governador em Tobolsk e finalmente na Casa Ipatiev em Ecatimburgo. Nicolau II, sua mulher, seu filho, suas quatro filhas, o médico da família imperial, um servo pessoal, a camareira da imperatriz e o cozinheiro da família foram executados no porão da casa pelos bolcheviques na madrugada de 16 para 17 de julho de 1918. É conhecido que esse evento foi ordenado de Moscou por Lenin e pelo também líder bolchevique Yakov Sverdlov. Mais tarde Nicolau II, sua mulher e seus filhos foram canonizados como neomártires por grupos ligados à Igreja Ortodoxa Russa no exílio. (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Nicolau_II_da_Russia)

Casado com Rosa Smekhova, teve duas filhas. Viveu apenas 38 anos (1896-1934), falecendo vítima de tuberculose. Mesmo assim produziu em dezesseis anos mais de 180 trabalhos, alguns ao lado de colaboradores como Alexander Romanovich Luria (1902-1977) e Alexei Nikolaievich Leontiev (1904-1977), responsáveis pelo redescobrimto desses trabalhos após a morte de Stalin em 1953. Formado em Direito no ano de 1918, mesmo ano que fundou uma editora na Universidade de Moscou, também se formou em Literatura e História, concomitantemente, na Universidade de Shanyavskii.

Seus estudos e teorias no campo da Psicologia, área que ele não se graduou em nenhuma faculdade, estiveram ocultos até o fim da década de 1960, fugindo da perseguição promovida por Stalin, que considerava psicologia e psicanálise uma ideologia burguesa. Depois de formado, Vygotsky ministrou curso de Psicologia no Instituto de Treinamento de Professores em Gomel, na Bielorrússia. Propôs a “Psicologia Cultural-Histórica”, baseado no paradigma de reunião das ciências humanas, ao criticar as correntes da psicologia de sua época – Gestalt, Psicanálise, Behaviorismo. Atuando na formação de professores e como defectologista, esteve dedicado no Instituto de Deficiências de Moscou com pesquisas não reducionistas sobre distúrbios de linguagens e de aprendizado, seja em doenças adquiridas ou congênitas (Lucci, p.3, 2006). Com essa experiência, construiu a teoria sociointeracionista, afirmando que o desenvolvimento humano se dá por meio de relações sociais entre indivíduos, através de processos como interação, internalização e mediação. Nas páginas 49 e 140, trataremos sobre os princípios de conteúdo e sobre as zonas de desenvolvimento, respectivamente, onde discutiremos mais detalhadamente como a teoria de Vygotsky se relaciona com o MVEP1950 e seu contexto envolvendo Anísio Teixeira, contexto esse a ser apresentado no próximo capítulo, a partir da página 58.

Com a revolução de 1917, o povo passa a usufruir da arte, antes privilégios da burguesia russa. Vygotsky publicou seu primeiro livro “Psicologia da Arte”, baseado na sua tese, através de sua editora independente, utilizando os ensaios sobre *Hamlet* por ele produzidos entre 1915 e 1925, associados às percepções alemãs sobre comportamento estético *versus* prazer, chamando de “arte como técnica das emoções” (Sawaia, 2000, p.3). No Brasil, essa obra foi publicada somente em 1999 e traz as bases de seu pensamento acerca da origem sociohistórica do conceito das ‘funções psicológicas superiores’ por ele elaborado.

Duas dessas funções serão utilizadas como princípios do MVEP1950 – as zonas de desenvolvimento e metacognição – as quais detalhamos a partir da página 140.

Contemporâneo de Vygotsky, Bakhtin¹² vivia no mesmo período de revoluções da Rússia em que o bielorrusso viveu. Chegou a ser perseguido, condenado e exilado pelo regime stalinista para o Cazaquistão. Enquanto o psicólogo bielorrusso estudava os textos de Hamlet, o filósofo da linguagem debruçava-se sobre os romances de Dostoiévski¹³, base de seus estudos. Influenciada pelo marxismo, a teoria de Bakhtin diz que o sujeito é constituído através da língua com base em fundamentos sociais.

Formado em História e Filologia pela Universidade de São Petersburgo, as teses linguísticas de Bakhtin e de seu círculo de intelectuais se baseiam na relação sujeito e contexto de uso da língua, permeada pela forte presença da ideologia. O “Círculo de Bakhtin” foi um grupo de estudiosos alocados em São Petersburgo onde se incluem, além de Mikhail Bakhtin, os intelectuais Matvei I. Kagan (1889-1937), Liev. V. Pumpianski (1891-1940), Ivan I. Sollertinski (1902-1944), Maria Iudina (1899-1970); K. Vaguinov (1899-1934), Borís Zubakin (1894-1937), I. Kanaev (1893-1983), Pavel N. Medvedev (1891-1938) e Valentin N. Voloshinov (1895-1936). Estes três últimos estiveram envolvidos, no ano de 2012, em uma discussão quanto a autoria de textos gerados nesse grupo, acusando Bakhtin de apropriação intelectual. Bronckart e Bota (2012) publicaram um livro onde comparam as traduções, e não as

¹² “Mikhail Mikhailovich Bakhtin (17 de novembro de 1895, Oriol — 7 de março de 1975, Moscou) foi um filósofo e pensador russo, teórico da cultura europeia e das artes. Bakhtin foi um verdadeiro pesquisador da linguagem humana, seus escritos, em uma variedade de assuntos, inspiraram trabalhos de estudiosos em um número de diferentes tradições (o marxismo, a semiótica, estruturalismo, a crítica religiosa) e em disciplinas tão diversas como a crítica literária, história, filosofia, antropologia e psicologia. Embora Bakhtin fosse ativo nos debates sobre estética e literatura que tiveram lugar na União Soviética na década de 1920, que ele foi redescoberto por estudiosos russos na década de 1960. É criador de uma nova teoria sobre o romance europeu, o conceito de polifonia em obra literária. Explorando os princípios artísticos do romance, François Rabelais, Bakhtin desenvolveu a teoria de uma cultura universal de humor popular. Ele é dono de conceitos literários como polifonia e cultura cômica, cronotopo, carnavalização e menippea. Bakhtin é autor de diversas obras sobre questões teóricas gerais, o estilo e a teoria de gêneros do discurso. Ele foi o líder intelectual de estudos científicos e filosóficos desenvolvidos por um grupo de estudiosos russos, que ficou conhecido como o ‘Círculo de Bakhtin’”. (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Mikhail_Bakhtin)

¹³ Fiódor Mikhailovitch Dostoiévski (Moscou, 30 de outubro de 1821 - São Petersburgo, 28 de janeiro de 1881), filho de Mikhail Dostoiévski e Maria Dostoevskaia, foi um escritor, filósofo e jornalista do Império Russo. É considerado um dos maiores romancistas e pensadores da história, bem como um dos maiores “psicólogos” que já existiram (na acepção mais ampla do termo, como investigadores da psiquê). Após o término de sua formação acadêmica como engenheiro, Dostoiévski trabalhou integralmente como escritor, produzindo romances, novelas, contos, memórias, escritos jornalísticos e escritos críticos. A influência de Dostoiévski é ímpar: ele influenciou diretamente a Literatura, a Filosofia, a Psicologia e a Teologia.

obras originais, dos textos do círculo tentando, sem sucesso, validar a acusação contra Bakhtin (Nossik, 2014).

Nascido na cidade de Orel em 17 de novembro de 1895, Mikhail Mikhailovich Bakhtin iniciou suas teses com a publicação em 1920 de seu livro “Problemas da poética de Dostoievski”, onde estudou o caráter polifônico do pensamento artística do escritor russo. Também introduz outros conceitos, como a paródia, a carnavalização da literatura, alteridade e o dialogismo¹⁴. Veremos a partir da página 141, no subcapítulo 4.1.2, um detalhamento maior sobre dialogismo e polifonia, princípios a serem utilizados no MVEP1950.

Esse contexto histórico da Rússia no pós-revolução demonstra que a vida humana estava, a partir daquele momento, baseada pelas relações sociais através do trabalho. Os estudos de Vygotsky e de Bakhtin foram desenvolvidos e influenciados nesse contexto, do mesmo modo como o sistema sociometabólico brasileiro foi influenciado. Os ideais de uma preparação para a vida, para o trabalho humano, para atividades socializantes, não somente influenciam o ambiente baiano: tem grande influência na vida de Anísio e na concepção da Escola Parque, sobretudo na sua filosofia de ‘vida democrática’ e ‘educação para democracia’, conforme vimos no capítulo do contexto do mvep1950, mais precisamente nos subcapítulos 3.2, sobre Dewey, sua ideologia e influências (p.79) e Escola Nova e o Manifesto dos Pioneiros (p.92).

2.2 – BASES EPISTEMOLÓGICAS DO MVEP1950

A teoria do conhecimento utilizada na construção do museu virtual é a mesma do grupo de pesquisa Sociedade em Rede onde esta se insere e se desenvolve, denominada socioconstrutivismo ou praxiologia ou, ainda, sociointeracionismo.

A teoria praxiológica tem como base a associação dos estudos sobre dialogia e polifonia de Mikhail Bakhtin (2003) e os estudos de Lev Vygotsky (2009), que explicou o desenvolvimento da aprendizagem em uma criança através do conceito

¹⁴ Marcuzzo (2008) traz como contraponto do dialogismo, o monologismo que, “à guisa de definição, se refere a um discurso único, definitivo e uniforme. O monologismo não deixa revelar os outros discursos que permeiam a prática discursiva. Na análise de Bakhtin sobre os romances, aqueles considerados monológicos apresentam uma única voz, a do próprio autor do romance. No universo monológico, as personagens não têm mais nada a dizer, pois já disseram tudo, e o autor, de sua posição distanciada e com seu excedente de visão, já disse a última palavra por elas e por si (2008, p. 192). Desse modo, nas obras monológicas, o poder direto de significar pertence exclusivamente ao autor” (p.3)

de funções psicológicas superiores. Enquanto as funções mentais elementares são controladas pelo meio onde o ser está inserido, as funções superiores (atenção voluntária, memória lógica, formação de conceitos) permitem que o ser se autorregule em sua relação com o mundo, não simplesmente observando passivamente, mas atuando sobre ele (Vygotsky, 2009, p. 29).

A contemporaneidade das teorias do bielorrusso vem da busca de um novo conceito para um novo homem, pós-revolução russa, preparado a uma vida numa nova sociedade e para uma nova ciência. Também, assim, foi no Brasil da década de 1930, quando Anísio e os escolanovistas se imbuíram do objetivo de implantar uma nova educação para formar um novo homem, pós-revolução de Vargas. Ademais, seja pela missão dos jesuítas (p.68), ou pela resposta ao questionamento de Vargas (p.91) ou este supracitado novo homem russo, o ponto preponderante a ser observador é a formação deste ‘novo homem’ apto a novos contextos, e que aparece por duas vezes ao longo do contexto do MVEP1950. Este “novo homem” é um conceito sugerido de tempos em tempos por religiões, ideologias políticas e por filosofias como, por exemplo, o “*Urbemensch*” nietzschiano¹⁵.

Vygotsky tinha entre seus desafios a interpretação do materialismo marxista de sua época, dividida entre as correntes dos mecanicistas, que acreditavam que a ciência é autosuficiente, e dos dialéticos, que postulavam um conceito de pesquisa exploratória e não determinista, com a certeza de que os eventos dependem da ação humana e da consciência (Lucci, p.3, 2006).

Concordamos com Santiago (2018) quando ela define essa teoria do conhecimento como a “Epistemologia Social de Vygotsky”. Alinha-se com os princípios do grupo de pesquisa onde este MVEP1950 é construído. A definição de Santiago para essa epistemologia diferencia o conhecimento construído a partir de estruturas genéticas que o ser humano já possui. Segundo a teoria do conhecimento social de Vygotsky, “a interação e a mediação e o convívio com os grupos sociais, todos eles, desde a infância até os dias atuais em que o humano está, constroem o seu conhecimento; então isso independe, segundo Vygotsky, dessas estruturas genéticas, como defende Piaget” (p. 258).

¹⁵ “Novo Homem (ou Homem Novo) é um conceito utópico que envolve a criação de um novo ser humano ideal para substituir os seres humanos não ideais. O significado de ‘Novo Homem’ é bastante amplo e diversas descrições foram sugeridas por uma variedade de religiões e ideologias políticas, incluindo o comunismo, o fascismo e o socialismo utópico”. (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Novo_Homem)

Ampliando a definição trazida por Santiago (2018), é importante explicitar que, assim como as teorias de Anísio foram avanços das pesquisas de seu orientador Dewey, aplicadas e contextualizadas para o Brasil, os estudos desenvolvidos no grupo de pesquisa Rede-Educa, ao longo dos últimos vinte anos, são um avanço das teorias de Vygotsky, inovadas e postas em outra realidade. As teorias mattistas¹⁶ são uma grande referência de uma epistemologia social aplicada, baiana e brasileira, com grande relevância no cenário nacional e internacional. Assim, complementamos a epistemologia adotada condensando seus aspectos referentes ao MVEP1950 no quadro a seguir:

QUADRO 3 – SÍNTESE DA EPISTEMOLOGIA SOCIOINTERACIONISTA

	Definição	No MVEP1950
Epistemologia (teoria)	Conjunto de conhecimentos metodologicamente construído acerca de um assunto; estudo da ciência e da filosofia da ciência.	Sociointeracionista. Tem como base a psicologia da aprendizagem de Lev Vygotsky focada em aspectos sociais, históricos e culturais.
Origem do Conhecimento	Também conhecido como Tipo de Conhecimento, surge a partir das relações entre o homem e o meio e a forma como busca compreender o meio. Divide-se em Empírico, Científico, Teológico, Filosófico e Tácito.	Científico: os fenômenos que acontecem no meio são comprovados através de análises, testes e retestes. Materialismo dialético histórico.
Possibilidade do Conhecimento	Pauta-se pela questão: é possível apreender o objeto? Subdivide-se em Dogmatismo, Ceticismo, Relativismo, Pragmatismo, Criticismo.	O socioconstrutivismo é pautado pela subjetivação e objetivação: sujeito e objeto são uma coisa só.
Essência do Conhecimento	Vem da relação de verdade entre o sujeito e o objeto. Segundo Sócrates, a apreensão do objeto pelo sujeito deve estar fundamentada em clareza, descrição e distinção. Subdivide-se em Realismo, Idealismo, Fenomenalismo, Objetivismo, Subjetivismo.	No socioconstrutivismo desenvolve-se e se aperfeiçoa no correr do tempo, onde é possível captar o sentido, que é sua unidade do conhecimento.

Fonte: O autor (2015)

Assim, comparando com uma obra em uma residência, no momento em que o pedreiro começa a construir (ação popularmente conhecida como “levantar”) uma parede, a epistemologia adotada num estudo equivale ao cimento, a argamassa utilizada para fixação da parede, enquanto que a metodologia adotada é o bloco de tijolo, posto um a um, em sequência, cumprindo normas que lhes são próprias para

¹⁶ No Brasil, Alfredo Matta é a referência para pesquisas que envolvem desenvolvimento de conteúdos digitais associadas à pluralidade cultural. Seus estudos sobre as teorias de Lev Vygotsky e Mikhail Bakhtin envolvem também o intelectual John Dewey, precursor da metodologia DBR aplicada nesta pesquisa, “partidário de uma epistemologia da experimentação” (Matta, 2001, p.8) e uma das maiores influências do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira.

atingir a estruturação do objeto e resultar no conjunto final da pesquisa.

Dentro dessa epistemologia praxiológica existem elementos fundamentais. Um deles é a contextualização. A função do contexto dialético histórico socioconstrutivista, doravante chamado apenas de contexto, é ser uma base para se produzir o acervo que vai subsidiar a construção do museu virtual. A importância do contexto é bem definida nas palavras de Martins (2017) quando fala em “situar o leitor sobre a conjuntura, dinâmica e realidade que sustentou o foco de estudo, de maneira a torná-la legítima interlocutora dos participantes que irão interagir com o museu virtual, procurando assim entender a complexidade histórica envolvida” (2017, p.56). O contexto de uma pesquisa sociointeracionista, e mais especificamente o Contexto do MVEP1950 que se inicia na página 58, tem como objetivo amadurecer um entendimento acadêmico e científico advindo de dados históricos, como também incorporando o ponto de vista dos sujeitos do coletivo envolvidos com do tema. Tanto Bakhtin (2003) quanto Vygotsky (2009) abordam sobre o conceito de contextualização em suas pesquisas. A seguir, veremos outros elementos, mais conhecidos como princípios praxiológicos ou socioconstrutivistas. A partir deste momento, chamaremos de princípios sociointeracionistas.

2.3 – PRINCÍPIOS DE CONTEÚDO: RELAÇÕES ENTRE ANÍSIO TEIXEIRA E LEV VYGOTSKY

Para Vygotsky, a arte está ligada a vida¹⁷ através de uma íntima relação entre sociedade e psicologia, por meio de características psicológicas complexas (como, por exemplo, as reações quanto à observação da obra de arte). Essas características são capazes de serem apropriadas pelos indivíduos, e se tornam o que ele chamou de ‘natureza social da arte’. Assim como essa natureza, as funções biológicas¹⁸ (funções elementares) assumem a característica de funções psicológicas superiores quando elaboradas e objetivadas pelas relações sociais

¹⁷ Vygotsky traz a seguinte metáfora: “a arte está para a vida como o vinho para a uva – disse um pensador, e estava coberto de razão, ao me indicar assim que a arte recolhe da vida seu material mas produz acima desse material algo que não está nas propriedades desse material” (Barroco e Superti, 2014,p.2)

¹⁸ Lucci (2006) afirma que “nesse sentido, é lícito dizer que as funções psicológicas elementares são de origem biológica; estão presentes nas crianças e nos animais; caracterizam-se pelas ações involuntárias (ou reflexas); pelas reações imediatas (ou automáticas) e sofrem controle do ambiente externo.”

através do trabalho e pela psicologia. (Barroco e Superti, 2014, p.2-4).

Ele vislumbra que as obras de arte, agora acessíveis às massas no pós-revolução rubra, podem ser analisadas cientificamente do mesmo modo como são analisados fenômenos da vida social. A análise da poesia e da arte são modos específicos de pensamento científico e segundo ele, isto era propício para a formação do novo homem russo, preparado para a ciência, com um aprendizado pelas artes.

Com isso percebemos aproximações entre a ideia de Teixeira e Vygotsky sobre educação e arte. A própria Escola Parque da década de 1950 foi construída com a colaboração efetiva de artistas e arquitetos modernistas, conforme já explicitado anteriormente, para preparar o “*cidadãozinho capaz de ter uma ideia completa da vida*” (Rebouças, 2002, p.155). Não somente para que seja uma construção com o belo estético implantado, mas para que a arte seja uma referência para o aprendizado da criança. A Escola Parque é uma rosa ofertada para o povo, que “furou o asfalto, o tédio, o nojo e o ódio”¹⁹ e mesmo assim floresceu, conforme o poema de Carlos Drummond de Andrade.

Anísio Teixeira, assim como Vygotsky, tinha um olhar cuidadoso e especializado em relação às artes enquanto elemento potencializador para a formação de um novo homem. Anísio solicitou aos artistas modernistas grandes painéis de pintados com referências que envolvem o labor, o lúdico e a ciência para colocar nos ambientes da Escola Parque construída em Salvador. Vygotsky também era educador e membro de órgãos voltados para a educação e saúde no seu país. Atuou como defectologista sobre problemas que afetavam o sistema educacional soviético, com a implantação do ensino por disciplinas desde a escola primária, o que afetava crianças deficientes, uma de suas maiores preocupações.

Essas aproximações entre os dois intelectuais não se resumem somente ao fato dos dois lidarem com pesquisas educacionais e com o envolvimento na educação de seus países. Sofriam perseguições de seus governos devido as suas críticas feitas sobre a aprendizagem escolar. Os dois criticavam a artificialidade do ensino dado à criança, forçando a memorização de informações e mensuração por testes.

¹⁹ “A Flor e a Náusea” é um poema de Carlos Drummond de Andrade, publicado no livro de sua autoria A rosa do povo de 1945.

Vygotsky, assim como Anísio Teixeira, atribuía ao conteúdo dos programas educacionais o papel fundamental para o ensino do aluno. Atribuía, também, relevante importância às estruturas do ambiente escolar, para aperfeiçoar a aprendizagem do aluno. Ele afirmava que o desenvolvimento de espaços, conceitos, técnicas e ferramentas era importante no processo educativo (Ivic, p.30, 2010).

Já no final de sua vida dedicou-se a escrever sobre a emoção e o intelecto a partir do *“signo das palavras de Espinosa²⁰”*. Vygotsky pretendia elaborar uma *“teoria das emoções*, tendo iniciado um manuscrito que ficou incompleto, cujo título original é *Espinosa e sua teoria dos afetos-prolegômenos à Psicologia do Homem”* (Sawaia, 2000, p.5).

Sawaia (2000) discute essa etapa das pesquisas de Vygotsky, acerca da *“teoria das emoções”*. Ele afirma que as emoções ocupam lugar de alicerce nas suas obras, tanto da crítica arrasadora que faz às teorias da época, quanto da Psicologia Geral que se empenha em criar. Vygotsky oferece a teoria das emoções como um antídoto ao que considera uma manipulação das teorias psicológicas da época. No texto ‘Psicologia Pedagógica’, de 1926, ele usa a expressão *“elemento escuro das emoções”* para referir-se às forças simbólicas ou concretas de dominação social. Sawaia afirma que *“a teoria das emoções é uma parte de sua obra pouco explorada pelos seus estudiosos”* e concordamos quando diz que *“a emoção nas obras de Vygotsky nunca foi [...] o provocador de erros ou perturbador da ordem natural, mas, a base da construção do conhecimento”*, a partir das interações sociais voltadas para o desenvolvimento cognitivo através do processo de *“fazer sentido”*, ou seja, a efetiva apreensão:

“Com efeito, Marx (2011) não deixa dúvidas quanto à capacidade intelectual da abstração como aquela necessária para se realizar o procedimento analítico de ultrapassagem da aparência imediata da realidade. É ela – a abstração – que permite extrair um elemento da realidade, isolá-lo e examiná-lo nas suas particularidades, extraíndo deste elemento suas múltiplas determinações por meio da saturação da análise. Aprender um fenômeno como síntese de múltiplas determinações significa, em última

²⁰ Baruch de Espinoza (1632-1677) é o mais famoso racionalista holandês, fazendo parte do pequeno grupo de filósofos clássicos considerados como ‘definidores da história do pensamento ocidental’. De uma família judaica portuguesa, nasceu em Amsterdã. Em sua filosofia política, ele parte do homem como ele é e não como deveria ser. Ele faz um apelo pela democracia e pela radical liberdade de expressão. Seu pensamento mais famoso é Deus *sive* natura, “Deus, ou seja, a Natureza. Segundo ele, na Ética, a questão central é como o homem deve se comportar a fim de encontrar o caminho para a felicidade, com base na percepção da natureza. Foi toda escrita sob a forma de postulados e definições, como se fosse um tratado de geometria. Outra célebre frase de sua autoria é *Bene agere et laetar*, “Faça o bem e seja feliz”. (Fonte: <https://www.spinozahuis.nl>)

instância, apreendê-lo no complexo de relações que comportam sua existência objetiva.” (Martins e Lavoura, 2018, p.226).

Captar o sentido, seja das coisas, dos objetos ou do que está sendo construído ou desenvolvido, é capturar “sua lógica interna de funcionamento que corresponde à sua estrutura e à sua dinâmica” (Martins e Lavoura, 2018, p.226). Como Vygotsky faleceu com 38 anos, algumas de suas teorias incompletas devem ser revisitadas por seus estudiosos.

2.4 – A METODOLOGIA DA TESE: PESQUISA-APLICAÇÃO

Pesquisa-aplicação é um termo contemporâneo cunhado por Matta e Plomp (2018) para o método DBR, criado por John Dewey, orientador de Anísio Teixeira. A proposta desse método “compreende uma colaboração entre teóricos e praticantes do ensino de qualquer domínio de conhecimento com fases múltiplas de ação, análise e *redesign*” (Matta e Plomp, 2018, p.8). A pesquisa-aplicação Combina a pesquisa educacional empírica com o projeto (*design*) orientado para a teoria de ambientes de aprendizagem. É uma metodologia inovadora que “propõe a interconectar o pensar e o fazer ciência com ações de intervenção na prática educacional” (Matta, *et all*, 2018, p.15) e “nos ajuda a entender as relações entre a teoria educacional, o artefato projetado e a prática” (Hoadley, 2002, p.6).

A razão pelo uso nesta tese da metodologia Pesquisa-Aplicação DBR parte de dois pontos fundamentais, associadas a nossa crença epistemológica. Primeiro, pela capacidade iterativa da DBR, que é uma pesquisa “em constante estado de aplicação, [que] serve ao propósito da resolução de problemas de contextos reais, embasada em esforço colaborativo” (Santos *et all*, 2018, p.238). Isto coaduna diretamente com a origem do conhecimento apresentado no quadro 3 (síntese da epistemologia sociointeracionista, p.48), pois no caso desta tese, o processo de entendimento da proposta de Anísio junto às comunidades é feita “através de análises, testes e retestes” (quadro 10, p.124) conforme apresentaremos no subcapítulo 5-2.

Segundo, é a capacidade interativa desta metodologia, totalmente aderente ao princípio da ZDI, já explicado na página 140. É importante ressaltar que não é a interatividade que hodiernamente vemos na comunicação. O compartilhamento de experiências entre comunidades e a intersecção entre as práticas sociais dos

sujeitos envolvidos nessas comunidades acontecem de modo dialético, ou seja, com base em argumentações. Como nossa epistemologia traz a ‘possibilidade do conhecimento’ (quadro 10, p.124), onde sujeito e objeto estão nos mesmos níveis na pesquisa, então os conhecimentos científicos do pesquisador estão no mesmo degrau dos saberes das comunidades, resultando numa co-autoria. Isto coaduna intrinsecamente com o que está estipulado nas alíneas A-3 e A-4, C-21 a C-25 e F-55 e F56 do TDC do MVEP1950, página 160.

Esta capacidade da DBR abrange diretamente outros princípios como a colaboração, mediação e metacognição, conforme apresentado no quadro 14, na página 154. Aqui podemos incluir, também, outras capacidades, como a responsiva²¹ e a aplicada²².

Apresentados os argumentos que justificam o uso da metodologia, trazemos uma proposta de representação do percurso da pesquisa. O “*Framework* para pesquisa DBR” é uma ferramenta desenvolvida dentro do grupo de pesquisa RedeEduca pela Dra. Cristina Santiago (2018), que auxilia a construção e visualização de cada etapa das pesquisas DBR.

Este artefato é uma “solução mediadora para o desenvolvimento de projetos aportados na metodologia *DBR*” (2018, p.179) construída de maneira colaborativa com as contribuições de nossa pesquisa sobre o MVEP1950, escolhida para validar o *framework* em seus ciclos iterativos de refinamento. Assim, trazemos o quadro-orientador delineado em sua formatação final, indicando os passos que a pesquisa doutoral do MVEP1950 cumpriu em cada etapa:

²¹ Dourado (2018) define a capacidade responsiva como a característica das interfaces dos aplicativos “*desenvolvidos ou adaptados para serem capazes de responder ao formato de tela do dispositivo de onde está sendo acessado um conteúdo web qualquer, pois existe uma grande diversidade de dispositivos com características muito distintas entre eles para acessar o mesmo conteúdo*” (2018, p.35). Resumindo, é o altíssimo grau de adaptação que as soluções pedagógicas DBR têm empiricamente quando postos em prática.

²² A capacidade aplicada da DBR é definida por Martins como a busca da “*resolução de problemas reais e para tal, faz-se necessário o desenvolvimento de pesquisas relevantes, em que a investigação é direcionada a contextos reais, e aplicada ao desenvolvimento de “atores reais, melhorias resolvendo problemas reais (RAMOS et al, 2009), logo a relevância da pesquisa é para a vida prática*” (2017, p.179).

QUADRO 4 – FRAMEWORK DBR DO MVEP1950

Etapas da Pesquisa	Procedimentos Metodológicos	Ação refletida (Construindo a pesquisa DBR):
<p>1ª Etapa: Percepção dos contextos da pesquisa nos quais estão Pesquisador e os Sujeitos participantes; Validação interna e externa</p>	1) <i>Insira(m) na próxima coluna o tema que pensa (m) ser relevante para o coletivo participante</i>	O projeto pedagógico de Anísio Teixeira para o parque escolar, centro de educação elementar.
	2) <i>Escolher cada um dos princípios socioconstrutivistas que utilizarão;</i>	1) Polifonia e Dialogia 2) Sociointeracionismo (ZDI, Metacognição, colaboração e interatividade). 3) Museu virtual, História Pública e Storytellings (p.37 e p.154)
	3) <i>Construa o seu contexto coletivo:</i>	O contexto coletivo responde a seguinte pergunta de partida: O que se compreende como a Proposta Pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira? (p.58)
	4) <i>Da pesquisa;</i>	1) definição da metodologia – pesquisa aplicação DBR 2) abordagem da pesquisa - qualitativa 3) natureza da pesquisa - aplicada e exploratória 4) coleta de dados da pesquisa - reuniões com o coletivo de Anísio e <i>feedback</i> dos usuários-visitantes
	5) <i>Do pesquisador;</i>	5) Ingresso no grupo de pesquisa de Memória da Educação da Universidade do Estado da Bahia 6) Formação na graduação em <i>Design</i> 7) Antigo morador do entorno da Parque no bairro da Caixa D'água, Salvador 8) Experiência com REDEEDUCA e com Tecnologias aplicadas à Pluralidade Cultural (p.25)
	6) <i>Da comunidade mais ampla, cidade ou bairro e o específico: escola ou universidade; ou grupo popular, dentre outros;</i>	1) Grupo de pesquisa Memória da Educação na Bahia (UNEB). 2) Arquivo Público do Estado da Bahia, no município de Salvador 3) Fundação Anísio Teixeira em Caetité (FAT) 4) Fundação Getúlio Vargas em São Paulo (FGV) 5) Biblioteca Anísio Teixeira da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). (p.25)
	7) <i>Dos participantes engajados na pesquisa;</i>	1) Coletivo de Pesquisadores (p.125) 2) Comunidade do entorno moradores do bairro 3) Grupo de pesquisa PROMEBA e REDEEDUCA
	8) <i>Construir quadro do Design Cognitivo que norteará a pesquisa;</i>	O <i>Template</i> do Design Cognitivo deve ser melhor visualizado a partir da página 160, com as soluções cognitivas e práticas do museu proposto.

continua

Etapas da Pesquisa	Procedimentos Metodológicos	Ação refletida (Construindo a pesquisa DBR):
2ª Etapa: Submissão dos contextos analisados segundo os princípios teóricos adotados pelo pesquisador para validação pelos sujeitos participantes;	9) O pesquisador, por meio de reunião com sujeitos participantes, submeterá os contextos por ele percebidos (contexto coletivo) na expectativa de que haja novas ampliações sobre a aplicação dos princípios teóricos citados na 1ª etapa, sobre os contextos em análise.	<ol style="list-style-type: none"> 1) O que se compreende como a Proposta Pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira? 2) Qual o Contexto da vida de Anísio? 3) Qual o Contexto da proposta pedagógica de Anísio? 4) O que é a Escola parque? 5) Qual era a política baiana e brasileira? 6) Quais ideias ele tinha para a pedagogia? 7) Quais as influências sobre ele? (Contexto do MVEP1950, p.58 e Figura 5, p.60)
3ª Etapa: Levantamento de problemas de pesquisa e das referências teóricas;	<p>10) Identifique(m) o problema de pesquisa levantado e compartilhado com a comunidade</p> <p>11) Colaborativamente listar e consultar referências que darão suporte teórico ao estudo do objeto de pesquisa proposto;</p>	<p>A inexistência de uma aplicação digital que possibilite apreender a proposta pedagógica original da Escola Parque de Anísio Teixeira (p.32)</p> <p>Quadro teórico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Anísio Teixeira – Jaci Menezes (2014), Edivaldo Boaventura (2009), Anísio Teixeira (1949) 2) Pesquisa-Aplicação DBR – Alfredo Matta, Francisca de Paula e Tjeerd Plomp (2018) 3) Sociointeracionismo – Bakhtin (2003), Vygotsky (2009), Alfredo Matta (2005-2018)
4ª Etapa: Proposta de solução ao problema;	<p>12) Enumere(m) as possibilidades de resolução do problema posto</p> <p>13) Descrição detalhada da solução incluindo as variáveis dependente e independentes após discussão/diálogo com o coletivo;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Museu virtual 2) Aplicação 3) Análise e acompanhamento da aplicação <p>O museu virtual desenvolvido em colaboração com autores e pesquisadores que estiveram em contato com o próprio educador caetitense é uma versão da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para os Centros Elementares de Educação da década de 1950, conforme ele idealizou.</p> <p><i>Variável dependente</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) MUSEU VIRTUAL <p><i>Variáveis independentes</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2) HISTÓRIA PÚBLICA 3) SOCIOINTERACIONISMO 4) STORYTELLINGS

continua

Etapas da Pesquisa	Procedimentos Metodológicos	Ação refletida (Construindo a pesquisa DBR):
5ª Etapa: Ciclos iterativos de testes e refinamentos da solução gerada;	14) Aplicação da solução ao problema, gerada colaborativamente:	<p>A descrição do processo do primeiro e do segundo ciclos iterativos - teste e avaliação da solução encontrada, será melhor relatada no subcapítulo 5. Trazemos um mini-sumário do capítulo específico desta etapa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O que é a metodologia 2. Por que usar metodologia Pesquisa-Aplicação DBR 3. Framework DBR 4. Abordagem da pesquisa do MVEP1950 5. Procedimentos de investigação em campo 6. Abordagem prática de campo e prática museal 7. Relato das adaptações tecnológicas 8. Sujeitos participantes imbricados na pesquisa 9. Escolha dos campos empíricos de aplicação 10. Estratégia de aplicação 11. Instrumentos de pesquisa 12. Lógica de funcionamento da coleta 13. proposta de validação desses dados 14. construção das categorias de pesquisa do museu virtual 15. Categorias de análise e acompanhamento 16. critérios de análise dos dados 17. categorias de acompanhamento e as variáveis de análise dos dados 18. Critérios de análise da pesquisa
6ª Etapa: Reflexão para produção de princípios de design socioconstrutivista;	15) Criar, colaborativamente, princípios de design para pesquisas futuras;	<p>A descrição dos Resultados, com as considerações finais, Resultados científicos (retorno sobre princípios e seus usos) e Solução desenvolvida para problema dado será mais bem relatada no capítulo seguinte, a partir da página 268.</p>
7ª Etapa: Sumário da pesquisa esboçada.	16) Construa(m) o Sumário da pesquisa esboçada até esse ponto, considerando os elementos sugeridos	<p>INTRODUÇÃO DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA DA PESQUISA CAPÍTULO 3 – CONTEXTO DO MVEP1950 CAPÍTULO 4 – PRINCÍPIOS DO MVEP1950 CAPÍTULO 5 – MODELAGEM e APLICAÇÃO DO MVEP1950 CONCLUSÃO REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS ANEXOS (ver Sumário p. 21)</p>

Fonte: Framework elaborado pelos autores, a partir da interpretação e das orientações dadas pela pesquisadora (Santiago, R. Cristina, 2018).

Podemos visualizar no framework que cada alínea do quadro-orientador refere-se a uma etapa da pesquisa do MVEP1950. O desenho do percurso metodológico de nossa pesquisa foi planejado durante as sessões de refinamento da pesquisa de Santiago, com base no esboço original do MVEP1950.

A cada ciclo iterativo da pesquisa, e após reflexões e discussões com outros pesquisadores do RedeEduca, uma nova versão do *framework* foi preenchida e apresentada nas reuniões, para novas colaborações ao anteprojeto original de nosso estudo e para validações da pesquisa de Santiago.

Ao final de três encontros, esta versão acima demonstrada foi a versão refinada e definida para seguimento da pesquisa. É unânime que o framework elucidou “o *modus operandi* dessa metodologia, que se incumbe, precipuamente, da tarefa de conceber formas que auxiliem o acompanhamento e a análise de como a aprendizagem acontece nos ambientes educativos, sejam eles presenciais ou virtuais” (Santiago, 2018, p.19). Como podemos perceber, a quinta e a sexta etapas do quadro-orientador serão apresentadas suas descrições nos capítulo seguintes.

Com a definição da epistemologia (Praxiologia), metodologia (Pesquisa-Aplicação DBR), da abordagem da pesquisa (qualitativa), da natureza da pesquisa (aplicada e exploratória) e da coleta de dados da pesquisa (reuniões com o coletivo de Anísio e *feedback* dos usuários-visitantes), a seguir, iniciamos o capítulo do contexto do MVEP1950.

O acervo do museu virtual da proposta pedagógica de Anísio Teixeira será garimpado a partir dos elementos do contexto, e lapidado pela coletividade de pesquisadores sobre Anísio Teixeira para, por fim, ser aplicado na modelagem proposta para o Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950.

3 – CONTEXTO DO MVEP1950

Iniciaremos esta escrita atendendo a necessidade de responder a primeira questão de pesquisa desta tese, conforme disposto na página 32, sobre o que é e como se compreende a proposta pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira. Para tanto, levantamos os dados acerca da proposta pedagógica, o projeto original e informações fundantes da Escola Parque de Anísio Teixeira, na escrita do contexto, segundo nossa epistemologia.

A importância do contexto será explicada com mais detalhes no capítulo dos princípios, a partir da página 139. O contexto é a base para que se produza o acervo que vai subsidiar a modelagem do Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950 (MVEP1950), década em que Anísio apresentou sua proposta pedagógica para criação dos CRE e amadurecendo um entendimento acadêmico e científico advindo de dados históricos e de pontos de vista dos sujeitos do coletivo, envolvidos com o tema. Apresentado em quadros neste capítulo, é escrito utilizando o conceito de sociometabolismo do filósofo István Mészáros²³ (1930-2017) trazido por Matta em 2013.

É o modo como uma sociedade reproduz sua existência, abrangendo desde bens e serviços, práticas sociais, até sua estrutura organizacional, cultura e hábitos (Matta, 2013). O modo de reprodução de uma sociedade se dá por “suas forças reprodutivas e das relações de produção da existência necessárias a sua perpetuação. A depender destas relações, a sociedade será capaz de reproduzir-se ao sustentar mais ou menos indivíduos. Isso traz uma noção de eficácia da sociedade – sua capacidade de reproduzir e sustentar mais ou menos sujeitos” (Matta, 2013, p.19).

Para o contexto do MVEP1950, utilizamos o conceito de sociometabolismo de Mészáros para percebermos as tensões existentes em cada ambiente que viveu Anísio e as maneiras que cada uma delas buscou para se reproduzir e se perpetuar até hodiernamente. A sociedade senhorial, a patrimonialista, a colonial portuguesa no Brasil, o estado novo brasileiro, a ditadura brasileira, cada uma dessas utilizou-se de sua capacidade objetiva de reprodução sociometabólica para se tornar

²³ Nascido em Budapeste, Hungria, Mészáros é defensor da educação como a forma de superar os obstáculos da realidade. Segundo ele, a escola oferece possibilidades concretas de libertação para todos (2008). O húngaro é autor do conceito de sociometabolismo, um conceito ecológico que abrange sociedade e natureza.

dominante, superior ou melhor que outra e assim garantir sua vivência, ao alienar o máximo de sujeitos para que possam ecoar sua necessidade de manter-se vivo e perpetuá-la.

Para percebermos o sociometabolismo presente em cada sociedade que Anísio viveu, estruturamos este contexto em quatro partes, em conjunto com dois tipos de quadros, com funções ímpares na garimpagem do acervo. O tipo de quadro que nomeamos como ‘explicativo’ (QE), presente na página 107 e 111, complementa informações do texto que segue, trazendo as características principais dos elementos citados, condensados e relacionados ao contexto e seus ambientes históricos. O segundo tipo de quadro, que denominamos como ‘síntese’ (QS), presentes nas páginas 76, 86, 98 e 120, é a materialização do acervo produzido²⁴ e garimpado do contexto, com nossa reflexão sobre os elementos que vão ser aplicados na modelagem proposta, o Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950.

Elencamos, a seguir, com um breve resumo, cada subcapítulo desta seção. No primeiro subcapítulo, temos a análise do ambiente onde Anísio Teixeira nasceu, em Caetité, na Bahia, buscando compreender a estrutura dessa sociedade onde vivia seu pai, Deocleciano Teixeira e como a mesma promove tensões que ecoam no educador caetitense.

Num segundo momento, com as mudanças nesse modelo propiciado pela expulsão feita coroa portuguesa e retorno no pós-abolição e instalação da república brasileira, trazemos a juventude de Anísio e seu envolvimento com a política, fruto das exigências de seu pai, coronel Deocleciano. Vamos compreender como a teoria do intelectual americano John Dewey, professor do jovem caetitense no mestrado em Columbia, influencia a formação da sua proposta pedagógica, com a educação pragmática e o aprender-fazendo (*learning-by-doing*).

A seguir, no terceiro subcapítulo, temos um estudo da articulação entre os intelectuais modernistas da educação brasileira na escrita do Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova e sua defesa em prol de uma educação nacional, em uma

²⁴ A produção do quadro-síntese é feita utilizando a ferramenta ‘tabelas’ presente em qualquer pacote de aplicativos do tipo *office*. A escolha de palavras feita pelos autores assume, exclusivamente aquelas locuções relacionadas ao tema e seu universo, a Escola Parque e Anísio Teixeira. A seleção dos termos [1] se faz a partir da primeira menção destes vocábulos ou [2] utiliza-se da análise de textos e de frequência de palavras relacionadas ao tema. Logo após uma dessas duas ações, assumimos os termos como elemento base para o acervo e relacionamos a página de ocorrência dos caracteres.

nação recém-republicana abrigando diversos setores da sociedade insatisfeitos com as mudanças acontecidas e tensões e conflitos propiciando rupturas e crises políticas e sociais.

A quarta e última parte traz as circunstâncias da construção da Escola Parque bem como sua inauguração, ainda que incompleta, em 1950 até seu fechamento pela ditadura militar brasileira. Aborda o afastamento da política e posterior retorno de Anísio através do convite de Otávio Mangabeira, a federalização da escola nos anos dourados brasileiro, os reflexos dessa situação no Centro Educacional e o assassinato do professor Anísio em 1971.

Assim, elaboramos a figura 5, a seguir, para condensar e trazer os pontos principais de cada um dos subcapítulos do contexto do MVEP1950 que, após analisados no acervo, são aplicados na modelagem, no capítulo IV desta tese, a partir da página 139.

FIGURA 5 – PONTOS DO CONTEXTO DA PESQUISA SOBRE A CONSTRUÇÃO DO ACERVO DO MVEP1950, EM SEQUÊNCIA DE APRESENTAÇÃO



Fonte: O autor (2015)

Com esta estruturação, e partindo do pressuposto que a Escola Parque é fruto da Proposta Educacional de Anísio Teixeira, iremos perceber como Anísio transduz suas referências obtidas ao longo da vida para o seu projeto pedagógico.

Para responder a primeira questão de pesquisa, vamos começar o entendimento dos primórdios de Anísio Teixeira.

3.1 – ANÍSIO TEIXEIRA: PRIMEIROS PASSOS

O Brasil imperial pós-revolução industrial passa a vivenciar mudanças na lógica da sociedade senhorial patrimonialista (Matta, 2013, p.37), baseada em clientelismo e favorecimentos. A burguesia cafeicultora passa a enfrentar a aristocracia senhorial que, mesmo resistindo, não consegue impedir essa nova ordem social.

A burguesia se aproveita do acúmulo de capital e de fortunas obtidas com a venda do café e da mão de obra dos imigrantes, fugida da Europa recém-industrializada, para pautar uma nova forma de trabalho, atrelada ao salário e pela compra da força de trabalho. O eco do crescimento da burguesia brasileira se traduz em República, proclamada em 1889, depondo o imperador. O operário assalariado, o imigrante ou o ex-escravo, passam a querer mais que trabalho: exigem direitos e, principalmente, condições e qualidade de vida.

A Bahia desse período, da virada do século XX, era uma província permeada pela presença dos jesuítas e dos senhores de engenho de cana-de-açúcar, escravistas e patrimonialistas, com propriedades tanto no recôncavo e no interior baiano quanto em Salvador, primeira capital do Brasil.

Deocleciano Teixeira, pai de Anísio, médico, fazendeiro e deputado provincial, viveu em uma sociedade baiana senhorial, dos coronéis²⁵, baseada em prestígios e favorecimentos sociais, resquício de uma herança secular de colonização portuguesa no Brasil.

Esse coronelismo era uma ordem sociometabólica (Mészáros *apud* Matta, 2013, p.21) pautada pelo poder dos latifundiários brasileiros, com forte presença do

²⁵ A patente advinha da graduação militar que alguns verdadeiramente detinham, hierarquicamente inferior somente a um general de brigada, enquanto outros não eram, mas ainda assim nominados de “coronel” em função do clientelismo, também chamado de “política de favor”, um modelo de troca que tem como característica principal a submissão do cliente (população) pelo patrão (chefe político) em troca de favores materiais e/ou sociais (Bahia, 2003, p.41).

prestígio político e religioso na vida social. Vigente desde o Brasil Colônia, teve na figura do coronel Horácio de Matos²⁶ o precursor dessa ordem.

O coronelismo é uma forma elaborada de poder, baseada no compromisso entre duas partes, do poder armado e da aristocracia, que se utiliza de premissas como o exercício de força e muitas vezes da violência para se impor e manter seu prestígio (*status quo*) na região. O principal nesta questão era a relação de posse, pela classe senhorial, das condições de existência dos outros, que obrigava as pessoas a estarem sempre pagando algum tipo de tributo para os senhores proprietários (Matta, 2013, p.63).

A herança ibérica propiciou uma Bahia estruturada no poder senhorial, organizada "na propriedade inquestionável dos fidalgos sobre os recursos da existência necessários à vida da coletividade" (p.37). A força desses senhores era demonstrada através de suas posses materiais e imateriais. Os que têm prestígio recebem tributos (relações de apadrinhamento) das populações dependentes.

Essa força não se limitava somente na propriedade de terras como, também, de rios e até mesmo mares, detendo assim o monopólio do comércio por essas vias. A cobrança de taxas e impostos nessas áreas eram formalizadas por lei e as práticas de subsistência eram permitidas somente em favor dos patrimonialistas. Detinham poder sobre a fé, impondo o catolicismo; sobre a cultura, determinando o ideal eurocêntrico de moda e de costumes; das relações sociais, impedindo ascensão entre classes existentes; e sobre a criação de padrões ideológicos e estéticos, inclusive o que era para ser utilizado ou não, como é indicado a seguir:

Havia uma regra simples: o candidato à fidalguia era cristão, branco e homem, ou o mais próximo possível disso. Estabelecia-se um branqueamento. Realizou-se então o poder baseado no prestígio: na capacidade dos poderosos em privilegiar e favorecer os aliados e dependentes. Fontes deste poder: 1) a propriedade dos recursos produtivos e do fundamental da economia e sociedade; 2) as ligações e alianças entre poderosos, o compadrio, que dava capacidade de favorecer dependentes e aliados; e 3) as ligações com a metrópole, que determinava a ligação mais ampla de favorecimento e influência de um poderoso local, fiel ao direcionamento metropolitano (Matta, 2013, p.37).

Entre as cidades baianas do reino brasileiro permeadas pelo coronelismo, com escravos e fazendas de gado, estava a “pequenina e ilustre” Caetité, como o

²⁶ Horácio de Queirós Matos (Chapada Velha de Brotas de Macaúbas, 18 de março de 1882 — Salvador, 15 de maio de 1931) foi um político do sertão baiano da primeira metade do século XX. Foi militar do exército brasileiro, liderando um expressivo quantitativo de jagunços, inclusive com poderio capaz de enfrentar e perseguir a Coluna Prestes (Chagas, 1996).

próprio Anísio se referia à cidade. Essa cidade tinha sua economia baseada na mineração e comércio de pedras preciosas, pecuária e agricultura. Atualmente, possui a única mina de urânio explorada da América Latina, descoberta em 1976, além da exploração de minérios como o manganês e ferro. É um município do alto sertão da Bahia, da mesorregião do Centro-Sul baiano, que compreende outras cidades importantes como Vitória da Conquista, Brumado, Livramento, Jequié, distante 750 km de Salvador pela BR-116 ou 636 Km pela BA-026.

Um ponto que vai estar posto no acervo do museu virtual, presente na página 76, é sobre a importância da cidade de Caetité para o estado baiano. Intitulada pelo engenheiro, escritor e historiador baiano Teodoro Sampaio (1855-1937) de “A Corte do Sertão”, Caetité guardava de grande prestígio político e cultural dentro da ordem sociometabólica do alto sertão baiano. De lá, tem-se figuras importantes da política baiana e brasileira como Cezar Zama, Prisco Viana, Nestor Duarte, Aristides Spínola e Rodrigues Lima, primeiro governador eleito por voto na Bahia. É lá que temos “o Sobrado”, como é conhecida a casa onde Anísio nasceu e hoje abriga a fundação que leva seu nome. A Casa Anísio Teixeira, nome contemporâneo deste local onde Anísio e seus irmãos viveram a infância, foi residência do Coronel Deocleciano, até sua morte em 1930.

Os pais de Anísio, Anna de Souza Spínola e Deocleciano Pires Teixeira, eram membros de ricas e tradicionais famílias de Caetité, os ‘Spínola’ e os ‘Teixeira’. Sozinhas, essas famílias já possuíam grande influência política e religiosa, mais precisamente a católica apostólica romana. Uma das formas de aumento e manutenção do prestígio era através da união entre famílias. Esta se consumava ampliando os poderes políticos e financeiros desses senhores dentro da ordem sociometabólica. Isto será destacado no quadro de acervo do MVEP1950, principalmente pela questão da presença dos jesuítas.

Nascido em Ituaçu, antiga Vila de Nossa Senhora do Alívio de Brejo Grande, região limítrofe do sul da Chapada Diamantina após Barra da Estiva, Deocleciano Pires Teixeira (1844-1930) era o filho mais velho de mercadores de escravos e de pedras preciosas. Típico coronel do Nordeste, atuou no corpo médico do exército brasileiro na Guerra do Paraguai, que durou de dezembro de 1864 a março de 1870. Assim que eleito deputado provincial, recebeu o título de ‘coronel’ ampliado por questões políticas. Era comum qualquer ex-militar que adentrava a vida política ser tratado de “coronel”, mesmo não sendo a patente do exército na qual ele entrou para

a reserva castrense. Depois de algum tempo, esse termo ficou ainda mais distenso, sendo aplicado indiscriminadamente.

Sua formação no curso de medicina em Salvador propiciou a Deocleciano contato com figuras importantes da elite baiana, que estava mergulhada numa guerra política entre ‘seabristas’²⁷ e ‘calmonistas’²⁸. Após sua eleição como deputado, tinha o desejo de legar aos seus filhos uma herança política que se traduziria em prestígio social e tranquilidade financeira (Nunes, 2010, p.15):

Deocleciano encontrou na cidade lugar fértil para alargamento da riqueza e do prestígio político, além disso, estratégias como apadrinhamentos, alianças políticas, inserção em redes sociais influentes entre outras, foram utilizadas pela família para que se mantivesse no poder. Deocleciano foi iniciado na vida política ainda no império, mas se manteve como tal até praticamente o fim de sua vida. Isso lhe rendeu não só o título de Coronel, mas também tudo o que estava associado a ele politicamente. (Matos, 2016, p.46)

Com poder palaciano, dono de escravos e de cabeças de gados, tinha seu próprio “exército” assim como coronéis nordestinos. Mesmo não estando na rota oficial do cangaço, Caetité tem uma ligação com esse fenômeno em função da presença dos jagunços²⁹, os soldados dos coronéis. Com vestimenta de couro e a proteção dos seus senhores, cumpriam missões geralmente sombrias a base de violência. Os jagunços tinham entre suas funções cuidar da proteção das famílias dos coronéis. Lampião³⁰ é o mais famoso exemplo desse grupo, e sua presença na

²⁷ Relativo a José Joaquim Seabra, ou J. J. Seabra (Salvador, 21 de agosto de 1855 — Rio de Janeiro, 5 de dezembro de 1942). Foi um político e jurista brasileiro e um dos parlamentares a participar da promulgação de duas constituições republicanas (1891 e 1934). Governou a Bahia de 1912 a 1916 e de 1920 a 1924. (wikipedia)

²⁸ Relativo a Francisco Marques de Góes Calmon (1874-1932), banqueiro e governador do Estado da Bahia entre 1924 e 1928, empossado após um processo eleitoral pontuado por denúncias de fraude de lado a lado (dos calmonistas e dos seabristas). Trouxe para o seu governo jovens bacharéis, a exemplo de Anísio Teixeira. Pertenceu ao chamado grupo dos autonomistas – liderado pelo também governador Octavio Mangabeira. (wikipedia)

²⁹ Os jagunços ou capangas são os indivíduos que se prestava-se ao trabalho paramilitar de proteção e segurança às lideranças políticas. O termo deriva do *kimbundo*, *junguzu*, ou do ioruba *jagun-jagun*, ambos originados das palavras referentes para "soldado". No nordeste brasileiro, tem sua imagem associada aos cangaceiros, com muitos adeptos do ‘banditismo’ ou bandido social, sem vínculos a coronéis e atacando qualquer um sem qualquer ordem.

³⁰ Virgulino Ferreira da Silva (1989-1938), o pernambucano de Serra Talhada, o Lampião, atuou no nordeste baiano, região de Uauá e Paulo Afonso e para além do perímetro das secas. (Bonfim, 2011). Com sua morte em 1938 pelas autoridades policiais do governo de Vargas, ditador brasileiro que o considerava como “extremista” e “criminoso”, decreta o fim de uma série de histórias e lendas. Corisco, alcunha de Cristiano Gomes da Silva Cleto (1907-1940) é o último cangaceiro dessa era. Mas o primeiro cangaceiro independente documentado na história é o baiano de Feira de Santana Lucas da Feira, alcunha de Lucas Evangelista dos Santos (1807-1849), filho de escravos da região, que começou a “atuar” em 1828 (Simas, 2017, p.1). Já Anésia Adelaide de Cauaçu (???-1916) é a primeira cangaceira documentada na história, nascida em Jequié, cidade limítrofe entre a zona da

Bahia durante a ‘era de ouro’ do cangaço foi relatada por viajantes na estação de trens do bairro da Calçada em Salvador, no trecho ferroviário de Salvador a Juazeiro e em documentos na Secretaria de Segurança Pública, no bairro da Piedade. Além de telegramas e cartas vindas do interior, moradores do sertão se dirigiam às redações das agências de notícias em Salvador para relatar as façanhas de Lampião e seus comparsas (Amaury, 2011).

Além de ter morado no estado de Minas Gerais e na cidade baiana de Lençóis, Deocleciano mudou-se em 1885 para Caetité após filiar-se aos Luzias, o Partido Liberal³¹. Esse partido sai vitorioso do sufrágio baiano ao eleger o primeiro governador da Bahia, Joaquim Manoel Rodrigues Lima (Matos, 2016, p.45). A organização político-partidária do período imperial pode ser assim descrita:

No Primeiro Reinado (1822-1831) não havia partidos políticos e sim facções políticas que sequer chegaram a se constituir em agremiações. A distinção mais clara entre essas facções era ser ‘pró’ ou ‘contra’ o imperador: o grupo Português e o grupo Brasileiro. O primeiro formado por comerciantes portugueses favoráveis à manutenção dos laços com Portugal, por militares e funcionários da administração imperial que desejam a recolonização. O grupo Brasileiro era formado pelos grandes proprietários rurais, comerciantes (portugueses, brasileiros e estrangeiros) que queriam o livre comércio e defendendo a criação de uma monarquia dual com os poderes divididos entre o Brasil e Portugal. No Período Regencial (1831-1840) iniciou-se uma nova fase na história política do Brasil, com a organização política das antigas facções em busca do poder. Com a morte de D. Pedro em 1834, em Portugal, os restauradores perderam sua razão de existir e o partido desintegrou-se. Já no Segundo Reinado (1840-1889), dois partidos se revezaram no poder: o conservador e o liberal. Ambos representavam a mesma camada social (os grandes proprietários de terra e escravos) e eram favoráveis à manutenção do regime escravista, mas os liberais aceitavam a abolição gradual que conduziria enfim à abolição da escravidão. Daí o comentário do senador Antônio Holanda Cavalcanti, visconde de

mata e o sertão da Bahia, conhecida antes mesmo de Maria Bonita, vulgo da baiana pauloafonsina Maria Gomes de Oliveira (1911-1938) e esposa de Lampião.

³¹ Quantos aos partidos políticos, “três se destacaram: Liberais radicais ou exaltados, apelidados de jurujubas, exigiam certa democratização da estrutura socioeconômica e defendiam o federalismo. Alguns membros eram republicanos e havia, também, uma parcela “revolucionária” defensora das massas populares. Liberais moderados, apelidados de ‘ximangos’, eram monarquistas, defendiam a manutenção do centralismo e eram favoráveis ao latifúndio e à escravidão. Restauradores ou regressistas, apelidados de caramurus, desejavam o retorno de D. Pedro I ao Brasil, como meio de reforçar a autoridade do governo em meio à agitação social; eram liderados pelos irmãos Andradas e compostos pela nobreza burocrática remanescente da época joanina, pela alta burocracia de Estado e pelos comerciantes portugueses. Conservadores e liberais diferenciam-se apenas quanto ao regime de governo. O Partido Conservador, apelidado de saquaremas, defendia um regime forte, com autoridade concentrada no imperador e pouca liberdade às províncias. O Partido Liberal, apelidado de luzias, onde havia mais comerciantes, jornalistas e a classe média urbana, eram favoráveis ao fortalecimento do Parlamento e maior autonomia das províncias. Em 1862, formou-se a Liga ou Partido Progressista, composto por liberais dissidentes. Permaneceu até 1868 quando, com a queda de seu maior representante, Zacarias de Góis e Vasconcelos. Parte de seus integrantes ingressaria no Partido Republicano Paulista (PRP), fundado em 1873, com 133 participantes sendo 76 deles grandes proprietários de terras e escravos”. (Fonte: Domingues)

Albuquerque: “Nada mais parecido com um saquarema (conservador) do que um luzia (liberal) no poder”. (Fonte: Domingues, s/p, 2018)

Um elemento que vai estar posto no acervo do MVEP1950 é o fato de Anísio ter nascido nesse ambiente caetitense, na virada do século XX. Nasceu em uma sociedade arraigada num modelo senhorial, mesmo após a república recém-instalada. Nasceu em um ambiente de confronto entre essas duas ordens sociometabólicas, com elementos advindos da chegada dos portugueses no Brasil, como a religiosidade tradicional imperial, a política baseada no prestígio e no coronelismo, e o culto a instrução, característica elitista de exclusão no acesso à educação *versus* os ideais republicanos. Ademais, a república é, de fato, o primeiro projeto de instalação do poder burguês a nível nacional (Matta, 2005, p.8) e mais adiante veremos como se dá esse processo no pós-abolição na página 72 desta tese.

“No [Instituto] ‘São Luís’ desponta em Anísio a atração admirativa pela Companhia. Marcar-se-ia sua conduta, existência afora, pela fascinação de entregar-se a alguma coisa que lhe absorvesse inteligência e vontade na missão de realizar a meta da vida. Tinha alma de missionário. Permaneceu missionário a vida inteira. Sua incoercível propensão ao debate intelectual, o dom de compreender e fazer lhe deparariam na tradição apostólica da Companhia de Jesus o campo eleito de uma vocação a serviço do ideal. Anísio nada tinha de místico. Místicos os jesuítas não são, mas homens de combate, como soldados. Pelo ascetismo e pelo treinamento intelectual, eles compõem um tipo de vivência na qual a fé em sua inteireza revelada não se guarda apenas pela razão mas, igualmente, pelas obras para a maior glória de Deus.” (Lima, 1978, p.17)

Quando Anísio nasce, recebe essa carga da sociedade tradicional a qual pertence, por ser filho de uma elite privilegiada. Tinha na figura de seu pai a decisão firme em deixar seu legado aos filhos: a carreira política. De fato, o coronel Deocleciano conseguiu, de certo modo, deixar seu o legado incutido na vida de Anísio, na carreira política. Características suas foram herdadas pelo jovem causídico: inserção em redes sociais influentes; prestígio, estratégia e perspicácia dentro da política. Estas foram fundamentais enquanto conduzia a organização da Inspeção de Educação da Bahia, em 1924, como veremos mais adiante na página 83 a seguir.

É importante compreender a organização da educação na década de 1920, que tinha forte presença do ensino religioso e estreitas relações com o poder público, resquícios da herança ibérica. Esse legado é fruto de uma confluência de

fatores sociometabólicos advindos desde o período colonial atrelado aos acontecimentos históricos que sucederam na Europa, mais especificamente na sociedade colonial portuguesa. Expansão marítima comercial, ascensão da burguesia, a reforma protestante e a crise do catolicismo, entre outros, todos esses acontecimentos colaboraram para criação e vinda dos Jesuítas para o Brasil.

Foram os padres vinculados a Companhia de Jesus³² que introduziram a ensino no Brasil, fundando as primeiras escolas de letras e de alfabetização. Também catequizavam os índios, em uma doutrinação baseada no aprendizado da língua portuguesa e da fé cristã. Para os filhos dos colonos, além de ler e escrever, buscavam uma formação para o sacerdócio.

Em suma, o princípio de formação do homem nessa ordem sociometabólica senhorial jesuítica era através da educação escolástica. Esse princípio tinha a palavra católica como modelo ideal para a perfeição humana, a obediência aos superiores, a disciplina rígida e hierarquizada baseada no militarismo. Isto será destacado no acervo do MVEP1950 no quadro ao final desta discussão, na pagina 76, pois esses princípios escolásticos tornam os jesuítas de importância fundamental para o império português.

3.1.1 – A EDUCAÇÃO SENHORIAL

A Companhia de Jesus se expandiu também para a China, o Japão, a África e para as Américas Central e do Sul, desde sua criação. Nesta última localidade, obteve relativo sucesso com a implantação da educação jesuíta, pois o tipo de sociedade vivente – baseada no prestígio e na propriedade das condições da existência do outro – precisava de uma educação que reproduzisse o reconhecimento social do privilégio. Esse tipo de educação se preocupava muito mais em ilustrar o estudante com conhecimentos que o fizesse parecer especial ante aqueles que tinham uma educação baseada no ofício braçal, a educação profissionalizante (Matta, 2005, p.115-117).

³² Esse movimento de Portugal ao Brasil, no reinado de Dom João III, que a Companhia de Jesus criada por Inácio de Loyola em 1540 e chefiada pelo Padre Manuel da Nóbrega em 1549 no governo de Tomé de Souza visa instalar a Educação na colônia parte da política de contra-reforma da Igreja Católica, contra a reforma protestante. Neste ano também é construído o Colégio de Jesus da Bahia, a primeira escola brasileira, localizada no Terreiro de Jesus, Centro Histórico de Salvador-Ba (Maciel, Shigunov, 2006, p.175).

Na Bahia governada por Tomé de Souza, a presença dos jesuítas foi fundamental para a consolidação de sua governança na colônia. Tanto o governador-geral quanto seu filho, Garcia D'Ávila³³, eram militares portugueses experientes em combates e guerras travadas. Alçados a cargos políticos em função de seus prestígios ante a coroa portuguesa, aos comerciantes e, sobretudo, aos religiosos ligados à ordem católica que fundou a Companhia de Jesus.

O governo de Tomé de Sousa foi profícuo para a implantação do projeto jesuítico educacional, outro ponto a ser destacado no acervo do MVEP1950. Esse plano quase obliterou a cultura indígena presente na terra "recém-descoberta", convertendo o índio em um "homem civilizado", dentro dos princípios cristãos europeus.

Esse "homem cristão" não era incorporado à recém-ascendida burguesia, e sim destinado ao trabalho. Este "novo homem", ou "bom gentio", como era chamado o índio catequizado que vivia na colônia³⁴, era preparado para o labor braçal. Diferentemente de alguns filhos de colonos, donos de propriedades, aprendiam a ler e escrever e muitos eram encaminhados para as fileiras eclesiásticas (Maciel, Shigunov, 2008, p.174).

O projeto jesuítico educacional tinha como método educativo o *Ratio atque Institutio Studiorum Societatis Jesu*, mais conhecido "Ratio Studiorum". Pautava-se em três objetivos determinados pelo Padre Manuel de Nóbrega: (1) objetivo doutrinário, visando catequizar e ensinar a religião e prática católica; (2) objetivo econômico, visando implementar o hábito do trabalho como base da sociedade colonial e (3) objetivo político, mais precisamente militar, pois o índio catequizado seria utilizado para defesa da colônia (Maciel, Shigunov, 2006, p.180). Com o projeto maciçamente implantado, os Jesuítas utilizaram a educação como uma ferramenta

³³ Tomé de Souza era abade no mosteiro de Rates (cidade do Porto), recebendo a comenda Ordem de Cristo, e serviu o exército português em batalhas na África contra os mouros. Seu filho detinha a maior propriedade privada das Américas, a Casa das Torres, atual região de Praia do Forte, no município de Mata de São João, Bahia. Atuou em batalhas na Índia e estava sempre em contato com o Padre Manuel da Nóbrega, chefe da primeira missão jesuítica na América.

³⁴ Essa é uma característica portuguesa importante de ser salientada: enquanto os colonizadores espanhóis e ingleses tratavam de exterminar todo e qualquer povo que via pela frente, os colonizadores portugueses buscavam meios de incorporar os povos de suas colônias aos ditames da coroa portuguesa. Sobrinho Simões, presidente da Comissão Organizadora do Dia de Portugal, de Camões e das Comunidades Portuguesas disse que "os portugueses são um povo com características genético-culturais *sui generis*, de uma extraordinária diversidade genética porque incorporou, ao longo de séculos, judeus e berberes vindos de Espanha e do Norte de África, porque se misturou com árabes, porque teve escravatura de povos da África subsariana no país e nas colônias durante centenas de anos." (2017)

de transformação social e passaram a deter um crescente poder econômico e político.

Outro elemento que vamos considerar para o museu virtual é a influência da educação superior jesuíta. Mesmo com o governo de Portugal proibindo a criação de universidades na colônia, como meio de impedir a emancipação intelectual e política, há relatos de espaços jesuíticos destinados ao Seminário, o ensino superior religioso. Um exemplo disso era o Seminário de Belém de Cachoeira, voltado à formação dos futuros ocupantes do ministério religioso. Localizado no recôncavo baiano, contava com a presença de alunos como Frei Antônio Galvão, posteriormente proclamado o primeiro santo brasileiro, e do Frei Bartolomeu de Gusmão. Este seminarista, nascido em Santos (SP), ficou conhecido como “padre-voador”, e desenvolveu pesquisas em Belém de Cachoeira. Criou o aeróstato (um balão navegável inflado com ar quente) e construiu o carneiro hidráulico que bombeava água para toda região do Seminário.

Com os avanços decorrentes da aplicação do *Ratio Studiorum*, a Companhia de Jesus passou a enfrentar, no século seguinte, a perseguição da própria Igreja Católica e da coroa de Portugal. Na figura do Padre Antônio Vieira (1608-1697), os jesuítas passaram a se posicionar na defesa dos direitos de povos indígenas, contra a escravidão, contra a Inquisição instituída e continuou desenvolvendo pesquisas, gerando revolta na coroa portuguesa.

O português regalista Marquês de Pombal, partidário do despotismo esclarecido, uma ordem sociometabólica colonial eurocêntrica, buscou justificativas para expulsão dos Jesuítas do Brasil. Primeiro, promoveu duras críticas ao que chamava de “falta de difusão da educação” na colônia feita pelos padres. Depois, determinou a implantação das Aulas Régias (Arriada e Tambara, 2016, p.288).

As Aulas Régias se tornaram o ensino oficial da colônia. As aulas foram instituídas em 28 de junho de 1759 com o intuito de reproduzir os ideais da metrópole na colônia e preparar os sujeitos para o ideal principal dessa ordem, que é a geração de riqueza para o Império Português por parte de suas colônias. Eram ministradas por professores leigos, aqueles que não eram padres ou não tinham funções dentro das organizações religiosas do séc. XVII. Eram aulas que continham gramática, latim, grego e retórica e, em 1770, foram acrescidos com filosofia, economia, desenho, inglês e francês. O objetivo era aproximar os estudos das colônias com os estudos dos países europeus, facilitando o comércio com essas

nações. Técnicas contábeis e mercantis foram inseridas nas aulas dois anos depois. Para financiar as escolas, foi instituído um imposto, o subsídio literário. (Cardoso, 1999, p.105-106)

Descrever essas medidas implantadas pelo Marquês de Pombal, impondo os interesses do Império Português, além de significar a obliteração dos feitos e das posses obtidas pela Companhia de Jesus, traz o confronto entre ordens sociometabólicas e dos meios de garantia da sua dominância sobre a existência dos sujeitos na colônia. Isto promove outra mudança na sociedade, advindas dos ideais do Iluminismo e dos princípios liberais, que exigiam a formação de outro “novo homem”.

Não era mais necessário o “homem cristão”, aquele índio alienado de sua cultura e alienado de si mesmo, que foi ensinado a adorar um deus católico trazido pelas caravelas portuguesas. Era necessário um “homem burguês”, voltados para as práticas liberais do comércio visando o lucro. Desta vez, seriam colonos, alienados de si pelos ideais do racionalismo e do anticlericalismo.

Somado a isto, “o empirismo do período pombalino representou um avanço na direção da sociedade burguesa” (Matta, 2006, p.204). A dimensão das ações do regalista enfatizava o cientificismo. A educação senhorial eclesiástica, embora desenvolvesse ciência, não apenas pretendia o acúmulo de bens e enriquecimento produzido pelo trabalho, ideais da educação burguesa. Somente visavam a manutenção de uma lógica da sociedade daquela época, baseada no patrimonialismo que perdura por muito tempo, conforme mencionado na página 61 desta tese.

Nesse período pombalino, as escolas e faculdades do império foram colocadas nos prédios jesuíticos abandonados pelos padres depois da fuga do Brasil. Em 1808, D. João VI criou a primeira faculdade do Brasil, a de medicina na Bahia. Logo após, criou outra no Rio de Janeiro, transformando conventos em hospitais militares com escolas cirúrgicas (Ferreira, Luca, 2011, p.21).

O Colégio dos Jesuítas de Salvador, localizado no Terreiro de Jesus, foi o primeiro entre dezessete conventos implantados no Brasil, em 1553. Construído no período colonial para ser moradia e local de ensino, detinha em seus arredores um

conjunto de setores (as quintas) que possibilitavam a vida na cidade³⁵ (Menezes, Conceição, Lemos, 2002). Veio a ser utilizado pelo Exército do Império Português como o “Real Hospital Militar” recebendo alunos de medicina da Europa para atendimentos médicos a soldados antes de se tornar a Faculdade de Medicina da Bahia.

O que esse percurso indica é a real natureza do projeto educacional jesuítico e que permaneceu até os dias hodiernos na sociedade brasileira. A educação escolástica é o modelo padrão da educação senhorial.

Até a década de 1800, a estrutura sociometabólica estava estável, com uma sociedade colonialista escravista, uma educação voltada para as elites e seus filhos, de modo a perpetuá-la. Uma educação muito mais ilustrativa do que prática, algo que hoje em dia muitos ainda consideram útil. Essa parte da sociedade que ainda acredita na educação ilustrativa, erudita, torna o aprendente “divinamente especial”. Ao acreditar que é um dom divino essa especialidade, o aluno passa a se comparar com o povo sem acesso à escola, sem os mesmos conhecimentos básicos como matemática e língua portuguesa.

Essa era a educação escolástica destinada a formar futuros chefes regalistas e que ajuda a conotar prestígios para a classe senhorial. O povo, que não tinha acesso a uma educação formal, aprendia as profissões com os mestres de ofício, para sua subsistência. Inclusive essa era uma das formas de distinção entre a classe dominante e as outras, se teve uma educação ilustrativa ou uma educação prática e uma profissão propiciada pela prática.

O que a classe senhorial e a educação escolástica não raciocinaram é que, mesmo com toda a especialidade e divindade dos conhecimentos que supunham ter, mudanças acontecem, desta feita pelo confronto com a chegada de uma nova ordem sociometabólica, a modernização. Anísio representa, legitimamente, essa modernidade. Legítimo porque ele, que vivenciou esse tipo de ensino senhorial

³⁵ O legado das obras dos jesuítas pode ser percebido ainda hoje na cidade de Salvador, tendo muitos bairros e lugares que mantêm até hoje a relação nominal dada pelos jesuítas. Há o relato que “além das igrejas e capelas que serviam de moradia inicial, construíram um noviciado, onde atualmente se encontra a Casa Pia dos Órfãos de São Joaquim”. Avanços na arquitetura e nos transportes são marcas desse legado, como a instalação de “um guindaste para transporte entre o porto na cidade baixa e o colégio na cidade alta, hoje o Plano Inclinado. Construíram uma Quinta do Tanque, onde foi instalado um leprosário, e que atualmente se chama Quinta dos Lázarus”. Além disso, “determinaram a localização de aldeamentos, sendo os mais conhecidos São Paulo (hoje bairro de Brotas até o Rio Vermelho) e São João, na península do Cabrito (hoje o bairro com mesmo nome, até Plataforma), ajudando a Tomé de Souza a fundar a cidade do Salvador”. (Menezes, Conceição, Lemos, 2002).

propiciado pelo pai, se questiona, questiona e é continuamente questionado com essa educação erudita. As experiências que Anísio teve fora do país, nos Estados Unidos e na Europa, o revestem dessa modernização que, na realidade, é um agente de uma outra ordem sociometabólica, a educação burguesa, surgida no Brasil República em sua primeira fase, no pós-abolição, que é o que veremos a seguir.

3.1.2 – O PÓS-ABOLIÇÃO E A PRIMEIRA REPÚBLICA

Outra característica importante que influencia a história da educação e vai ter pontos destacados no quadro conclusivo do acervo do MVEP1950, ao final deste capítulo na página 76, é a tríade escravidão – abolição – pós-abolição.

Os escravos no pós-abolição tinham como demanda premente a sobrevivência. Ou seja, não mudou muita coisa do tempo em que eram escravos: tinham de sobreviver, numa “terra estranha”. Após a abolição, eles ficaram a margem de mínima e qualquer possibilidade de inclusão ou de qualquer política pública que lhes viesse a beneficiar. No Brasil República, os “antigos escravos” eram agora os “novos pobres”, sobrevivendo basicamente da agricultura de subsistência.

Na Bahia pós-abolição, a organização da produção e do trabalho permaneceu igual do período colonial, “baseada no trabalho escravo ou servil, que preferencialmente remunerava os trabalhadores com proteção ou suprimento direto” (Matta, 2006, p.201). Mas os “novos pobres”, que a essa altura já tinham incorporado às suas fileiras os europeus desempregados substituídos pelas máquinas, passam a reivindicar direitos.

Eis que para atingir suas demandas, a população começa a se mobilizar na luta pelo trabalho associado a uma qualidade de vida, mesmo que de uma forma tímida, caracterizada pela presença maior de trabalhadores da agricultura do que fabris e industriais. Na nova ordem sociometabólica recém-instalada pela república, isso significa uma luta pela igualdade e pelo direito ao emprego (Menezes, 2013, p.10).

Dois personagens se destacam nesses movimentos populares trabalhistas, agentes dessa nova ordem: um é o médico republicano Major Cosme de Farias, criador da Liga contra o Analfabetismo e da Carestia da Vida (1913), com ênfase na

alimentação (que era cara) e qualidade de vida (baixa) da época (Menezes, 2013, p.10).

O outro, de grande importância, é Manuel Querino, abolicionista e republicano, fundador do Centro Operário da Bahia (1894), com sua ênfase na instrução dos ex-escravos e seus descendentes e nos operários trabalhadores.

“Cabe ainda ressaltar que, apesar do pouco acesso à escola, os membros das classes populares na Bahia não só acreditavam na educação, como lutaram por ela e tomaram a iniciativa de criar classes escolares em suas organizações, para si e seus filhos.” (Menezes, 2013, p.12).

O clamor por educação era a base da luta desses dois movimentos de classe. O propósito principal do Centro, e disto advém a importância de Querino para o contexto, era propiciar a difusão do conhecimento para o sujeito e com isso os sujeitos tinham uma possibilidade de mudança social e financeira. Por isso era preciso saber ler e escrever, somar e subtrair. E a escola era a ferramenta necessária e precípua para essa ação, pois é nela que se dava a educação ao povo, dava o ensino primário para alfabetizar e dava o diploma para referendar que aprendeu.

Além disso, Querino acreditava que os conhecimentos adquiridos era também uma forma de conscientizar politicamente o trabalhador. Alfabetizado, segundo ele, conseguiria usufruir dos avanços sociais que os republicanos imaginavam que a proclamação da república traria para todos.

A nova ordem sociometabólica, centrada na república³⁶, é influenciada pelos ideais advindos do cientificismo alardeado pelos positivistas europeus August Comte e John Mill. Diversos intelectuais e militares brasileiros foram influenciados pelo positivismo e se debruçaram na defesa da mudança do imperialismo para democracia, com o apoio financeiro da burguesia cafeicultora, que tinha outros interesses nesse projeto.

A defesa trazia as aspirações de “justiça e fraternidade” e de “progresso que vem com a ordem” como forças indispensáveis na obtenção de avanços contra o conservadorismo aristocrático. Avanços tais como o ‘conhecimento científico enquanto verdade’, capaz de propiciar revoluções, tanto sociais e como industriais, livres da influência metafísica da teologia.

³⁶ Palavra que vem do latim *res publica*, ‘coisa pública’ (N.do A.)

Defendem, também, que o estado, constituído através do sufrágio universal, é quem deve comandar e decidir os caminhos do país, sem a presença da igreja, lembrando que no período do império o poder da igreja e o poder político estavam atrelados na figura do imperador, Dom Pedro II.

Outra luta dos republicanos era na instituição do sufrágio universal “democrático”, desatrelado da renda e vinculado à alfabetização. O voto no período colonial era censitário, voltado para eleições municipais de vereadores pois o imperador português era quem indicava o governador-geral. Não era permitido às mulheres e nem a quem não era da nobreza imperial (Menezes, 2013, p.14). Mas a burguesia tinha outros planos.

Todo esse contexto do início do século XX, com movimentos trabalhistas instalados e organizados na busca de uma educação e com os movimentos sociais visando uma qualidade de vida, associada à instalação da república no Brasil, vem propiciar o retorno dos jesuítas a Bahia em 1910. Estes, após serem mal recebidos por parte da imprensa e de intelectuais, constroem em Salvador o Colégio Antônio Vieira (1911), ainda em funcionamento nos dias de hoje. Com o apoio do deputado Deocleciano Teixeira instalaram na cidade de Caetité o Colégio São Luiz Gonzaga (1912). O pai de Anísio cedeu, gratuitamente, para monsenhor Luís Pinto Bastos o terreno e o prédio para instalação do “Colégio dos Padres”. Ainda construiu o prédio do internato da escola onde Anísio Teixeira e seus irmãos Jayme e Nelson estudaram o curso primário.

Esse colégio jesuíta caetitense estava sob os ideais do padre português descendente da família aristocrática de Foz do Douro Luiz Gonzaga Cabral (1866-1939), considerado um dos maiores pregadores, radical e ferrenho, na defesa dos princípios jesuíticos da Península Ibérica. Criticava o missionário Henrique MacCaully, fundador do Colégio Americano, uma escola presbiteriana que era a sede do bispado da Bahia naquele mesmo ano (Menezes, 2013, p.17).

As influências da educação religiosa e jesuítica são muito fortes em Anísio Teixeira. Sua mãe, Anna de Souza Spínola, desejava vê-lo seguindo pelos caminhos da igreja. O padre jesuíta Luiz Gonzaga Cabral incentivava a resolução firme de Anísio em entrar para a Companhia de Jesus. Acreditava que o jovem tinha o dom de aprender e sua inteligência era produto da criação divina desenvolvida através dos ditames da fé (Castanha, 2006, p.15).

Hermes Lima dizia que o jovem caetitense nascido no dia 12 de julho de 1900 de “*pequena estatura, magro, no rosto seco, uns olhos irrequietos e brilhantes, comunicativo e sério*” era um aluno excepcional, condição enaltecida tanto no Colégio Antônio Vieira quanto no Instituto São Luiz Gonzaga Cabral.

“Anísio ganhou no colégio, além da admiração dos companheiros, os primeiros devotos, núcleo inicial de dedicados e colaboradores que nunca cessou de conquistar através dos longos anos da atividade de educador. Consolidou o conhecimento, a admiração e o respeito do Padre Cabral [Luís Gonzaga Cabral] que o elegeu a maior recompensa da nova vinda dos Jesuítas à Bahia. Conferencista exímio, atraente na conversa, humanista, estrategista da ação apostólica, alguma vez professando a Apologética aos alunos em fim de curso, o Padre Cabral incandesceu a formação intelectual e religiosa pelos padres proporcionada a Anísio.” (Lima, 1978, p.42)

Foi o pai de Anísio quem não consentiu sua entrada na ordem religiosa. Pretendendo que ele seguisse carreira política, o enviou para o Rio de Janeiro para cursar direito. Amargurado com a decisão do pai, endereça carta ao mesmo buscando comovê-lo, pondo em prática toda argumentação de seu jovem de espírito contestador. “*Com o meu acanhamento, as minhas inaptidões absolutas para falar em público e uma natureza no fundo muito desanimada - as minhas ambições de apóstolo, que antes de tudo um lutador - eram quase ridículas. Então veio-me a ideia de trabalhar de sociedade [religiosa].*” (Teixeira, 1920)

A característica da timidez não superava a capacidade de argumentação já descritas pelos próprios padres jesuítas. Inclusive afirmavam que o jovem Anísio possuía ‘inteligência brilhante’ dada pelo deus dos católicos apostólicos romanos. Por influência dos religiosos, o futuro causídico também considerava sua inteligência algo divino, pelo fato dele ser “*crístão pela graça de Deus, tive a felicidade de, desde cedo, ser educado em colégios católicos*” (Teixeira, 1920).

Ou seja, ele reconhece em sua juventude essa educação dos privilégios, de uma ordem sociometabólica senhorial, com uma educação religiosa “destinadas ao acolhimento de jovens estudantes inteligentes, potenciais candidatos jesuítas” (Castanha, 2006, p.5). Mas fracassa ao tentar demover seu pai, via correspondência, da decisão de enviá-lo para a capital federal. O coronel Deocleciano entrou em conflito com os padres, que anteriormente apoiou, e com a própria esposa, que desejavam que o jovem Teixeira seguisse pelo seminário, praticamente obrigando Anísio a seguir para a Faculdade de Direito no Rio de

Janeiro e concluir em 1922, mesmo não se empolgando com a matéria. Retorna para a Bahia no ano seguinte, passando a se dedicar na assistência jurídica e política de seu pai, que lhe pleiteia um cargo de promotor público de Caetité junto ao governador Góes Calmon, em troca de sua ajuda política na sua eleição.

Mas Góes Calmon tinha outros planos para o causídico recém-formado. Convidou-o para assumir o cargo de Inspetor Geral de Ensino em 1924, algo equivalente com a função hodierna de secretário de estado e, assim, insere-o em outro mundo que o cativa em definitivo: a educação.

QUADRO 5 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950.

SUJEITO	REFERÊNCIAS NO CONTEXTO A SEREM UTILIZADAS EXTRAÍDAS DA DISCUSSÃO ACIMA
A ESTRUTURA DA SOCIEDADE	<ul style="list-style-type: none"> • Sociedade Patrimonialista e Senhorial (p. 60) • Cangaço, Jagunço, Lucas da Feira, Anésia Adelaide de Cauaçu, Maria Bonita, Lampião (p. 62) • A união de famílias = manutenção do prestígio dentro da ordem sociometabólica e ampliação de poderes políticos e financeiros (p. 63) • União de famílias ricas Spínola e Teixeira (p. 63) • Anna de Souza Spínola e Deocleciano Pires Teixeira (p. 63) • Médico, fazendeiro, deputado do Partido Liberal. (p. 61, 63 e 66) • Organização da educação = ensino religioso, catequese baseada em um aprendizado da língua portuguesa e da fé cristã (p. 67)
CAETITÉ	<ul style="list-style-type: none"> • Mineração de pedras preciosas, pecuária e agricultura (p. 62) • Alto sertão baiano (p. 62) • Cezar Zama, Prisco Viana, Nestor Duarte, Aristides Spínola e Rodrigues Lima (p. 62) • Cidade de grande prestígio político e cultural no sistema sociometabólico baiano (p. 62)
CORONELISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Latifundiários, políticos, militares (p. 60) • Colonização portuguesa (p. 60) • Poder militar e da aristocracia (p. 61) • Prestígio “Status quo” e favorecimentos (p. 61) • Jagunços, soldados dos coronéis (p. 62) • Ordem sociometabólica senhorial (p. 65)

continua

SUJEITO	REFERÊNCIAS NO CONTEXTO A SEREM UTILIZADAS EXTRAÍDAS DA DISCUSSÃO ACIMA
O AMBIENTE DE FORMAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Culto a instrução, elitista e de exclusão no acesso à educação (p. 66) • República recém-inaugurada, tradição imperial, religiosidade tradicional imperial, política influente e de ânimos exaltados (p. 65 e 66) • Sociedade colonial portuguesa (p. 66) • Educação escolástica (p. 66) • A palavra católica como modelo ideal para a perfeição humana, a obediência aos superiores, a disciplina rígida e hierarquizada baseada no militarismo (p. 35) • Colégio dos Jesuítas (p. 38) • Pai e Mãe de Anísio e mais 3 irmãos (p. 42)
EDUCAÇÃO SENHORIAL	<ul style="list-style-type: none"> • A Companhia de Jesus (p. 66) • Projeto jesuítico educacional (p. 68) • Homem civilizado = homem cristão “novo homem”, “bom gentio” (p. 68) • Método educativo o “Ratio Studiorum” (p. 69) • Ensino Superior Jesuítico, Seminários (p. 69) • Aulas Régias = ensino público oficial voltado para o ideal da metrópole, que é a geração de riqueza por parte de suas colônias (p. 70) • Iluminismo = outro “novo homem” = “homem burguês” (p. 71) • A educação escolástica é o modelo padrão da educação senhorial. (p. 71) • Educação ilustrativa (p. 71)
PÓS-ABOLIÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Escravidão – abolição – pós-abolição (p. 71) • Margem de qualquer possibilidade de inclusão ou de qualquer política pública, os “antigos escravos” eram agora os “novos pobres” (p. 72) • Trabalho associado a uma qualidade de vida = luta pela igualdade, pelo direito ao trabalho (p. 72) • Movimentos Populares Trabalhistas Sociais (p. 72) • Cosme de Farias e a Liga contra o Analfabetismo e da Carestia da Vida (p. 40) • Manuel Querino e o Centro Operário da Bahia (p. 72) • Adquirir conhecimentos era preciso saber ler e escrever, a necessidade da instrução, da educação e a possibilidade de mudança social e financeira (p. 72) • Positivismo europeu de August Comte e John Mill (p. 73) • Conhecimento científico como verdade, saberes comprovados enquanto verdadeira ciência, livre de metafísica e de teologia capazes de propiciar as revoluções, sociais e industriais, Cientificismo e a Educação para o progresso (p. 73) • Dom Pedro II, detentor do poder da igreja (p. 73) • Sufrágio universal democrático (renda e alfabetização) (p. 73) • Retorno dos jesuítas a Bahia em 1910 (p. 73)

Fonte: o autor (2017)

O primeiro trecho deste percurso traz o ambiente sociometabólico que recebe Anísio: a história do sertão, com o coronelismo enraizado, como o pai dele chegou lá, o ambiente e seus riscos. Especulamos que Anísio, na sua condição de filho de uma elite que desejava manter seu prestígio nessa ordem sociometabólica, busca reagir a isso, primeiramente se consolando na religião, representada na figura do padre jesuíta.

Esta figura, apesar de acolher e incentivar o desejo do jovem Teixeira em ajudar os outros, também quer manter seu prestígio de poder econômico e social, ao buscar os mais inteligentes para compor suas fileiras eclesiásticas. Anísio, seus irmãos foram alunos do Instituto São Luiz Gonzaga Cabral e, com isso, a influência religiosa na sua infância foi grande, respaldada pela figura de sua mãe, inclusive.

Sabemos que sua inteligência para trabalhar com a sociedade, como descreve em sua carta (escrita em 1920), seria o diferencial para qualquer uma das áreas em que ele viesse a utilizá-la. Tanto seu pai quanto os padres perceberam isso. Somos adeptos da ideia que Anísio desejava utilizar sua reconhecida inteligência em favor de algo prático. Em algo para além dele, além do que ele vivia, para além do desejo da mãe e do seu pai, e por isso propôs trabalhar com a sociedade. Na carta deixada aos pais, deixa claro suas ideias e modos de aplicá-los³⁷. Essa ideia acerca da sua inteligência é corroborada por outro grande intelectual e educador baiano, Edivaldo Boaventura, pertencente ao Coletivo de Pesquisadores desta tese e que conheceu Anísio presencialmente. O professor Edivaldo assim confirmava e expandia a ideia de inteligência prática com suas palavras:

“Ele tinha um braço preso ao cérebro. E tinha mesmo! A sua fulgurante inteligência o conduziu à execução de suas ideias. A concepção da Escola Parque, combinada com as Escolas Classes, comprova a sua capacidade teórica e prática.” (Boaventura, p.3, 2017)

Anísio sabia que deveria utilizar sua inteligência num trabalho para a sociedade. Especulamos que, se ele adentrasse no seminarismo, poderia vir a ser um grande padre e atuar pela sociedade como queria, como muitos religiosos fazem em defesas de causas sociais, como Irmã Dulce, Freira Dorothy Strang, Frei Betto e tantos outros.

Seu espírito contestador o impulsiona para um combate contra fatores existentes no próprio ambiente, que o rodeava na sua infância. O coronelismo no sertão, o patrimonialismo, os jagunços e sua truculência, a escravidão, a exclusividade do acesso à educação que, em certa medida, o beneficiou por ser filho de uma elite. Todos esses elementos poderiam ser combatidos de outra forma, com o instrumento correto. Os movimentos sociais eram ferramentas utilizadas para busca da emancipação, da qualidade de vida e de condições de trabalho. Tanto o movimento de Cosme quanto o de Quirino vão na mesma direção que Anísio, no

³⁷ A carta de Anísio para os pais pode ser acessada em www.bvanisioiteixeira.ufba.br/cartas/pais.htm

futuro, seguirá. Ele sabe que uma ferramenta que, bem construída e bem utilizada, poderia render frutos contra a barbárie.

Na segunda parte deste texto adentraremos na busca de respostas analisando os fatores que direcionaram Anísio a se aproximar cada vez mais do trabalho de sociedade educacional, como a decisão de Góes Calmon, sua ida aos Estados Unidos e o contato com John Dewey e seu pensamento.

3.2 – DEWEY, IDEOLOGIAS E INFLUÊNCIAS.

Após doze anos de governo ‘seabrista’, a Bahia passa a ser governada por um ‘calmonista’. Os mandatos republicanos no estado foram marcados pela modernização e enfraquecimento do poder dos coronéis. O bombardeio da cidade de Salvador, em 10 de janeiro de 1912, autorizado pelo governo federal de Hermes da Fonseca, garantiu a assunção de José Joaquim Seabra³⁸, eleito naquele ano. Este, sempre contrário às tradicionais oligarquias baianas, promoveu modernizações na infraestrutura no estado, criando um clientelismo centrado no governo.

Os coronéis, antes antagônicos, porém descontentes com o enfraquecimento momentâneo, se uniram em torno do nome de Francisco Góes Calmon³⁹, que se elegeu em 1924 com o apoio das oligarquias do interior da Bahia, entre elas, do Coronel Deocleciano Teixeira. Por ser empresário, Calmon direcionou o governo da Bahia para um governo da burguesia, passando a ser criticado pelas oligarquias que o apoiaram (Matta, 2013, p.81).

É no início de seu governo que o presidente da Bahia (função equivalente a de governador atualmente) ofereceu a Anísio Teixeira a Inspeção Geral de Instrução do estado. A Promotoria de Caetité já estava delegada ao jovem causídico, como parte do apoio dado pelo seu pai na sua eleição (Nunes, 2010, p.16).

³⁸ Como entre 1916 e 1920 foi governador Antonio Moniz, seu aliado político, o período do seabrismo na Bahia se estende por 12 anos, desde 1912 até 1924. Sua posse no governo foi marcada pelo Bombardeio de Salvador em 1912, quando, para evitar a manobra da transferência da capital da Bahia para Jequié que visava a postergar eleições, ordenou o bombardeio do palácio do governo. No segundo governo, rompeu com Góes Calmon, antes mesmo deste tomar posse no governo do estado (Matta, 2013, p.40)

³⁹ Góes Calmon era comprometido com os presidentes Artur Bernardes e Washington Luís, e cedeu tropas baianas para lutar na Revolução de 1924, em São Paulo. Apoiou a candidatura de Júlio Prestes à sucessão presidencial que teria desencadeado a Revolução de 1930. Perseguiu opositores na Bahia, como o político Cosme de Farias, que fora preso na sua gestão. (Matta, 2013, p.41)

Góes Calmon alardeava que a mudança de decisão na assunção de Anísio na promotoria de Caetité para a inspetoria ocorreu pelo fato de se considerar um grande “descobridor de jovens talentos” (Cunha, 2001, p.91). O que ele desejava mesmo com essa atitude era uma independência da magistratura daquela promotoria solicitada por Deocleciano. Desejava manter distantes as facções políticas daquela cidade ao qual o Coronel pertencia. A escolha de Anísio para o lugar de Afrânio Peixoto foi sugestão de Hermes Lima, então secretário oficial de gabinete do governador calmonista. Foi recebida com protestos dos mais diversos estratos da sociedade baiana, alegando a inexperiência do jovem advogado para assumir tal função.

Porém, essa decisão mudaria a vida de Anísio completamente. Aceitou a inspetoria pelo desafio, acreditando que sua familiaridade com a vida política sertaneja, sua organização de pensamento católica adquirida nos estudos jesuíticos, sua fé inabalável em deus e seus conhecimentos jurídicos, aprendido na faculdade e aplicado durante seu período como assistente jurídico dos negócios de seu pai.

Essa indicação foi recebida de muitas formas: os Teixeiras viam se recompensados pelo apoio dado à candidatura de Calmon; os padres jesuítas viam nessa indicação um sinal de Deus, já que Anísio poderia ser um instrumento no sentido de ampliar a influência da Igreja dentro da estrutura estatal; o próprio Anísio ficou surpreso, pois não se sentia preparado para atuar numa área que desconhecia, mas viu nessa oportunidade uma possibilidade de servir a Deus no mundo. Iniciou uma série de conversas pedagógicas com Antônio Carneiro Leão, na ocasião, diretor da Instrução Pública do Distrito Federal, com Afrânio Peixoto, que também já havia exercido esse cargo. (Matos, 2016, p.98)

Anísio retorna para uma Salvador com um crescimento do mercado de consumo na cidade e uma harmonia entre a “ciência burguesa emergente, com a religião tradicional e pilar da sociedade aristocrática” ideário capaz de manter o prestígio das relações tradicionais de poder (Matta, 2005, p.115). A realidade da educação na cidade era, conforme indicamos sobre na página 38, “essencialmente ilustrativa, servindo mais para reafirmação dos rituais de poder e legitimação da ordem social senhorial, do que para qualquer tipo de aporte no sistema produtivo” (Matta, 2005, p.119).

Nessa função, que equivale atualmente ao secretário estadual de educação, Anísio passa a questionar diversos pontos acerca dos espaços físicos das escolas. Isso se tornou um dos primeiros objetivos de Anísio: um ambiente escolar apropriado para o docente exercer seu ofício.

Na busca de uma solução, depara-se com novas leituras voltadas para a pedagogia. O livro “Métodos Americanos de Educação”, do escritor e educador belga Omer Buyse (Nunes, 2010, p.16), o influencia a tal ponto de mandar traduzir e distribuir entre os professores das escolas primárias na Bahia. O livro descreve a experiência das escolas americanas que envolvem a prática manual vinculada à educação formal.

Visando conhecer mais acerca da educação norte-americana, Anísio viaja aos Estados Unidos em 1927. Conhece as escolas americanas e sua organização, com a ajuda de Monteiro Lobato (1882-1952), então adido comercial em Nova York (Nunes, 2010, p.18). Com sua ajuda, Anísio retorna em 1928 para fazer um mestrado (*Master of Arts and Crafts*) no *Teacher College* da Universidade de Columbia em Nova York. Tem entre seus colegas o sociólogo, historiador e escritor recifense Gilberto Freyre (1900-1987), autor da obra “Casa Grande e Senzala” (1933), obra que rechaça as doutrinas racistas existentes no Brasil e influencia as noções de democracia racial alardeadas naquele século⁴⁰.

É no Mestrado em Artes e Ofícios⁴¹ que o caetitense se torna aluno de John Dewey, que vem a se tornar sua maior influência em teoria educacional. Ao entrar em contato com as suas ideias, Anísio se define como livre-pensador e passa a

⁴⁰ Esse livro escrito em 1930 e traduzido para o francês pelo sociólogo e professor Roger Bastide (1898-1974), tem muita influência mundial nas discussões políticas sobre raça e colonialismo da década de 1950 e nos estudos e trabalhos da UNESCO recém-criada no pós-segunda guerra mundial, contra a ideologia racista nessa época combatida. Cibele Barbosa (2018) discute em seu artigo e reflete “sobre aspectos referentes à recepção da obra do sociólogo Gilberto Freyre na França, durante o Pós-Segunda Guerra Mundial, período em que a obra Casa Grande & Senzala foi traduzida e figurou nas resenhas de intelectuais eminentes da cena francesa [onde a UNESCO estava instalada].”

⁴¹ “*Arts & Crafts* (lit. artes e ofícios) foi um movimento estético surgido na Inglaterra, na segunda metade do século XIX. Defendia o artesanato criativo como alternativa à mecanização e à produção em massa e pregava o fim da distinção entre o artesão e o artista. Fez frente aos avanços da indústria e pretendia imprimir em móveis e objetos o traço do artesão-artista, que mais tarde seria conhecido como designer. Foi influenciado pelas idéias do romântico John Ruskin e liderado pelo socialista e medievalista William Morris. Durou relativamente pouco tempo, mas influenciou o movimento francês da *art nouveau* e é considerado por diversos historiadores como uma das raízes do modernismo no design gráfico, desenho industrial e arquitetura. De acordo com Tomás Maldonado, o *Arts & Crafts* foi uma importante influência para o surgimento posterior da Bauhaus que, assim como os ingleses do século XIX, também acreditavam que o ensino e a produção do design deveria ser estruturado em pequenas comunidades de artesãos-artistas, sob a orientação de um ou mais mestres” (https://pt.wikipedia.org/wiki/Arts_&_crafts).

conjecturar a ideia do laicismo educacional, mesmo após uma infância imersa no *ratio studiorum* e no desejo de ingressar para a vida jesuítica.

A teoria de Dewey é baseada na ideia de liberdade criadora pautada pela criticidade visando o desenvolvimento integral da pessoa. A educação progressiva diz que nenhum dogma predomina diante o indivíduo, que desenvolve sua experiência através de atividades manuais físicas e práticas, estimulada pelo espírito de iniciativa.

Dois pontos são preponderantes nesta teoria educacional: o primeiro refere-se ao laicismo, que deve estar atrelado a educação. Essa ideia de ‘não ser influenciado por nenhuma religião’ (ser laico) é uma ampliação do ‘secularismo francês’, que rejeita a influência da igreja no estado. Surgiu durante a Revolução Francesa em 1789, quando foi verificada que a Igreja Católica era a maior detentora de terras e de propriedades na França. Além, disto, estava completamente isenta de pagamentos de impostos a coroa francesa, na pessoa do rei Luís XVI. O secularismo francês considera que os dogmas religiosos devem estar totalmente restritos a esfera privada das famílias, sem qualquer capacidade de interferências externas. O laicismo de Dewey estende essa restrição para a educação.

Para Anísio, essa influência é premente. Esta ‘dimensão laica’ trazida a ele por Dewey propicia a Anísio “reviver situações que conhecera no ‘mundo dos colégios jesuítas’, o que o empurrou a reinterpretar a realidade e produziu aos seus olhos e aos olhos dos outros uma ruptura biográfica que acentua o antes e o depois da estadia nos Estados Unidos.” (Nunes, p.7, 2001)

O segundo ponto refere-se ao pragmatismo clássico, movimento que abrange o pensamento dos britânicos Charles Sanders-Peirce e de William Morris, trazidos para América por Dewey. Preferindo outros termos como funcionalismo, instrumentalismo ou escola nova, Dewey tem a ideia de que o sujeito com acesso a instrumentos e com liberdade para manuseio dos mesmos dá uma maior contribuição ao coletivo. No Brasil, essa ideia é aplicada na escola para a democracia do que propunha Anísio Teixeira, base da educação como processo científico e da missão educativa do educador.

3.2.1 – IDA AOS E.U.A

No retorno dessa viagem Anísio publica o primeiro de seus treze livros, intitulado “Aspectos americanos da educação”, que trata do funcionamento das escolas americanas. Nele, compila sua experiência de visitas às escolas e de contato com as ideias propagadas pelos pragmatistas, entre eles John Dewey e Harold Rugg, que surgem como uma opção para Anísio, frente a educação católica que marcou sua infância. Ele escolhe abraçar o pensamento científico, mais precisamente a pesquisa em educação, e entre em rota de colisão e enfrentamento da ordem sociometabólica de onde ele mesmo vinha e tinha trilhado.

Com as políticas sociais e econômicas da União e do estado balizadas pela ideologia desenvolvimentista e de urbanização (Matta, 2013), a educação na Bahia se apresentava como solo fértil para aplicação da escola nova. O desejo inicial do inspetor de educação, de cuidar do ambiente físico das escolas, estaria vinculadas ao ideário da educação pragmática de seu mentor, Dewey.

Nascido em 1859, o filósofo e pedagogo norte-americano John Dewey escreveu sua obra “Democracia e Educação” em 1916, onde critica duas filosofias da educação, considerando-as “proto-democráticas”; a primeira, acerca de Platão e sua ideia de interferência da sociedade sobre o indivíduo; e a segunda, sobre Rousseau e sua ideia de valorização do indivíduo, sobretudo, na sua educação dita natural.

Dewey tem quatro fortes crenças trazidas em seu livro. A primeira é que o conhecimento e sua evolução é fruto de um processo social. A segunda é que a ciência e a tecnologia devem ser forças motrizes para o progresso humano. A terceira é o aprender-fazendo (*learning-by-doing*), na defesa da educação prática como reorganizadora de experiências adquiridas que influenciarão experiências vindouras. E a quarta diz que os processos de ensinar e de aprender devem ter forte orientação para que o conhecimento se torne público, corroborando com o que foi proposto por Robert Oppenheimer e seu combate à privatização do conhecimento (Prawat, 2000, p.1).

Já em sua obra *How we think* (Como pensamos) de 1910, Dewey traz que a noção de experiência difundida – difusão do conhecimento – demonstra como o ser humano constrói conceitos utilizando-se do processo indutivo e da reflexão. Esses dois processos são parte da investigação discutida pelo filósofo e pedagogo Charles

Sanders-Peirce (1839-1914), que trata do pragmatismo em suas teorias sobre signos e semiótica, sobre a razão discursiva e também sobre o raciocínio, a dedução e a indução.

William Morris⁴² é o primeiro a utilizar publicamente o termo ‘pragmatismo’ na palestra “Philosophical conceptions and practical results” proferida na Universidade de Califórnia, em 1898. Nela, critica o que Immanuel Kant chama de “pragmático” em sua obra “A Metafísica dos Costumes” (1797) e concorda com as teorias de Sanders-Peirce, chamando-as de ‘Inspirações do pragmatismo’ ou ‘Princípios de Peirce’. Para Kant, pragmático é aquilo que, *a priori*, se referia a leis morais. Para Morris, pragmático diz respeito “as regras da arte e da técnica baseadas na experiência prática” (França, 2007, p.91).

Essa ideia dos pragmatistas Morris, Dewey e Sanders-Peirce foi apropriada⁴³ para a realidade educacional brasileira daquela época por Anísio, o “primeiro tradutor das obras de Dewey para língua portuguesa”.

Anísio adaptou a noção de experimentação da ‘aprendizagem pragmática’ e propôs uma organização do sistema educacional onde o ambiente escolar deveria ser combinado com a formação docente, para uma reconstrução da escola primária no aumento da sua dimensão quantitativa e qualitativa, concomitantemente (Nunes, 2010, p.19). Esse aumento quantitativo significaria mais crianças na escola e o aumento qualitativo, a formação do educador. A criança terá acesso a uma educação de qualidade, assim como haverá qualidade na formação daquele que irá atuar com essas crianças, os professores.

Anísio passou a ser bastante criticado no Brasil, assim como Dewey foi por muitos intelectuais norte-americanos, típicos de uma ordem sociometabólica burguesa. Chamavam a pedagogia de Dewey de “truncada” e “pouco esclarecedora” (França, 2007, p.92), com um “pensamento obscuro”, cheio de “incoerências” e com uma “crítica afiada sem uma defesa apropriada”, além de “definições precárias” das

⁴² “William James Morris (Walthamstow, 24 de março de 1834 – Hammersmith, 3 de outubro de 1896) foi um designer têxtil, poeta, romancista, tradutor e ativista socialista inglês. Associado com o movimento artístico britânico *Arts&Crafts*, foi um dos principais contribuintes para o reavivamento das artes têxteis e métodos tradicionais de produção. As suas contribuições literárias ajudaram a estabelecer o gênero de fantasia moderno, tendo também tido um papel significativo na divulgação do movimento socialista na Grã-Bretanha.”

⁴³ Não foi uma simples adaptação a uma realidade específica e sim um novo conceito baseado numa filosofia plausível de ser aplicada a qualquer tempo, como podemos ver na educação na Finlândia e na Bélgica, no livro *Uma Escola Nova na Bélgica*, de A. Faria de Vasconcellos, relançado em 2015. (Nunes, 2010, p.19)

teorias em seus trabalhos. Das críticas construtivas feitas pelos estudiosos do pragmatismo clássico, entre eles Richard Bernstein e William Caspary, traz que Dewey desconsiderava, em sua busca por reformas sociais através da educação, a dinâmica presente nas forças que se contrapõem à implantação de benesses que mudam o prestígio, sobretudo daquelas que representam interesses econômicos.

A ideia de construção de uma comunidade democrática pragmatista, proposta por Dewey, também foi bastante criticada pelos intelectuais, tanto no âmbito da educação quanto da política. Isto porque ele defendia pontos como a inspiração política no indivíduo através da educação, a organização dos movimentos sociais através da identificação dos interesses do público e o incentivo ao processo político, por meio da comunicação, no debate e na tomada de decisões. Considerava a participação permanente do cidadão instruído, em uma sociedade em constante planejamento, com direito de organizar e reorganizar as estratégias de desenvolvimento do coletivo, à medida que as mudanças advindas do avanço da ciência e da tecnologia fossem aplicadas (França, 2007, p.94).

Para Dewey, a base de uma sociedade sob a égide da democracia pragmatista é que o progresso vem da educação. Anísio concorda com essa ideia teorizada pelo seu mentor e acredita que, para alcançar esse progresso, na prática, somente seria possível através da escola. Segundo o intelectual caetitense, a escola é a ferramenta ideal para tornar o progresso possível, desde que tenha uma educação de qualidade, de todos (acesso público) e para todos frequentarem (gratuito). Isto é importante e vai ser destacado no acervo do MVEP1950, pois é a base do pensamento educacional de Anísio.

O contexto passa agora por quatro pontos que impactam profundamente as convicções de Anísio. Primeiro, ao sair de uma experiência de educação senhorial religiosa, ibérica, jesuítica, que por si só já era excludente. O segundo impacto é ainda perceber que dentro desse tipo de educação existe mais separação, entre os especiais com “dons” divinos para aprendizagem e os que não têm o “dom” para aprender, sem ao menos saber o porquê dessa ‘especialidade’. Terceiro, pelo impacto da emergência da burguesia, alterando a lógica e a estrutura sociometabólica do país, aliado aos vencedores de uma guerra mundial, a segunda ocorrida no mesmo século. E quarto impacto, ele finalmente encontra um educador, John Dewey, que diz que realmente o pequeno Anísio tinha razão: todos são capazes de aprender. O ‘dom de aprender’ não é um “feito” de alguma divindade

sobrenatural para alguns poucos escolhidos: é um conjunto de métodos e técnicas capazes de aprimorar a aprendizagem e o ensino.

QUADRO 6 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950

SUJEITO	REFERÊNCIAS NO CONTEXTO A SEREM UTILIZADAS EXTRAÍDAS DA DISCUSSÃO ACIMA
INSPETORIA GERAL DE INSTRUÇÃO DA BAHIA	<ul style="list-style-type: none"> • Francisco Góes Calmon (p.79) • Descobridor de jovens talentos (p.79) • Inspeção Geral de Instrução = Secretário estadual de educação (p.80) • Espaços físicos das escolas (p.80) • Ambiente escolar apropriado para o docente exercer seu ofício (p.80)
MESTRADO EM DESIGN (ARTES E OFÍCIOS)	<ul style="list-style-type: none"> • Universidade de Columbia (p.80) • Anísio é Mestre em Artes e Ofícios (Design) (<i>Master of Arts and Crafts</i>) no <i>Teacher College</i> da Universidade de Columbia em Nova York (p.80) • Gilberto Freyre (p.80) • Monteiro Lobato (p.80) • Noções de democracia racial (p.81) • Livre-pensador (p.81) • Laicismo (p.81)
EDUCAÇÃO NORTE-AMERICANA	<ul style="list-style-type: none"> • Prática Manual com Educação Formal (p.79) • Métodos Americanos de Educação (p.80) • Pragmatismo clássico (p.82) • Funcionalismo, instrumentalismo ou escola nova (p.82) • Escola para a democracia (p.82) • Educação como processo científico (p.82) • Missão educativa do intelectual (p.82)
JOHN DEWEY E O PRAGMATISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa em educação (p.83) • Ideário da educação pragmática (p.83) • Democracia e Educação (p.83) • Conhecimento e sua evolução é fruto de um processo social (p.84) • Ciência e Tecnologia (p.84) • <i>learning-by-doing</i> (p.84) • Conhecimento se torne público (Difusão), privatização do conhecimento (p.84) • Robert Oppenheimer (p.84) • Charles Sanders-Peirce (p.84) • William Morris (p.84) • Formação do educador (p.85) • Democracia pragmatista, sociedade em constante planejamento, cidadão instruído (p.85) • Noção de experimentação da aprendizagem pragmática (p.85) • Educação de qualidade, pública e gratuita (p.85) • Anísio sai de uma educação senhorial e encontra um educador, John Dewey, que diz que realmente o pequeno Anísio tinha razão: todos são capazes de aprender. O dom não é um “feito” de alguma divindade. É um conjunto de métodos e técnicas capazes de aprimorar a aprendizagem e o ensino (p.85)

Fonte: os autores (2017)

Neste quadro condensamos a base ideológica que ajudou a transformar o pensamento educacional de Anísio para a educação voltada para o progresso e para a democracia. O percurso aqui traçado reflete a trajetória do baiano originário da elite oligárquica da política local caetitense que se forma em direito e sai do Brasil para fazer um Mestrado em Artes e Ofícios na Universidade de Columbia, onde adquire conhecimentos e conhece muitos dos intelectuais que vão auxiliá-lo em seus projetos futuros, como o projeto Columbia.

Somos adeptos da suposição de que, ao abraçar o pragmatismo como base teórica para resolução de problemas pedagógicos da Inspetoria de Educação da Bahia, Anísio vislumbra mais uma faceta da Escola Parque emergente na sua mente: um ambiente escolar onde a formação do educando é maximizada através da noção de experimentar.

Esta suposição é corroborada por Guido Ivan de Carvalho (1969) quando ele ressalta que a Escola Parque é um ambiente propício a formação do cidadão apto a viver o mundo, instruído e preparado para enfrentar mudanças, em conjunto com docentes preparados para ajudar nesse processo:

O grande mérito do CECR é o de oferecer ambiente à realização da simbiose educador-educando, eis que o ato educativo exige a integração de esforços de um e outro, a reciprocidade de intenções destinadas a um objetivo só: o florescimento e cultivo da realidade individual da criança ou do jovem, o seu amadurecimento consciente, a apreensão do sentido cultural da comunhão dos homens e a demonstração de que o ser humano, sendo naturalmente gregário, está indissoluvelmente relacionado com o universo de realidades exterior. (Carvalho, 1969, p.7)

Especulamos que o seu pensamento é tocado de modo muito íntimo com o design. Sua formação no mestrado em Artes e Ofícios (*Masters of Arts and Crafts*) pela Universidade de Columbia, 1932, lhe traz o conceito de que a educação deve estar vinculada às artes, sem deixar de lado os ofícios. Traz também a base do ideal pedagógico pragmatista, diz que educação tem de estar associada à realidade. Sem essas duas associações, não há educação eficiente. Supomos que essa formação em design o auxiliou na oposição contra as ideias trazidas na sua infância, no tempo em que esteve envolvido pela educação escolástica.

O modo como Anísio pensa a educação vinculada ao design é algo que demanda transformações no nível do trabalho e da formação para o trabalho, onde

vivemos em um mundo que a maioria das pessoas basicamente agem tal qual a personagem de Charles Chaplin no filme “Tempos Modernos”.

A educação, segundo sua visão de design, vai além da pessoa ‘saber fazer’ e ‘saber operar’ uma máquina qualquer. Para ele, deveria saber também o funcionamento da mesma, além de saber como montar e como desmontar aquela máquina, a qualquer tempo. Isso era inovador demais, para além de seu tempo, pois permite que essa pessoa deixe de ser o que Hannah Arendt chama de “diamante do sistema”, permitindo sua emancipação ou propiciando formas de fugir da alienação do mundo hodierno.

“...a ideia de preparar o indivíduo para o mundo, o pragmatismo segundo Anísio Teixeira, num mundo não onde se vive mas sim se constroem diariamente. Ele se indignava com a maneira de se educar no Brasil, quando ele dizia que era capaz de ensinar todos os nomes de geladeiras e toda a história da geladeira e não conseguia ensinar como funciona geladeira. O embate da educação religiosa ibérica ainda presente versus a educação americana que o influencia. (Carvalho, 1969, p.7)

Mas mesmo com todo seu preparo, outros confrontos surgiriam para Anísio enfrentar. Ele se incomodava ao observar que a nova ordem sociometabólica burguesa instalada na década de 1930 transformava a educação brasileira nos mesmos moldes das escolas que passaram a ser demandadas pelos interesses da produção do mercado capitalista, em todos os níveis desde o fundamental até superior.

Percebendo que as forças do capital exploratório e alienante tentam de todas as formas lucrar com a área educacional ao privatizar o conhecimento, Anísio via o crescimento do movimento conservador dos intelectuais católicos liderados por Alceu Amoroso e Lima. Incomodado, Anísio via na privatização do conhecimento o empecilho na formação do homem, pois nem todos tem condições de acessar uma escola privada.

Como a política brasileira Brasil seguiu pela corrente política francesa, onde o estado é o controlador e mantenedor de tudo, começou neste momento uma grande briga contra Anísio, passando a considerá-lo americanista demais para uma estrutura sociometabólica como a brasileira, afeita a uma primitiva agrária e sem se vincular, de fato, a ciência.

Para Anísio Teixeira, a educação promove o progresso de um país. Uma escola de qualidade, de todos (público) e para todos (gratuito) forma o cidadão para

uma sociedade melhor. Esses princípios, aqui no Brasil, precisavam estar publicados, difundidos e defendidos: é a base do surgimento do Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova.

3.3 – ANÍSIO TEIXEIRA E O PENSAMENTO ESCOLANOVISTA

O golpe de 1930 interrompe uma disputa entre as ordens sociometabólicas vigentes no país, as oligarquias senhoriais e a burguesia brasileira recém-surgida. Hermes da Fonseca tenta modernizar o estado brasileiro na década de 20 e tirar o prestígio dos coronéis e senhores aristocratas, mas não consegue. “A crise do capital internacional, em 1929, ajudou a provocar uma redução das exportações de café e dificuldades de ordem financeira para o governo” (Matta, 2013, p.82).

O gaúcho Getúlio Dorneles Vargas, se aproveitando do movimento tenentista, preconiza o golpe disposto a submeter toda a aristocracia oligárquica à hegemonia burguesa, numa tentativa de “encerrar ou ao menos enfraquecer, os arranjos e jogos de influência das oligarquias” (Matta, 2013 p.82). Esta burguesia brasileira se divide em duas, uma vinculada ao ditador que nacionalizou o capital e construiu o projeto nacional de capitalismo. A outra, revoltada, liga-se com a velha oligarquia, vinculada ao capital internacional imperialista, apoia a candidatura de Júlio Prestes a presidente do Brasil, com Vital Soares, ex-governador da Bahia como vice.

A revolta justifica-se pelo fato do “grupo oligárquico hegemônico ter sido deslocado do poder e de sua posição de prestígio” (Matta, 2013, p.83). A coluna Prestes andou de norte a sul fomentando uma nova ordem sociometabólica. Muitos tenentes que antes apoiavam o ditador passaram a combatê-lo, dentre eles Juracy Magalhães, interventor nomeado para o governo da Bahia no período de 1931 a 1937. É uma década de incertezas com a confusão instalada no país. E o confronto de diversas ordens metabólicas ao mesmo tempo, tentando se impor e superar umas as outras

Na área educacional, os estados possuíam um dilema. No período da Primeira República, que compreende os anos de 1889 a 1930 houveram quatro

reformas educacionais⁴⁴. A ideia básica da primeira constituição republicana brasileira (1891) se manteve ao longo do período das reformas: a União legislava sobre o ensino superior e secundário e os estados, sobre o ensino primário e profissional.

Sem ter uma autonomia e sem condições operacionais e de infraestrutura, muitos estudos individualizados propondo reformas do ensino primário nos estados foram realizadas.

Dentre esses estudos tem-se os de Sampaio Dória em São Paulo (1920) e Lourenço Filho no Ceará (em 1923); em Minas Gerais teve os estudos de Francisco Campos (em 1927), Fernando de Azevedo⁴⁵ no Distrito Federal (1929), Carneiro Leão em Pernambuco (1929) e novamente Lourenço Filho (1930), desta vez em São Paulo (Magalhães, 2006, p.4).

Esses três últimos, influenciados pelos ideais reformadores da Escola Nova, movimento educacional cuja base é a construção de uma sociedade democrática por meio da educação. A ideia era que a escola fosse um espaço propício a aprendizagem, ao invés de um espaço de transmissão de conhecimentos (escola tradicional).

O movimento gerou o Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova, publicado em 1932 e assinado por Fernando de Azevedo, Afrânio Peixoto, A. de Sampaio Dória, Manoel Bergstrom, Lourenço Filho, Roquette Pinto, J.C.Frota Pessoa, Júlio de Mesquita Filho, Raul Briquet, Mario Casassanta, Carlos Delgado de Carvalho, Antônio Ferreira de Almeida Junior, J.P. Fontenelle, Roldão Lopes de Barros, Noemy M. da Silveira, Hermes Lima, Attilio Vivacqua, Francisco Venâncio Filho, Paulo Maranhão, Cecília Meirelles, Edgar Sussekind de Mendonça, Armanda Álvaro Alberto, Garcia de Rezende, Nóbrega da Cunha, Paschoal Leme e Raul Gomes e Anísio Spínola Teixeira.

O manifesto é um documento que expressa a base do movimento educacional cuja ideia é a construção de uma sociedade democrática por meio da educação e a escola, integral e única, é um espaço propício a aprendizagem, ao

⁴⁴ Magalhães traz que “parece terem sido os positivistas quem ‘pensaram’ a Educação e efetivaram as reformas educacionais, em nível nacional. Benjamin Constant, Ministro da Instrução Pública, Correios e Telégrafos, entre 1890 e 1891, realiza a reforma do ensino primário e secundário. Em seguida, o gaúcho Rivadávia Corrêa, Ministro da Justiça e Negócios Interiores realiza, durante sua gestão (1910-1914), ‘uma das mais ousadas e heterodoxas reformas da educação escolar no país’. Depois destas, aconteceram a reforma de Carlos Maximiliano (1915) e a reforma de ensino de Rocha Vaz em 1925.” (2006, p.3)

⁴⁵ Fernando de Azevedo (1884-1974), mineiro nascido na cidade de São Gonçalo de Sapucaí.

invés de um espaço de transmissão de conhecimentos (escola tradicional). Foi redigido para responder ao questionamento feito pelo ministro da educação varguista, Francisco Campos, durante a quarta conferência da Associação Brasileira de Educação (ABE)⁴⁶.

Enquanto Getúlio Vargas finalizava seu discurso dizendo “que se encontre uma forma feliz de educar os brasileiros”, o ministro terminou o seu discurso com a pergunta “que tipo de homem se quer formar?”, que foi considerada de relevância pelos partícipes do evento e viria a ser tema da quinta conferência, em Niterói, 1933.

A provocação questionava tanto aos intelectuais da Educação Nova quanto aos Conservadores sobre qual a definição do “sentido pedagógico da revolução de 30” (Cunha, 2001, p.94).

O manifesto vem para contrapor a forte presença dos Conservadores intelectuais católicos, liderados por Alceu Amoroso Lima, principal opositor dos reformadores liberais, também chamados de “Pioneiros”.

Os conservadores defendiam uma escola privada, pois consideravam que o conhecimento não era pra todos. Para eles, devia ser uma escola separada entre a elite e os operários, e separada entre homens e mulheres, pois cada um deveria estudar suas “especificidades familiares”. O ensino deveria estar sobre a égide dos ideais da educação católica e a educação não era dever do Estado.

Já os Pioneiros defendia que, para um estado novo, era preciso uma escola nova. Defendia uma escola laica, desvinculado de qualquer religião. Uma escola de qualidade e pública, como um direito do cidadão e um dever do Estado. Uma escola que atingisse a todos sem exceção, daí sua obrigatoriedade.

O manifesto consolida o pensamento dos intelectuais da ABE em um documento que deveria se tornar o marco do projeto revolucionário de 1930 para a

⁴⁶Anísio Teixeira participa em 1929 da terceira conferência da ABE, realizada em São Paulo, como docente da Escola Normal da Bahia. Associa-se em 15 de junho de 1931, já como diretor de instrução pública do Rio de Janeiro e assume o departamento estadual da ABE no Distrito Federal, inclusive com autorização para assinar convênios, inclusive o Convênio sobre Padronização de Estatísticas Escolares (1931), integrar comissões executivas, promover relatorias e proferir palestras sobre educação, sobretudo no âmbito da IV Conferência Nacional de Educação (Cunha, 2001, p.91). Criada no Rio de Janeiro em 16 de outubro de 1924, a ABE tem sua primeira Conferência Nacional de Educação ocorrida no Rio de Janeiro em 1927 e a segunda em Belo Horizonte em 1928, onde concretiza-se a instalação dos departamentos estaduais da ABE, graças aos esforços de Lícínio Cardoso, presidente até 1929. Com esses departamentos seria possível localizar outros entusiastas da questão educacional como “mola propulsora” do avanço do país. O lema da ABE era uma educação moderna, de qualidade e integral, esta última no sentido da formação moral, física e cívica para o educando (Peres, Cardoso, 2004, p.7). A quarta conferência ocorreu de 12 a 20 de dezembro de 1931 na cidade do Rio de Janeiro, com a temática “As grandes diretrizes da educação popular”.

área da educação rumo a Constituição de 1934. A redação do Manifesto, primeiramente, foi uma incumbência do presidente da ABE Carneiro Leão (eleito em 1931), e acabou por ser dada a Fernando de Azevedo.

Há controvérsias sobre a autoria do documento, que não foi escrito por várias mãos e sim redigido por um e assinado por todos, como o próprio Fernando de Azevedo (1958, p. 86) descreve: “a ideia do Manifesto, não só oportuno mas necessário, que fui incumbido de planejar e redigir e que, tendo sido escrito de uma só mão, mereceu de todos a aprovação sem restrições”.

3.3.1 – ESCOLA NOVA E O MANIFESTO DOS PIONEIROS

É importante ressaltar que, nesta parte do contexto, Anísio já estava “inteiramente afastado de qualquer crença dogmática e também da concepção aristocrática de educação e de vida, próprias da Igreja Católica daquela época” (Vicenzi, 1986, p.10) na sua volta do mestrado em Columbia. Participava ativamente da política brasileira. Graças a ABE, entra em contato com outros entusiastas da Escola Nova.

A Escola Nova ou Escola Ativa, ou ainda Escola Progressiva foi um movimento de renovação educacional surgido na Europa, no século XIX. Teve como um dos fundadores o suíço Adolphe Ferrière, redator de 30 pontos da educação nova na Bélgica, entre eles autonomia, biogenética, ciência da infância, liberdade, entre outros, e Édouard Claparède (Genebra, 24 de Março de 1873 – 29 de Setembro de 1940), um médico neurologista e psicólogo do desenvolvimento infantil, da pedagogia e da formação da memória, sempre com a abordagem pragmatista, além de fundador do Instituto Jean-Jacques Rousseau e do *Bureau International d'Éducation Nouvelle* (1899). Na América, coube ao filósofo John Dewey a responsabilidade pela transformação e mudanças às questões políticas, sociais e econômicas, dadas às condições de atraso na educação (*Learn-by-Doing*). No Brasil, em 1882, surgiu com o baiano Rui Barbosa os primeiros ensaios sobre a Escola Nova. O ápice do escolanovismo no Brasil é o Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova, que pregava a criação do sistema escolar brasileiro com a universalização da escola pública, laica e gratuita.

É importante destacar o caráter de permanente atualidade das obras de Anísio Teixeira bem como suas preocupações. Compreender que, para ele, “a

experiência democrática só estaria concretizada quando, além do sistema de educação, se tiverem organizado o sistema de pesquisa e o sistema de difusão do conhecimento". Ele resumia que a "democracia é, literalmente, educação. [...] A educação é, portanto, não somente a base da democracia, mas a própria justiça social." Essa é a base do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira, totalmente amadurecida, e que vai ser materializada concretamente na Escola Parque.

Quando assume a Secretaria-Geral de Educação e Cultura do Distrito Federal no ano de 1935, Anísio se dedica ao ensino superior. Põe em prática sua teoria, organizando um sistema que propiciasse a pesquisa em educação e a difusão da ciência e tecnologia. Assim, cria o Instituto de Pesquisa Educacionais (IPE), pioneiro nas pesquisas e estudos pedagógicos associados a saúde, indicando para direção o alagoano Arthur Ramos (1903-1949).

Na oportunidade, a cria a Universidade do Distrito Federal (UDF) em abril de ano de 1935 no Rio de Janeiro, capital do Brasil na época, seu objetivo mais ambicioso até o momento. A UDF foi implantada com a assinatura direta de Getúlio Vargas, a pedido de Pedro Ernesto, que acreditava na obra educacional de Anísio, de uma educação integrada. A universidade era composta de seis faculdades, Ciências, Economia, Direito, Filosofia, Artes e Educação. Anísio foi o primeiro Reitor da UDF, o que lhe deu grande projeção nacional e internacional, inclusive, trazendo atividades acadêmicas e diversas missões europeias⁴⁷.

Com o Estado-Novo instituído pelo (novo) golpe de 10 de novembro de 1937, promovido pela manobra de Getúlio Vargas para se manter na presidência com a assinatura de diversos políticos contra o suposto Plano Cohen⁴⁸. Entre os políticos

⁴⁷ A Universidade de São Paulo (USP) tinha sido criada um ano antes com os esforços de Fernando de Azevedo, Julio Mesquita Filho, Paulo Duarte e Almeida Junior. Junto com a UDF, as duas instituições representavam os esforços dos intelectuais da educação nova nos avanços para a modernidade trazidos nas discussões feitas no âmbito da ABE. A UDF era um grande centro de preparação docente, e atendia um dos anseios do movimento escolanovista: educação de qualidade se faz com qualidade na formação do docente (Vicenzi, 1986, p.11).

⁴⁸ Plano Cohen foi um documento escrito pelo capitão integralista Olímpio Mourão Filho (na época membro do Serviço Secreto). Alegando ter escrito somente como um estudo de simulação de uma revolução judaico-comunista no Brasil. O documento foi publicado pelo governo no dia 30 de setembro de 1937, com a idéia de que foi descoberto um plano com supostas instruções de líderes comunista para trabalhadores para derrubar o presidente Getúlio Vargas, que autorizou o exército a invadir o congresso nacional. O nome do plano se refere a Bela Kun, presidente comunista da Hungria, cujo a assinatura foi forjada ao final do documento. (<http://www.fgv.br/cpdoc/acervo/dicionarios/verbete-tematico/plano-cohen>)

signatários estava Gustavo Capanema⁴⁹, aliado dos conservadores. Assim que se tornou ministro da educação do “novo” governo autoritário de Vargas, tratou de extinguir a UDF criada por Anísio, incorporando-a à Universidade Brasil e designando para reitor: Alceu Amoroso de Lima!

“Venceu o projeto repartido de educação: para o povo, uma educação destinada ao trabalho e para as elites, uma educação para usufruir e exercer a cultura. [...] Para ele, a civilização da abundância estava exagerando a importância dos bens de consumo e não era neles que residia a felicidade humana.” (Nunes, 2010, p.25).

Anísio considerou essa situação periclitante. O golpe interrompe cinco anos de luta pela democratização do país. A pressão dos conservadores faz com que Pedro Ernesto aceite em dois de dezembro de 1935 o pedido de demissão feito por Anísio. Deixa a secretaria com todos os seus colaboradores, entre eles Paschoal Lemme, preso junto com Pedro Ernesto no DOPS (Divisão de Ordem Política e Social), acusados de comunistas, no período de 14/02/1936 a 16/06/1937 (Vicenzi, 1986, p.11).

3.3.2 – ANÍSIO TEIXEIRA E A ESCOLA NOVA

Acusado de ser vinculado a ALN (Aliança Libertadora Nacional), Anísio retorna a Bahia, afastado das funções públicas. Passa a traduzir livros para a Companhia Editora Nacional, de seu amigo Monteiro Lobato. Também se envereda a cuidar dos negócios da família em Caetité, se tornando empresário, chegando a minerar manganês no Amapá e vender carros em Salvador. Ainda sofre perseguições pela polícia varguista, com interrogatórios mesmo durante seu afastamento da vida pública. Em carta a Monteiro Lobato, afirma que:

“No fundo deste sertão, o silêncio e o deserto nos tornam humildes e pequenos. Ainda, hoje, neste domingo - estou só, absolutamente só, há quatro semanas, em uma deserta fazenda - eu andei por veredas sem fim a não ouvir outro ruído senão os de pássaros, o que não é um ruído. [...] Por outro lado, estou tentando meio de vida menos ambicioso. Sou, hoje, lenhador. Vendo madeiras e dormentes á estrada de ferro. Comprei umas terras e creio que retornarei ao destino rural dos meus bisavós.” (Teixeira, 1936)

⁴⁹ Gustavo Capanema foi ministro da educação e saúde pública (1934-1945). Apesar de ter como assessores e chefes de gabinete intelectuais do quilate como Mario de Andrade, Vinicius de Moraes, Cândido Portinari, Manuel Bandeira, Cecília Meireles, entre outros, Capanema tinha como idéia o Estado centralizador e autoritário, com a presença dos conservadores Alceu Amoroso e Inácio Azevedo Amaral.

Nesse período de empresariado alguns fatos importantes aconteceram na vida de Anísio, que andava muito decepcionado com os acontecimentos anteriores⁵⁰. No primeiro, ele criou a fábrica de Cimento Aratu, uma das marcas de cimento que existia na Bahia. O antigo prédio da fábrica desativada ainda existe no subúrbio de Salvador, no bairro de São Tomé de Paripe. No segundo fato, conheceu Diógenes Rebouças, o arquiteto que viria a projetar o Centro Educacional Carneiro Ribeiro.

O terceiro fato é o nascimento de seus quatro filhos, entre os anos de 1937 a 1947. E por último, fruto de suas correspondências com Monteiro Lobato e sua já reconhecida projeção internacional, recebe um convite feito por Julian Huxley⁵¹ para a “*United Nations Educational & Cultural Organization*”, a UNESCO. “*O trabalho seria ajudar na Seção de Educação, na elaboração de um relatório que sirva de plano para a agenda da I Conferência da UNESCO em novembro, em Paris.*” (Huxley, 1945, s.l.).

Mas a função de conselheiro da UNESCO ficaria para trás, muito em parte pelo desejo de estar com a família e os filhos, que ele tinha deixado em Nova York, quanto pelo que Anísio viu:

⁵⁰ No período em que esteve afastado da vida política, descreveu em uma de suas cartas a Monteiro Lobato a situação do Brasil e sua experiência com o empresariado e seu desejo de se ater mais a tradução de livros: “Ninguém melhor do que você pode julgar a minha situação. Muito pouca coisa funciona no Brasil e no Norte não funciona coisa nenhuma. De comerciante - horrorizado com essa história de comprar aqui por menos e vender ali por mais - meti-me a industrial e afundei-me em uma série de minas de manganês. A minha experiência foi 100% baiana. O problema tinha seus elementos muito claros: tinha que existir minério, depois tinha que extraí-lo, transportá-lo a gasolina até a estrada, aí ter transporte até o porto, ter compradores e vapores. Tudo simplicíssimo: minério, gasolina, transporte ferroviário, porto, comprador, navio... Pois em cinco anos, só raramente esses elementos coincidiram. Quando tinha minério, não tinha transporte. Quando tinha transporte, não tinha navio. E algumas vezes, quando tinha transporte e navio, não tinha minério... Foi um gangorrear sem fim. E agora - porque resolvi os problemas que me competiam - sou um homem que tem minério, tem preço e tem comprador, mas que não tem transporte... Como sou muito Sancho e não devo a ninguém, mas estou com um pesadíssimo negócio nas mãos sem saber como sair... Sou hoje um homem amarrado a mais de 30 mil toneladas de pedras espalhadas por minas, estações ferroviárias e dois portos baianos. Como gostaria de ‘liquidar’ tudo isto e ajudar vocês a fazer livros - coisa, pelo menos, muito mais leve que manganês.” (Teixeira, 1945)

⁵¹ Julian Sorell Huxley (Londres, 22 de junho de 1887 — Londres, 14 de fevereiro de 1975) foi um biólogo, escritor, humanista e internacionalista britânico, conhecido por suas contribuições pela popularização da ciência através de livros e conferências. A ele atribui-se a criação da UNESCO, de qual foi o primeiro Diretor-Geral em 1946. Era irmão do escritor Aldous Huxley, escritor de *Admirável Mundo Novo* (1932). Em carta-convite endereçada a Anísio, a quem conhecera tanto pela tradução do livro “*The Science of Life*” que escreveu junto com H.G.Wells, quanto pela sua experiência com o ensino superior, por ser fundador e reitor da Universidade do Distrito Federal, o que havia ampliado sua projeção internacional. Monteiro Lobato parecia profetizar o convite nas cartas para Anísio em 1946: “*você não cabe no Brasil!*” (Lobato, 1946, s/l)

Os sonhos eram grandiosos, e também efêmeros. Anísio imaginara a Unesco como o 'supremo ministério da inteligência e da cultura, com o perfeito entendimento entre os povos'... Não demorou em se dissuadir: 'Depressa vimos, porém, que mais uma vez a vontade dos povos não se realizaria. A guerra fria, que se iniciava, logo progredia, e a Unesco, no fim do primeiro ano de trabalho, recolhia as asas que tentara estender, aprisionada em um orçamento menor do que o que iria gastar nesse mesmo ano, em pesquisas atômicas, na pequenina Suíça'. Desalentado, ele pensou em voltar ao Brasil, e deu conta desse propósito a Lobato, que o desaprovou inteiramente. Como abandonar o "cérebro do mundo"? Para Lobato era incompreensível. Estava-se em janeiro de 1947 quando Anísio voltou a escrever a Lobato (Viana Filho, 1989)

De Nova York viajou até o Amapá para cuidar do seu empreendimento com manganês (Viana Filho, 1989). Surge nesse momento outro convite que o faria escolher entre a “tranquilidade” dos seus negócios e as atribuições do serviço público, sempre ingratas, dessa vez feito a ele pelo então governador da Bahia, Otávio Mangabeira.

Com a Segunda Guerra Mundial e o confronto entre as forças aliadas – Estados Unidos mais a Inglaterra – contra o Eixo, promove-se no Brasil uma crise no governo de Getúlio Vargas, que renuncia em 1945. O fim do “estado novo” é propiciado pelo retorno das eleições, com “todas as tradicionais máquinas eleitorais de apoio a força do Estado e sua capacidade de conceder prestígio e recurso” (Matta, 2013, p.85).

Otávio Mangabeira é o responsável pela recondução de Anísio à vida pública. Partidário do projeto de internacionalização do capital brasileiro, torna-se ministro da república do governo do general Eurico Gaspar Dutra, simpatizante da influência norte-americana (Matta, 2013, p.84). Promoveu a literatura brasileira tanto no exterior quanto no país, instalando bibliotecas e arquivos, e a mapoteca do Palácio do Itamaraty no Distrito Federal (Rio de Janeiro). Participou da fundação do Partido Socialista Brasileiro (PSB) em 1947, mesmo ano que tomou posse no governo baiano em 10 de abril, onde governou até 31 de janeiro de 1951, sucedido por Régis Pacheco.

No seu governo⁵², considerado “o mais calmo daquele estado” (segundo biografia no site da ABL). Seu secretariado foi composto, por sua exigência, somente de intelectuais baianos. Deu autonomia política de atuação a todos para realização de suas atribuições. Foram nomeados Albérico Fraga (ex-Reitor da UFBA muritiba) para Secretaria de Interior e Justiça; Yves de Oliveira; Dantas Júnior (jurista soteropolitano); Nestor Duarte (jurista caetitense) para Agricultura, Indústria e Comércio e Anísio Teixeira para Educação e Saúde (Pantoja, 2001, p.11).

Assim, trazemos este elemento importante de ser destacado no acervo do MVEP1950, que redireciona Anísio para a construção da Escola Parque. A importância da ABE como ponto de encontro para propiciar o processo de redação do Manifesto, permitindo que os signatários se encontrem e diamantando ainda mais o pensamento escolanovista de Anísio. Somando-se a isso, o retorno do exílio, indo diretamente para o secretariado do governo de Mangabeira em 1948.

⁵² Baiano de Salvador e nascido em 27 de agosto de 1886 e falecido no Rio de Janeiro em 1960, Otávio Mangabeira foi considerado um dos mais brilhantes alunos da Faculdade de Direito do Recife (1903), dono de uma oratória ressaltada. Ingressou na Escola Politécnica de Salvador em 1906 no curso de engenharias, o qual deixou para abraçar a política, tornando-se vereador em Salvador (1907) e deputado federal da Bahia em maio de 1912 com 25 anos de idade, após trabalhar um curto período de tempo nos jornais baianos *Gazeta do Povo* e *O Democrata*. Entre apoio às eleições para governador da Bahia José Joaquim Seabra (1919) e querelas com partidos oposicionistas vinculados a Rui Barbosa – que ele mesmo defendera quando cronista dos jornais – faz com que o presidente Washington Luís o convidasse para Ministro das Relações Exteriores do Brasil em 1926 tendo como plataforma de gestão o complemento de demarcação das fronteiras brasileiras. (Sandes, 2004, p.101). Exilado, trabalha na *Reader's Digest* até 02 de abril de 1945. Após fim do exílio, torna-se presidente da UDN, União Democrática Nacional e elege-se mais uma vez deputado federal em dezembro de 45. No ano de 1946, ciceroneou o General Eisenhower a pedido do presidente Dutra na sua vinda ao Brasil, beijando-lhe a mão, e se colocou contra a instalação do Partido Comunista Brasileiro (PCB). Tentou a vice-presidência da república, sem sucesso mas se torna o primeiro governador da Bahia no Estado Novo. Jorge Amado o considerava “a Bahia”. (Sandes, 2004, p.102).

QUADRO 7 – (QS) ELEMENTOS EXTRAÍDOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM DO MVEP1950

SUJEITO	REFERÊNCIAS NO CONTEXTO A SEREM UTILIZADAS EXTRAIDAS DA DISCUSSÃO ACIMA
ESCOLANOVISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Movimento educacional (p.90) • Construção de uma sociedade democrática por meio da educação (p.90) • Escola integral e única (p.91) • Espaço propício a aprendizagem (p.91) • marco do projeto revolucionário de 1930 (p.92) • escola laica, de qualidade, pública (p.92)
MANIFESTO DOS PIONEIROS DA ESCOLA NOVA	<ul style="list-style-type: none"> • Estudos sobre reformas do ensino primário nos estados (p.90) • Documento que expressa a base do Movimento educacional (p.91) • Construção de uma sociedade democrática por meio da educação (p.91) • Resposta para o questionamento: Que tipo de homem se quer formar? (p.91) • Contrapor os Conservadores intelectuais católicos, defensores da escola privada (p.91) • Associação Brasileira de Educação (ABE) (p.91) • Consolida o pensamento dos intelectuais da ABE (p.92) • Alceu Amoroso Lima, escola privada, separada entre a elite e os operários, e separada entre homens e mulheres, de acordo com suas “especificidades familiares” e educação católica, desatrelada do Estado (p.92)
PENSAMENTO ESCOLANOVISTA DE ANÍSIO TEIXEIRA	<ul style="list-style-type: none"> • Escola Nova ou Escola Ativa, ou ainda Escola Progressiva, Adolphe Ferrière, Édouard Claparède, Rui Barbosa (p.92) • Caráter de permanente atualidade das obras de Anísio Teixeira (p.92) • <i>Experiência democrática = organização do sistema de pesquisa e o sistema de difusão do conhecimento = criação de institutos de pesquisas</i> (p.92) • <i>democracia é educação e educação é a própria justiça social</i> (p.92) • Instituto de Pesquisa Educacionais (IPE) e Estudos pedagógicos associados a saúde (p.92) • UDF = grande projeção nacional e internacional = missões europeias (p.93) • UDF e USP = esforços dos intelectuais da educação nova nos avanços para a modernidade trazidos nas discussões feitas no âmbito da ABE (p.93) • Estatuto das Universidades Federais (p.93) • Plano Cohen + pressão dos conservadores = <i>Vence o projeto repartido de educação: para o povo, uma educação destinada ao trabalho e para as elites, uma educação para usufruir e exercer a cultura</i> (p.94)
AFASTAMENTO DA POLÍTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Companhia Editora Nacional (p.94) • Empresariado em Caetité (p.94) • criou a fábrica de Cimento Aratu em São Tomé de Paripe (p.94) • Monteiro Lobato (p.94) • Diógenes Rebouças, projetor da Centro Educacional Carneiro Ribeiro (p.95) • Julian Huxley (p.95) • “<i>United Nations Educational & Cultural Organization</i>”, a UNESCO (p.95) • Conselheiro da UNESCO (p.96)

continua

SUJEITO	REFERÊNCIAS NO CONTEXTO A SEREM UTILIZADAS EXTRAÍDAS DA DISCUSSÃO ACIMA
RETORNO A POLÍTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Otávio Mangabeira (p.96) • promoveu a literatura brasileira, instalando bibliotecas e arquivos, e a mapoteca do Palácio do Itamaraty no Distrito Federal (Rio de Janeiro) (p.96) • maior opositor ditadura varguista, <i>Reader's Digest</i> (p.97) • UDN, União Democrática Nacional, contra a instalação do Partido Comunista Brasileiro e fundação do Partido Socialista Brasileiro (p.97) • tomou posse no governo baiano, o mais calmo daquele estado (p.97) • construiu o Fórum Rui Barbosa, o estádio da Fonte Nova e a avenida que hoje leva seu nome, além de renovar a empresa de Navegação Baiana, o que fortaleceu a indústria e o comércio. (p.97) • Incentivou a educação e a saúde gratuita (p.97) • secretariado foi composto por intelectuais baianos com autonomia política de atuação - Albérico Fraga (ex-Reitor da UFBA muritiba) para Secretaria de Interior e Justiça, Yves de Oliveira (), Dantas Júnior (jurista soteropolitano), Nestor Duarte (jurista caetitense) para Agricultura, Indústria e Comércio e Anísio Teixeira para Educação e Saúde (p.97)

Fonte: os autores (2017)

O pensamento escolanovista, condensado no Manifesto dos Pioneiros, traz a indispensável ideia de entrelaçar e encadear todos os esforços na construção de um sistema de organização escolar, à altura das necessidades do país.

Supomos que, ao adotar esse pensamento, Anísio obtém uma resposta concreta para as duas experiências que marcaram sua caminhada rumo a construção da Escola Parque. A primeira experiência ocorreu na sua infância, com sua crença dogmática da Igreja Católica e da concepção aristocrática elitista na educação, presente no início da sua vida e de seus irmãos. A segunda aconteceu na sua juventude, em seu encontro com os princípios do *design*, da força conjunta da atuação das artes e dos ofícios, e no pragmatismo pedagógico, advindos de seu contato com as teorias de Dewey e da experimentação científica.

Ele vai além do manifesto dos pioneiros na defesa da escola pública. Sua inovadora teoria tem a educação como base da democracia e da justiça social. Uma educação voltada para o “mundo dos homens” e suas ciências exatas e para o “mundo do labor” e suas práticas a serem experimentadas. E associada a uma preocupação com a saúde física, bucal e mental e com uma alimentação com valor nutricional.

Esse era o princípio da integralidade trazido pelo pensamento escolanovista de Anísio Teixeira. A formação integral do ser humano, para Anísio, é uma tríade entre um ambiente escolar moderno, um docente preparado e formado e a criança

bem alimentada e com a saúde cuidada. Esse conjunto contribui para que o aprendizado escolar da criança seja maximizado.

Isto nos faz adeptos da suposição de que o pensamento escolanovista trazido por Anísio Teixeira é o pensamento modernista da educação na Bahia e no Brasil. Essa ideia é corroborada por Jaci Menezes, que afirma que:

O Moderno tem como marco a reinstalação do homem no centro do pensar o mundo. Após um longo período em que a visão religiosa coloca a verdade como verdade revelada e o mundo como resultante dessa revelação – portanto, como pertencente a uma ordem divina, eterna e imutável – pouco a pouco, o pensar, como faculdade humana, abre as portas para um conhecimento do mundo iluminado a partir da razão e, conseqüentemente, de uma ordem humana mutável, em constante transformação, dependente do desenvolvimento daquele ser agora visto como um ser livre, numa ideia de autoconstrução, a partir do livre arbítrio. É preciso pensar a escola a partir da história dos homens – do pensar sobre a sua vida, sobre a educação, – a partir do ideário modernista, para entender a Escola Parque e o conjunto do projeto de Anísio Teixeira para a educação na Bahia. Significa colocar a escola e o homem no centro da nossa discussão. Os prédios da Escola Parque, no meu entender, buscam esta síntese: entre princípios pedagógicos e fazer pedagógico num lugar – lócus – do trabalho educativo. (Menezes, 2014, p. 68-71)

A luta dos pioneiros escolanovistas na década de 30 ainda é o mesmo combate travado atualmente, com uma ideia vigente no Brasil, assim como em muitos países latino americanos, de “entregar” tudo para iniciativa privada, inclusive a educação e assim manter a privatização do conhecimento.

A mesma estrutura de produção capitalista que procura abafar projetos educacionais ao longo dos quinhentos e dezessete anos de existência do Brasil, como os dos escolanovistas. A manutenção de um *status quo* na formação dos filhos das elites é o maior interesse da classe senhorial de um país despreocupado com o social.

Especulamos que essa despreocupação vem de longa data. Por exemplo, Anísio Teixeira, já Diretor-Geral de Instrução Pública do Distrito Federal⁵³, era

⁵³ O convite feito médico pernambucano e interventor do Distrito Federal da época, o Rio de Janeiro, a capital do Brasil Pedro Ernesto Rego Batista (1884-1942). Era uma Secretaria de Educação e Cultura do Distrito Federal, portanto trouxe à pessoa e ao profissional de Anísio uma visibilidade nacional num cargo na capital federal onde, entre outras matérias, propiciaria a criação de uma reforma educacional que serviria de modelo para os demais estados. Entre suas ações, cria escolas experimentais e o Instituto de Educação, destinado à formação de professores da rede pública, onde lecionava filosofia da educação e que abarcou a antiga Escola Normal, integrando-lhe com os jardins de infância e cursos primários e secundários, uma das inovações em experiência de educação. (Simonini, 2015, p.165)

hostilizado pelos conservadores, com termos tipo “baiano americanizado” ou “estrangeiro cuidando do professorado mais culto do país” (Simonini, 2015, p.164).

Outro ponto que demonstra despreocupação com os rumos da educação no Brasil foi com a instalação do estado autoritário e a ditadura de Vargas, frustrando o não cumprimento de promessas feitas em 1930 e gerando desânimo dos participantes da ABE.

Era mais um desmonte da educação no Brasil, que vinha acontecendo desde os tempos coloniais. Foi no Período Pombalino que ocorreu o primeiro desmonte educacional, promovido pelo império português. Todo o sistema de ensino jesuíta é desmontado pelo Marques de Pombal quando decide intervir em suas colônias, Brasil inclusive. A implantação das aulas-régias manteve o acesso a educação somente para filhos das elites.

Todas as tentativas de exigir que o governo subsidiasse a educação para todos fracassavam de tempos em tempos. Depois da reforma pombalina, quem tinha condições de cursar um ensino fundamental e secundário qualificado conseguia cursar uma universidade. Quem tinha pouca ou alguma condição financeira, conseguia cursar um ensino profissionalizante. Quem não tinha condição nenhuma, malmente sabia ler ou escrever. Por lei, quem cursava o ensino médio profissional, instalado nos Liceus de Artes e Ofícios do Rio de Janeiro (1858), da Bahia (1872) e de São Paulo (1873), não tinha o direito de cursar qualquer faculdade do império (Silva, 2009, p.96).

A reforma educacional ocorrida em 1879⁵⁴ é marcada pelo compromisso do governo central na instrução pública. O ensino superior continuava elitista, responsável pela União, por força de pressões senhoriais, que queriam seus filhos aptos a lidar com o avanço das ciências, promovido pela Revolução Industrial. As províncias, com o ensino elementar.

Nessa época, com a substituição do homem pela máquina a vapor, inúmeros trabalhadores ficaram desempregados na Europa, migrando para o Brasil em busca de uma vida melhor, inchando os espaços urbanos. Isso fez com que o governo do império brasileiro falhasse nas estratégias de aplicação da reforma. O governo das

⁵⁴ “As principais novidades da reforma de 1879 foram a liberdade de ensino e de frequência, a abolição do ensino religioso obrigatório, tornando-o facultativo, a permissão para que ex-escravos se matriculassem nas escolas públicas. Previa também a coeducação dos sexos até os dez anos de idade, a criação de jardins-de-infância (educação infantil) para as crianças dos três aos sete anos de idade, dentre outras alterações.” (Silva, 2009, p.98)

províncias não contava, principalmente, com o aumento da demanda por educação por conta da imigração. No Brasil República recém-proclamado (1889), portanto dez anos depois da reforma educacional do império, o analfabetismo no país era de 67,2% da população.

A constituição de 1891 reafirmou a descentralização do ensino instalada no Brasil imperial. A União continuou responsável pela educação superior e os estados pela educação elementar e, agora, com a profissional.

Assim, na prática, nada mudou na educação na transição do Brasil Império para o Brasil República. A diversidade regional contribuía para desigualdades, com estados ricos, como São Paulo, Minas Gerais e a capital Rio de Janeiro, tendo as melhores escolas.

No Nordeste, área mais impactada com o desmonte educacional com a fuga dos jesuítas, as falências escolares eram inúmeras. Escolas eram abertas por iniciativas pontuais (como a do Coronel Deocleciano) e pouco tempo depois eram fechadas, ou se mantinham com péssima infraestrutura e falta de planejamento. As províncias não tinha a capacidade para articular a educação elementar e secundária. Isso é algo que só veio a mudar no começo dos anos 50, principalmente na Bahia (Silva, 2009, p.98). A mudança vem quando Anísio Teixeira assume a Secretaria de Educação e Saúde do estado da Bahia e vê a chance de materializar seu pensamento escolanovista: promover a construção dos centros educacionais com as Escolas Parque.

3.4 – ANÍSIO TEIXEIRA E A ESCOLA PARQUE

O Brasil da década de 1940 vivia uma disputa entre duas ordens sociometabólicas burguesas. A nacionalista, na figura do getulismo, manteve o poder da burguesia nacional até 1945, após um governo ditatorial de quinze anos instalado com o golpe de 30. Já a elite defensora das multinacionais e do capital estrangeiro assume o governo do país em 1946, derrubando Getúlio Vargas. O General Eurico Gaspar Dutra se elege simpático a influência norte-americana e ligado aos partidos das velhas oligarquias tradicionais.

O governo do presidente militar Dutra tem caráter desenvolvimentista, contrário a política estatizante e protecionista de Vargas. Destaca-se pela exorbitante quantidade de empréstimos externos e pela instalação da Companhia

Siderúrgica Nacional – CSN, iniciada no governo varguista e da e Companhia Hidrelétrica do São Francisco – CHESF (Matta, 2013, p.83-87). Esse governo militar da burguesia multinacional dura cinco anos.

A Bahia era governada por Otávio Mangabeira, que seguia a mesma linha do presidente. Seu mandato foi marcado pelas grandes obras e pelo incentivo a educação e a saúde gratuita. Construiu o Fórum Rui Barbosa, o Estádio da Fonte Nova, a avenida que hoje leva seu nome, iniciando no bairro da Pituba e terminando no bairro de Itapuã, abrangendo toda orla de Salvador. Renovou a empresa de Navegação Baiana, o que fortaleceu a indústria e o comércio (Pantoja, 2001, p.11). Mas a maior obra criada em seu governo é o Centro Educacional Carneiro Ribeiro – CECR, idealizada pelo seu Secretário de Educação e Saúde, Anísio Teixeira. O caetitense, que tinha liberdade total para tomar decisões em sua pasta, Educação e Saúde, expedia atos e decretos com força de lei, com anuência do governador e sem aval da Assembléia Legislativa da Bahia (AL-Ba).

Ao assumir o cargo de secretário, Anísio elaborou um relatório sobre a situação da educação e da saúde na Bahia, entregue ao governador em 1949. O relatório apresentado é fruto de um estudo internacionalmente conhecido como Projeto Columbia. Teve a participação de Charles Wagley, Alfred Metraux, Thales de Azevedo, Marvin Harris, Ben Hutchinson, Pierre Verger, entre outros. Santos e Menezes (2012) descrevem sobre este projeto republicado no livro “Uma Pesquisa sobre a vida social no Estado da Bahia” (2016) que, anos mais tarde, viria a se chamar Projeto UNESCO:

“... o governo do estado da Bahia, logo após a redemocratização do Estado Novo, entre 1947 e 1950, teve como governador Otávio Mangabeira e como Secretário da Educação Anísio Teixeira, que retoma uma série de propostas dirigidas a implantação do projeto de ‘Educação para Todos’. Dando início às atividades de pesquisa da Fundação para o Desenvolvimento da Ciência na Bahia (FDC-Ba) foi organizado um Programa de Pesquisas sobre a Vida Social e da Economia Baiana, através de um convênio entre o estado da Bahia e a Universidade de Columbia – Nova York (relatório de Thales de Azevedo). O ‘Projeto Columbia’ previa o estudo de comunidades em seis regiões ecológicas do Estado da Bahia, que eles denominaram como: Recôncavo/São Francisco do Conde, Nordeste, Chapada Diamantina, Oeste e o que ele chama de Florestas do Sul - pegando de Ilhéus e Itabuna até Vitória da conquista e do Extremo Sul todo”. (Santos e Menezes, p.76, 2012)

Na pesquisa, Anísio identificou a grave condição que acometia a educação e a saúde na Bahia e a necessidade imediata de uma reforma nesses dois setores de forma abrangente, tanto na capital quanto no interior. Para a capital, Salvador,

planejou a implantação dos Centros Educacionais, com o nome do primeiro complexo construído homenageando o educador baiano Carneiro Ribeiro⁵⁵. Para o interior, idealizou os Centros Regionais de Educação (CRE), estes até hoje nunca materializados. Anísio explica o porquê de chamar de “centro educacional” ao invés de escola. Isto está destacado no acervo do MVEP1950, na página 84:

"Baseado no modelo deste Centro, de Salvador, Bahia, foi organizado o sistema escolar de Brasília, cujo plano traçamos com o propósito de abrir oportunidades para a Capital do país, oferecer à nação um conjunto de escolas que constituísse exemplo e demonstração para o sistema educacional brasileiro. Ao fundamentá-lo, acentuamos que as necessidades da civilização moderna cada vez mais impõem obrigações à escola, aumentando-lhe as atribuições e funções, devendo assim as escolas, em cada nível de ensino, desde o primário até o superior ou terciário, como hoje já se está a chamar - ser organizadas tendo em vista constituírem-se verdadeiras comunidades, com as suas diversas funções e considerável variedade de atividades, a serem distribuídas por um conjunto de edifícios e locais a lembrar, seja no nível primário, no secundário ou no superior, verdadeiros conjuntos universitários. Daí falar-se antes em Centro do que em Escolas." (Teixeira, 1962)

Em seu relatório, Anísio escreve que “o aperfeiçoamento do aparelhamento técnico e administrativo da educação é das necessidades mais gritantes” (Teixeira, 1949, s/l). Nessa época, em Salvador existiam as duas únicas grandes escolas: o Colégio Estadual da Bahia, localizado no bairro de Nazaré e o Instituto Normal da Bahia (ICEIA), no Barbalho.

Por isso, resolveu expandir o ensino médio, criando os “ginásios”, ou “secções”. Implantou o primeiro no bairro da Liberdade, a se chamar Ginásio Duque de Caxias, e o segundo no bairro de Nazaré, o Ginásio Severino Vieira. Para a parte baixa da cidade de Salvador, no bairro de Ribeira, instalaria o Ginásio Itapagipe, hoje o Colégio João Florêncio.

Por conta destas novas secções, o Colégio Estadual da Bahia passaria a se chamar de Colégio Central. Não por uma decisão sua enquanto secretário, mas sim atendendo a uma denominação dada pelo próprio povo soteropolitano. Outros ginásios foram surgindo, como as secções do Rio Vermelho, atual ‘Manoel Devoto’,

⁵⁵ “Ernesto Carneiro Ribeiro (Itaparica, 12 de setembro de 1839 — Salvador, 13 de novembro de 1920) foi um médico, professor, linguista e educador brasileiro, conhecido pela polêmica mantida com Rui Barbosa, seu ex-aluno, acerca da revisão ortográfica do Código Civil Brasileiro. Sua principal obra, Serões Gramaticais, publicada inicialmente em 1890 e reeditada em 1915, constitui-se num “verdadeiro monumento da língua portuguesa”. Dentre os alunos formados sob os auspícios do intelectual baiano destacam-se Ruy Barbosa, Euclides da Cunha, Rodrigues Lima que ocuparam posições de destaque na vida política e intelectual, no período que compreende o fim do Império ao início da República” (https://pt.wikipedia.org/wiki/Ernesto_Carneiro_Ribeiro).

de Brotas, atual 'Góes Calmon', do São Caetano, atual 'Pinto de Carvalho' e a secção do Instituto Normal da Bahia, no bairro do Bonfim, atual 'Alípio Franca'.

Ainda no relatório elaborado, outro ponto que chama atenção para o acervo é acerca da gestão escolar: *“Sem direção, sem inspeção e sem administração, as escolas existem e funcionam graças à dedicação do magistério”* (Teixeira, 1949, s/l).

Para resolver esse problema, determina a criação de dois departamentos dentro da secretaria: um departamento de Saúde, sob a responsabilidade do Dr. Antônio Simões, e o departamento de Educação, sob a direção inicial da Professora Anfrísia Santiago e, mais tarde, pelo Professor Milton Tavares.

Graças a criação dos departamentos, o gerenciamento das secções escolares foi melhorado com a implantação de superintendências, uma para cuidar do ensino elementar, outra para o ensino médio e uma terceira para cuidar da difusão cultural.

“No ensino secundário, propriamente dito, a melhora mais sensível virá a ser a decorrente do concurso de habilitação de professores contratados, que pode ser considerado uma vitória da classe de professores e do próprio ensino” (Teixeira, s/p, 1949).

Visando reerguer o Colégio da Bahia e o Instituto Normal, ordena a realização de concursos públicos para o magistério baseados no sistema de mérito. Obras de reparos e ampliação foram realizadas, para melhoramento do ensino nesses ambientes, que ele chamava de *“verdadeiras casas de educação”* (Teixeira, 1949).

Para ampliar as condições de trabalho docente, foi instalada a primeira biblioteca infantil no bairro de Nazaré, que viria a ser chamada Biblioteca Monteiro Lobato, em homenagem ao seu grande amigo e escritor brasileiro. Para ele, era *“indispensável estabelecer uma estreita correlação entre o professor e as condições em que vai ensinar, para dar realidade à escola e sentido à atuação do professor”*. Isto é importante destacar no acervo do museu virtual na página 84, pois logo após foi *“criada a Biblioteca Central de Educação, deu-se início ao movimento pela biblioteca escolar e infantil, [...] a constituir o primeiro núcleo de bibliotecárias das escolas públicas do Estado”* (Teixeira, 1949). Assim, colocava funcionários especializados de outras áreas para auxiliar o docente, numa ação interdisciplinar para a educação brasileira.

Essa é uma parte do relatório que ele dedicou especial atenção: a *“especialização dos quadros de funcionários”*. Para ele, era a parte que considerava

imprescindível para os avanços que pretendia na educação e saúde. Não somente formar o docente era importante, mas também todo o corpo administrativo escolar, para o bom funcionamento das escolas. Ele aproveita para elencar no relatório suas ações já realizadas nesse sentido:

No mês de janeiro, a funcionária Leticia Dannemann retornou da França, onde estivera frequentando cursos no Louvre e Sorbonne. Em dezembro, a funcionária Herundina Batista diplomou-se pelo curso de Museologia do Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro. Em dezembro do ano anterior havia-se diplomado na Escola de Biblioteconomia da Bahia a funcionária Noêmia Godinho (Teixeira, s/p, 1949).

A seção do relatório intitulada “Difusão Cultural” é outra área que ele dedicou especial atenção e que merece destaque no acervo do MVEP1950. Anísio determinou e patrocinou diversas iniciativas de museus, publicação de revistas (periódicos), restauração de objetos, catalogação de coleções, exposições sob a tutela de Marques Rebello e atração de conferências internacionais para a Bahia. Das suas ações, destaca-se a vinda do professor Germain Basin, diretor do Museu do Louvre, numa palestra sobre História da Arte. Ainda no âmbito desta seção do relatório, determinou a implantação de educação musical nas escolas e ampliou a ação do programa idealizado pelo professor baiano Adroaldo Ribeiro Costa⁵⁶, a “Fundação Hora da Criança”, instalado em 1943.

O cinema educativo e a radiodifusão também estão recebendo os cuidados iniciais. Foram adquiridos alguns aparelhos e, este ano, esperamos ter o serviço montado e em funcionamento. (Teixeira, s/p, 1949).

Além de professor, Adroaldo Ribeiro era jornalista, teatrólogo e compositor, onde também se destacou por atuar na Rádio Sociedade da Bahia, escrevendo diversas crônicas. Foi por sugestão dele *ao então deputado Antônio Balbino* que o

⁵⁶ “Adroaldo Ribeiro Costa (Salvador, 13 de abril de 1917 — Salvador, 27 de fevereiro de 1984), é considerado um dos pioneiros do teatro infantil no Brasil. Cresceu em Santo Amaro da Purificação, no recôncavo baiano, mas retornou a capital do estado e formou-se em direito. A seguir dedicou-se ao magistério em vários estabelecimentos de ensino secundário e na Faculdade de Ciências Econômicas da Universidade Federal da Bahia. Em 1943 assumiu o rádio-teatro da emissora Rádio Sociedade da Bahia com um programa infantil e educativo (que teve duração de trinta e cinco anos); em 22/12/1947 efetuou a encenação de uma opereta baseada na obra de Monteiro Lobato “Narizinho”, o primeiro a fazer adaptação da obra do escritor, inaugurando no Brasil o teatro infantil, encenada no Teatro Guarani; graças ao sucesso deste trabalho, vários outros se seguiram, procurando sempre emprestar um caráter didático às peças encenadas. Colaborou no jornal A Tarde na coluna “Conversa de Esquina” que mais tarde se transformou seu livro de crônicas com mesmo título; e na TV promoveu o Primeiro Salão Infantil Baiano de Artes Plásticas. Foi um dos fundadores da Biblioteca Infantil Monteiro Lobato, diretor da Fundação de Amparo aos Menores da Bahia e do Instituto Normal Isaías Alves – ICEIA.” (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Adroaldo_Ribeiro_Costa)

teatro que estava sendo construído na praça do Campo Grande em 1948 recebeu o nome do poeta baiano, Castro Alves⁵⁷, nome mantido hodiernamente. Compôs um dos mais belíssimos e marcantes hinos da história do futebol brasileiro, juntamente com Landislau dos Santos, o hino do Esporte Clube Bahia⁵⁸, que exalta a torcida como em nenhum outro hino de clube é exaltado, sendo cantado em todos os jogos do time pela torcida antes mesmo de ser oficializado.

O relatório de Anísio dedica poucas linhas ao que chama de “ensino adulto”, explicitando a necessidade de supletivos e de parcerias entre o estado (cedendo instalações e gestão) com o governo federal (cedendo recursos), “*permitindo o estabelecimento de um verdadeiro sistema paralelo de ensino para os adolescentes e adultos*” (Teixeira, 1949).

QUADRO 8 (QE) – ELEMENTOS/SETORES PRINCIPAIS DESCRITOS NO RELATÓRIO DE 1949

SETOR	SEÇÃO DO RELATÓRIO
Centros Educacionais	Educação na capital, Salvador
Centros Regionais	Educação no Interior da Bahia
Teatro	Difusão Cultural
Auditório externo	Difusão Cultural
Pátio	Educação na capital e no Interior da Bahia
Oficinas	Educação na capital e no Interior da Bahia
Biblioteca	Movimento pela biblioteca escolar e infantil
Administração	Especialização dos quadros de funcionários

Fonte: os autores (2017)

⁵⁷ Disponível em www.tca.ba.gov.br/content/histórico-tca

⁵⁸ Quando o presidente do Esporte Clube Bahia do ano de 1956, João Palma Neto, procurou saber sobre a canção cantarolada no estádio e descobriu que foi composição de Adroaldo, pediu a ele autorização para torná-la o hino oficial do clube, sendo que o mesmo impôs uma condição: de que utilizassem a canção desde que nunca fosse revelada a autoria, pois era seu desejo que a mesma fosse considerada, para sempre, como algo “nascido espontaneamente da torcida” que de imediato abraçou a música. Nos primeiros anos após a gravação realizada pela Banda do Corpo de Bombeiros da Bahia regida pelo Maestro Agenor Gomes, e mesmo com seu pedido inicialmente acatado, logo o nome de Adroaldo Ribeiro foi revelado e ovacionado pela torcida como grande torcedor tricolor. A repercussão foi tanta que outros agremiações de futebol buscaram o professor Adroaldo para compor seus hinos, algo negado veementemente pois, segundo ele, não poderia falar sobre algo de que não sentia amor: amor só pelo seu clube de coração, o Esporte Clube Bahia (Calmon e Casaes, 1969) onde revela que “somos a turma tricolor! Somos a voz do campeão! Somos do povo, o clamor! Ninguém nos vence em vibração!”. Um dos casos mais interessantes do assédio dos presidentes de agremiações futebolísticas que o procuravam foi do Grêmio de Football Porto-Alegrense do Rio Grande do Sul, que tentava, através de uma generosa quantia em dinheiro, que o hino do clube de Porto Alegre fosse composto por Adroaldo Ribeiro, que novamente negou, mas indicou um até então desconhecido compositor gaúcho apaixonado pelo tricolor do sul para compor sua canção: Lupicínio Rodrigues.

O relatório focava no funcionamento da Escola Parque e das Escolas-Classe. Trazia a previsão de instalação de sete centros educacionais. De acordo com o sonho de Anísio, o primeiro conjunto de escolas seria o Centro Educacional do Garcia (Tavares, 2006), seção que abrangeria as escolas do entorno do bairro do Garcia em Salvador, abrigando os prédios da biblioteca e do teatro de bairros adjacentes, a saber, a Biblioteca Central da Bahia no bairro dos Barris e o Teatro Castro Alves no bairro do Campo Grande. O projeto começou a ser desenhado por Diógenes Rebouças para implantação (Andrade Junior, 2011, p.21).

Além deste, estavam previstos mais os seguintes centros, com suas localizações já determinadas: Itapagipe, Santo Antônio, Brotas (Dique do Tororó), Barra e Rio Vermelho. Com o autorizo para a construção do Centro Educacional Carneiro Ribeiro (CECR), no atual bairro da Caixa D'água, a seção do Garcia passaria a ser o segundo centro educacional da cidade, algo nunca concretizado.

3.4.1 – O PROJETO DO PARQUE ESCOLAR

O projeto dos parques escolares, como Anísio também chamava a estrutura central de seus CRE seguiu, a risca, a magnitude pensada por Anísio para um ambiente escolar. Conforme ele estipulou no relatório entregue ao governador Mangabeira, e que ficou mais vislumbrável na Escola Parque do bairro da Caixa D'água, a organização espacial por ele indicada para o centro educacional teria “*as funções tradicionais da escola preenchidas em determinados prédios [nas escolas-classe] e as de educação física, social, artística e industrial em outro ambiente [na escola-parque]*”. Previa um espaço que abrigasse quatro mil e quarenta alunos em tempo integral e com um funcionamento que Anísio assim descrevia:

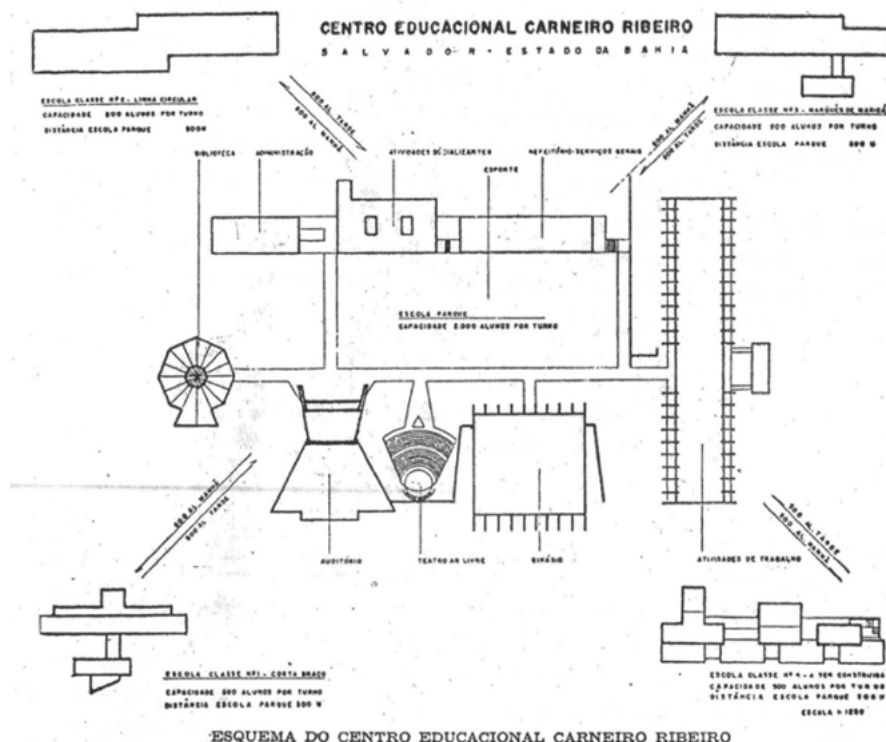
“... 1.920 crianças frequentarão as escolas-classe pela manhã e, à tarde, a escola-parque; outras 1.920, a escola-parque pela manhã, e as escolas-classe, à tarde. Teremos, assim na escola-parque, 3.840 crianças por dia. Cada um dos dois grandes grupos de 1.920 crianças serão divididos pelas idades, de ‘7 a 9’ e ‘10 a 12’ anos, e em três subgrupos, que se distribuirão, em rodízio, pelas três grandes secções da escola-parque: a) atividades sociais e artísticas; b) atividades físicas; c) atividades pré-vocacionais.” (Teixeira, s/p, 1949).

Em seu discurso de inauguração da Escola Parque de Salvador, Anísio reiterou sobre o funcionamento dessa escola. Ele reforça a ideia de divisão da escola em dois setores com suas particularidades: “o da instrução, propriamente

dita, ou seja, da antiga escola de letras, e o da educação, propriamente dita, ou seja da escola ativa” (Éboli, 1969, p.16). Enquanto que nas três das quatro escolas-classe construídas seria administradas as aulas convencionais, com “o ensino da leitura, escrita e aritmética e mais ciências físicas e sociais”, no setor da educação, que é o parque escolar, acontecem “as atividades socializantes, a educação artística, o trabalho manual, as artes industriais e a educação física”. A escola foi construída em “pavilhões”, o que segundo ele cada prédio “melhor se [ajustaria] a suas diversas funções”. Como podemos perceber, há um desenho nesse discurso do professor Anísio, contextualizado para a filosofia daquela escola naquela época: é o desenho de um padrão mínimo de edificações necessárias para que, efetivamente, seja atingido o objetivo de cada centro.

Outros ambientes que Anísio considerava como fundamentais para a educação foram construídos no centro educacional. A Escola Parque do CECR contou com a construção de um refeitório para servir os alunos em grupos de 640 por cada vez, com seis alimentações diárias, podendo ser ampliado com os acréscimos dos futuros residentes. Além dos setores de administração, duas residências para internatos de 100 alunos cada, gabinetes para médicos e dentistas, uma biblioteca para 300 alunos e um teatro estavam previstos, assim como um anfiteatro ao ar livre e amplas áreas para esportes, jogos e recreação. Já nas escolas-classe, estavam previstos os gabinetes médicos para atendimento e cuidados imediatos da saúde dos alunos.

FIGURA 6 – PLANTA ORIGINAL DO CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO



Fonte: Duarte, 1973, https://www.researchgate.net/figure/Figura-08-Esquema-de-funcionamento-do-Centro-Educacional-Carneiro-Ribeiro-primeiro_fig1_320568554

A preocupação de Anísio com o aluno não era somente preencher o tempo da criança integralmente. Era formá-lo de maneira integral: corpo são, bem alimentado, com saúde, com instrução (que é o que ele chamava as áreas exatas e afins) nas escolas-classe e com educação (atividades práticas, convívio social, cultura e artes) na Escola Parque. Essa ideia é fundamental e será destacada no acervo do MVEP1950. *"Aqui nós vamos dar, no parque, toda a parte educativa. O menino vai ser um cidadãozinho capaz de ter uma ideia completa da vida, enquanto vai recebendo instrução na escola-classe"* (Rebouças, 1949). Para melhor compreendermos como Anísio pensava os espaços e o funcionamento dos setores existentes dentro da Escola-Parque, desenvolvemos o quadro a seguir, elencando com detalhes:

**QUADRO 9 (QE) – ELEMENTOS/SETORES CONSTITUINTES DA ESCOLA PARQUE -
ELEMENTOS INTERNOS**

ELEMENTO	Referências
CECR	<p>A proposta pedagógica de Anísio Teixeira para o Centro Popular de Educação abrange um conjunto de edifícios que atuam em períodos opostos, onde poderia desenvolver atividades complementares.</p> <p>“O conjunto arquitetônico moderno e de escala monumental contrasta fortemente com o entorno quase rural e formado por construções irregulares e de pequeno porte” (IPAC, 2014, p.99)</p>
Escola Parque	<p>Anísio previu três grandes secções para a escola-parque: 1) atividades sociais e artísticas; 2) atividades físicas; 3) atividades pré-vocacionais Contendo os seguintes setores (<i>pavilhões previstos, somente três foram inaugurados em 21/09/1950</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atividades sociais e artísticas; <ol style="list-style-type: none"> 1) Pavilhão do Setor Cultural <ol style="list-style-type: none"> a. Biblioteca 2) Pavilhão do Setor Artístico <ol style="list-style-type: none"> a. Teatro Ar livre b. Auditório c. Música, Canto e Instrumento • Atividades físicas; <ol style="list-style-type: none"> 3) Pavilhão de Educação Física <ol style="list-style-type: none"> a. Ginásio b. Pátio para Recreação • Atividades pré-vocacionais <ol style="list-style-type: none"> 4) Pavilhão de Atividades de Trabalho <ol style="list-style-type: none"> a. Oficina de trabalho b. Arte Industrial, Aplicadas e Plásticas 5) Pavilhão de Atividades Socializantes <ol style="list-style-type: none"> a. Refeitório e Cantina b. Educação pré-vocacional c. Atividades de Desenho d. Educação Social e Saúde e. Grêmios, jornal, rádio, banco e loja 6) Pavilhão de Administração <ol style="list-style-type: none"> a. Direção b. Orientação e supervisão pedagógica c. Assistência médico-odontológica d. Assistência alimentar
Escolas-Classe	<p>Alocadas no entorno da Escola-Parque, no quantitativo de quatro (<i>previsto, somente três foram inauguradas em 21/05/1950</i>) escolas-classe para cada Escola-Parque</p>

continua

ELEMENTO	Referências
Ensino	<p>Ministradas nas salas de aula das Escolas-Classe e nos ambientes da Escola Parque, seguindo a lógica de: Instrução – ministrada nas Escolas-Classe, abrangendo: Português, Matemática, Iniciação à Ciência, Geografia, História, Estudos Socioeconômicos baianos, Organização Social e Política Brasileira, Higiene (para meninos) e Higiene e Puericultura (para meninas). (Éboli, 1969, p.26)</p> <p>Educação – “compreendendo salas de música, dança, teatro, clubes, salas de desenho e artes industriais, ginásio de educação física e mais dormitórios, biblioteca, restaurante e serviços gerais”. (Mangabeira, 1950, p. 11-12)</p>
Administração (da Escola-Parque)	<p>Secretaria</p> <p>Diretoria</p> <p>Arquivo</p> <p>Material Escolar</p>
Portaria (entrada da escola)	<p>Segundo Nunes, “A portaria, que foi inserida posteriormente, está instalada em uma faixa estreita, onde o terreno ficou afunilado, entre jardins e o pátio de manobra de veículos. Posteriormente foi instalada, ao lado do estacionamento, uma cobertura horizontal, junto ao muro do lado oeste, para passagem dos professores e visitantes, que interliga o primeiro pátio coberto e articula os dois primeiros edifícios.” (2014, p.95)</p>
Sala dos Professores	<p>Com uma biblioteca exclusiva para docentes, além da biblioteca discente.</p>
Consultórios	<p>Atendimento médico (clínico)</p> <p>Atendimento odontológico e</p> <p>Assistência social</p>
Núcleo de Alimentação Escolar da Escola Parque	<p>Oferece três refeições aos alunos almoço, jantar e lanches.</p> <p>“O projeto previa um cardápio, que é preparado semanalmente, inclui feijão, arroz ou macarrão, salada e um tipo de carne.</p> <p>No lanche da manhã e da tarde são oferecidos dois tipos de frutas duas vezes por semana, e em outros dois dias pães, bolos, broas, folhados e sequilhos produzidos nas aulas de confeitaria e panificação e também são comercializados na cantina da Escola.</p> <p>Os folhosos e os temperos utilizados nas refeições são cultivados pelos alunos na horta escolar.” (Éboli, 1969)</p>
Recreação (Escola-Parque)	<p>Programações de cultura, onde era possível o desenvolvimento de esportes e lazer como jogos, música, dança, além de encontros e eventos da própria comunidade.</p>
Teatro	<p>Previsto para que fosse inicialmente ao ar livre, mas anfiteatro ficou ao ar livre. O teatro tem capacidade para 5.000e o anfiteatro ou teatro de arena ao ar livre</p>
Auditório	<p>(Éboli, 1969, p.18) tem capacidade para</p>
Internatos	<p>Duas residências para 100 alunos cada</p>
Cantina	<p>Lanches rápidos</p>
Refeitórios	<p>Para servir os alunos em grupos de 640 por cada vez, com seis alimentações diárias, podendo ser ampliado com os acréscimos dos futuros residentes.</p>
Pátio	<p>Amplas áreas para jogos e recreação</p> <p>Para recreio e ginástica</p> <p>Educação física</p>
Oficinas	<p>Horta escolar</p> <p>Confeitaria</p> <p>Panificação</p>
Biblioteca	<p>Uma biblioteca para 300 alunos</p> <p>A arquitetura deste setor é uma referência de A ROSA PARA O POVO - “A flor e a náusea”, poema de Carlos Drummond de Andrade (2012), poeta modernista cujo poema foi inspirador do formato</p>

Além desses elementos descritos no quadro acima, que seriam comuns a todas as escolas parques presentes nos dezessete centros educacionais, temos outro importante a ser detalhado que também iria compor esses ambientes. A presença dos modernistas remetia à experiência plástica da educação pela arte.

FIGURA 7 – PAINÉIS DOS MODERNISTAS



Fonte: Acervo FGV, 2017

Além da arquitetura diferenciada, envolvida com a natureza do local, onde tem muito verde, muito vento, também na decoração com os painéis dos modernistas, ao todo nove, distribuídos pelos dez pavilhões do Centro, feito por artistas como Caribé, Maria Cecília Amado, Mario Cravo Júnior, Dejanira Motta, Jenner Augusto, Carlos Bastos e Carlos Mangano. Era também uma forma de educar, educar pela arte, sempre com temáticas multidisciplinares, com fortes tendências motivadoras, para que o jovem se sentisse refletido, e com potencial para fazer melhor pois via nas paredes dos prédios da escola a experiência plástica viva, como podemos perceber na reprodução das telas dos artistas modernistas que pintaram nas paredes da única Escola Parque construída.

Fato é que no ano de 1950⁵⁹ o Centro Educacional Carneiro Ribeiro foi parcialmente inaugurado, com três escolas-classe e a escola-parque incompleta, somente com o pavilhão do trabalho, a biblioteca e o refeitório construídos. Mesmo assim, começou a funcionar sua experiência educacional, com sua proposta de educação integral em tempo integral para uma população carente. Um Centro Popular de Educação revolucionário visando o dia letivo completo para o aluno.

Com isto, Anísio demonstrava que o importante era uma educação que tornasse o jovem capaz de interpretar o mundo ao seu redor. Uma educação que enfrentasse o que ele chamava de “deterioração do ensino” desde a primeira reforma educacional por ele realizada na década de 1920 e que preparasse para a vida social e para o labor, em um mundo onde o trabalho é fruto de uma revolução urbano-industrial.

3.4.2 – O ASSASSINATO DE ANÍSIO TEIXEIRA

Em 1951 Getúlio retorna a presidência da república, dessa vez eleito pelo Partido Trabalhista Brasileiro, apoiado pela burguesia nacional protecionista e estatizante. Cria a Petrobrás, Eletrobrás e outras estatais, impondo uma derrota ao projeto das multinacionais em explorar o petróleo brasileiro. Treze anos depois, o contra-ataque do capitalismo internacional, rearticulado com o militarismo, derruba a

⁵⁹ É importante salientar que constam duas datas como Uma advém do documento localizado tanto no INEP quanto na Escola Parque de Salvador, datilografado e indicando a data do discurso de inauguração 21 de setembro de 1950. Outro é o livro da professora Terezinha Éboli, que na página , indica a data de funcionamento da Escola Parque em 21 de outubro de 1950. (NdA, 2018)

burguesia nacional do poder (Matta, 2013, p.83). O confronto das ordens sociometabólicas burguesas reiniciava, perdurando até os dias de hoje.

Régis Pacheco assume o governo baiano, apoiado pelos varguistas e pela burguesia nacional paulista, região onde a industrialização aconteceu muito mais intensa que nas outras regiões brasileiras. O recôncavo baiano e os arredores de Salvador, como a localidade de Aratu, são preparados para a instalação de indústrias, e suas obras efetivadas no governo do sucessor de Pacheco, Antônio Balbino. O retorno dos varguistas e da burguesia nacional paulista era uma tentativa de construção de uma nova hegemonia sociometabólica, lastreada pelo petróleo (Matta, 2013, p.86). O golpe de 1964 era um ato desesperado de manutenção da ordem sociometabólica tradicional em contraponto a antiga ordem.

O Centro Educacional Carneiro Ribeiro tem sua direção entregue nas mãos da psicóloga Carmem Teixeira, sua irmã e assistente da secretaria de Educação. Isto porque em 1951, Anísio recebe um convite de Simões Filho⁶⁰ para assumir uma função de assessoria⁶¹ no Ministério da Educação na capital federal. A função tinha o objetivo de formular meios para a formação de pesquisadores nas diversas áreas do conhecimento, sobretudo, física, matemática, química, finanças e pesquisa social.

Assim, essa comissão gerenciada por Anísio propôs uma Campanha Nacional de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, base da atual CAPES. A ideia dessa campanha era conceder bolsas de estudo no país e no exterior, subsidiando o ensino e a pesquisa no país; trazer pesquisadores visitantes internacionais para dentro das universidades brasileiras e promover intercâmbios de alunos com universidades no exterior.

⁶⁰ Ernesto Simões da Silva Freitas Filho (4 de outubro de 1886 - 24 de novembro de 1957), foi baiano nascido na cidade de Cachoeira, fundador do jornal "A Tarde" e Ministro da Educação do governo do presidente, dessa vez eleito por voto direto, Getúlio Vargas, que governou de 31 de janeiro de 1951 a 24 de agosto de 1954, dia em que se suicidou.

⁶¹ Assessor e Secretário-Geral de uma comissão instituída pelo decreto do executivo nº 29.741/51 de 11/07/1951. O CNPq, Conselho Nacional de Pesquisas, que já havia sido criado em 15 de janeiro de 1951 pela lei nº 1.310/51 pelos esforços do SBPC, Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, tem Anísio Teixeira como presidente de honra.

Com o sucesso da instalação da CAPES, Anísio é nomeado no ano seguinte para diretor do Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos, o INEP⁶². Nesse cargo ele cria o Centro Brasileiro de Pesquisas Educacionais (CBPE), um centro de fomento à pesquisa educacional. Criou os Centros Regionais do INEP, determinado que ocorresse pesquisas educacionais regionalizadas, nos estados da Bahia, São Paulo, Pernambuco, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, baseado na sua ideia de "fundar as bases científicas para a reconstrução educacional do Brasil" (Teixeira, 1952, p.32).

Isso provoca reações por parte da Igreja Católica de Porto Alegre, muito influente nas escolas daquela cidade. Afirmavam que o Diretor do INEP preparava, com essa descentralização do INEP, uma revolução socialista dentro das escolas públicas do Brasil. Exigiram do Presidente Juscelino Kubitschek, através do Manifesto dos Bispos Gaúchos⁶³, a demissão de Anísio da direção do INEP.

É também enquanto Diretor do INEP, em 1962, que Anísio utiliza de verba federal da sua pasta e consegue finalizar a construção da Escola Parque, entregando nove pavilhões para a população. O décimo prédio seria a residência para internato.

Terminar a Escola Parque era fundamental para seu projeto educacional. O centro, com fama de universidade-mirim, tinha projetos socializantes além dos profissionalizantes. Aos que argumentavam contra a finalização da obra, Anísio dizia que não entendia *"porque todas as profissões que são 'com a mão' são mal pagas e todas as profissões que não usam a mão são bem pagas, quando a mão é a responsável pelo fazer"* (Teixeira, 1960).

Ao lado de Darcy Ribeiro, Anísio voltou a se preocupar com o ensino superior, fundando a Universidade de Brasília em 1963, sendo seu segundo reitor. Por uma

⁶² "O INEP foi criado, por lei, no dia 13 de janeiro de 1937, sendo chamado inicialmente de Instituto Nacional de Pedagogia. No ano seguinte, o órgão iniciou seus trabalhos de fato, com a publicação do Decreto-Lei no 580, regulamentando a organização e a estrutura da Instituição e modificando sua denominação para Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos. Foi nomeado para o cargo de diretor-geral do órgão o professor Lourenço Filho.

Segundo o decreto-lei, cabia ao Inep "organizar a documentação relativa à história e ao estado atual das doutrinas e técnicas pedagógicas; manter intercâmbio com instituições do País e do estrangeiro; promover inquéritos e pesquisas; prestar assistência técnica aos serviços estaduais, municipais e particulares de educação, ministrando-lhes, mediante consulta ou independentemente dela, esclarecimentos e soluções sobre problemas pedagógicos; divulgar os seus trabalhos" (2017). Também cabia ao Inep participar da orientação e seleção profissional dos funcionários públicos da União.

⁶³ Afrânio Coutinho, escritor, católico, é um dos que parte em defesa do Diretor contra o Manifesto que o acusava de implantar um modelo comunista de educação.

indicação direta do Presidente Juscelino Kubitschek, coube a Anísio a elaboração e aplicação do Plano Educacional de Brasília e do Plano Nacional de Educação. Sua ideia era a criação de uma Lei de Diretrizes e Bases para ser aplicada nacionalmente, nos mesmos moldes que ele propôs para o estado da Bahia, quando secretário. E o modelo do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, já uma referência elogiada nacional e internacionalmente, poderia ser replicado no Brasil inteiro, primeiramente em Brasília.

Mas com o golpe militar um ano após, Anísio partiu para o exílio nos Estados Unidos, se tornando professor da Universidade de Columbia. Em seu retorno, 1966, torna-se consultor da Fundação Getúlio Vargas, no Rio de Janeiro. Também era consultor na livraria Civilização Brasileira dessa cidade.

Em 11 de março de 1971, o Brasil é surpreendido com a notícia de sua “misteriosa morte”. Divulgaram que morreu caindo no fundo do poço do elevador, como se não fosse possível para o professor Anísio discernir que, ao abrir a porta de um elevador e não encontrar a cabine, deveria ainda assim se lançar adentro do vão do elevador, sem executar qualquer tipo de verificação da presença da cabine do elevador. Mesmo sendo absurdo, acabou se tornando a versão oficial de sua morte, dada pelas autoridades da época.⁶⁴

Concretamente, é fato que Anísio era perseguido pela ditadura instalada em 1964. Acusado de ser comunista, assistia no exílio seus amigos que, temendo pela vida do ex-diretor do INEP, promoviam longas defesas públicas sobre ele, na câmara e no senado federal. Hermes de Lima, amigo pessoal e biógrafo da vida de Anísio Teixeira, relatou que *“durante o Regime Militar, vi como única forma de preservar a integridade física do amigo a quem tanto admirava, [era] fazendo dele um imortal da Academia Brasileira de Letras, ABL, lançando assim a sua candidatura”*.

⁶⁴ vermelho.org.br/2018/05/14/a-morte-suspeita-de-anisio-teixeira-precisa-ser-apurada

A Comissão Anísio Teixeira de Memória e Verdade da Universidade de Brasília (CATMV-UNB), instalada no âmbito da Comissão Nacional da Verdade (CNV) apresentou, no dia 22 de abril de 2015, o relatório⁶⁵ sobre o período da repressão. Apontando violação de direitos, a investigação que durou três anos indicou que agentes da ditadura promoveram a tortura de Anísio Teixeira e a posterior desova de seu corpo no fosso do elevador do Edifício Duque de Caxias, situado na praia do Botafogo, número 48, Rio de Janeiro. Era a residência do amigo e colaborador Aurélio Buarque de Holanda. Anísio iria se encontrar para pedir-lhe apoio e voto na candidatura da ABL (José, 2014, s.l.). Seus assassinos imaginaram que, matando-o, obliterariam a obra e o pensamento do “Mais Modesto dos Grandes Homens”, como era chamado por Jorge Amado. Imaginaram errado.

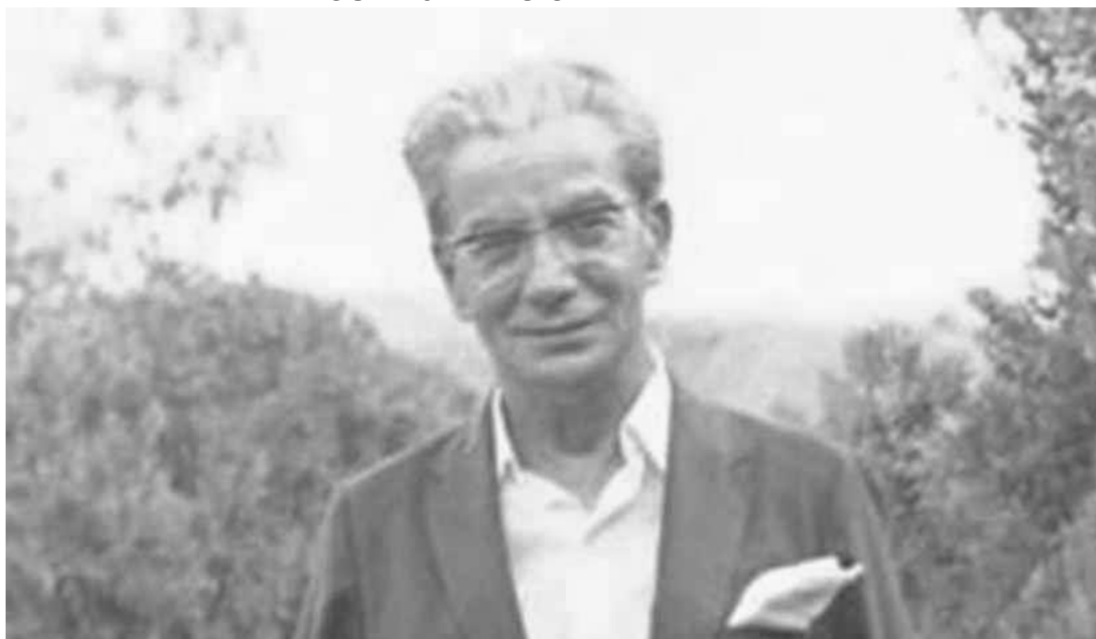
O legado de Anísio é uma vida e obra dedicada a pesquisa educacional, aos estudos sobre a educação, a melhoria do ser humano enquanto pessoa através da atividade socializante, com a aplicação prática do seu pensamento.

⁶⁵ “Em 11 de março de 1971, Anísio Teixeira passou boa parte da manhã na Fundação Getúlio Vargas (FGV), na Praia do Botafogo, no Rio de Janeiro. Joaquim Faria de Góes Sobrinho, amigo e colaborador de Anísio, colega de trabalho, soube da visita que ele faria ao apartamento de Aurélio Buarque de Holanda, situado na Praia do Botafogo, 48, edifício Duque de Caxias. Sugeriu-lhe fosse a pé. De carro, teria de dar muitas voltas. Anísio saiu antes das 11 horas em direção ao apartamento de Aurélio Buarque de Holanda, aceitando recomendação de Sobrinho. Almoçaria com ele, e pediria voto: era candidato a membro da Academia Brasileira de Letras. Depois desse almoço, iria para a Editora Civilização Brasileira, na Glória, Rua Benjamin Constant. Ali, trabalhava como consultor. Anísio tinha uma rotina relativamente rigorosa. Chegava da Civilização Brasileira entre 18,30 e 19 horas. Neste dia 11, um pouco antes das 20 horas, a mulher de Anísio, Emília Ferreira Teixeira, liga para a filha Anna Christina Teixeira Monteiro de Barros, preocupada: nada de Anísio chegar. A filha tranquilizou-a: o pai poderia ter saído com o embaixador Paulo Carneiro, seu amigo e um dos articuladores de sua candidatura à Academia. Carneiro era representante do Brasil na UNESCO, em Paris, em visita ao Brasil naquele momento. Mas, o tempo passava, e nada de Anísio. Logo, o apartamento, à Rua Raul Pompéia, 58, apartamento 803, em Copacabana, começou a se encher de parentes e amigos. Começa uma via-crúcis: delegacia de polícia de Copacabana, onde não havia qualquer notícia; não estivera na Editora Civilização Brasileira. Terminaram o dia no Hospital Miguel Couto, onde também não havia sinal dele. Dia seguinte: não estivera também no edifício de Aurélio Buarque de Holanda. Tudo muito estranho, a família em polvorosa. E mais angustiado ficaram todos quando o jornalista Artur da Távola, genro de Anísio, informa que o acadêmico Abgar Renault soubera do comandante do I Exército, Sizen Sarmento, que Anísio Teixeira estava “detido para averiguações” em dependências da Aeronáutica.” (José, s/p, 2014)

Tinha também uma visão de política pública permanente para a educação. A Escola Parque tem esse caráter, assim como sua ideia de implantar uma Lei de Diretrizes e Bases. A LDB era uma luta de Anísio travada na Assembleia Legislativa em 1949. Ele lamentava-se:

"Se tivéssemos conseguido, logo no início da reimplantação democrática, os elementos necessários para instaurar o movimento de reforma e restauração que se impunha, não procuraríamos repetir aqui uma crítica que pode parecer importuna e inútil. Mas tal não se deu e longe estamos do consenso de opinião necessário para as mudanças radicais e profundas que se fazem indispensáveis." (Teixeira, 1960)

FIGURA 8 – ANÍSIO TEIXEIRA



Fonte: <http://www.ebc.com.br/anisio-teixeira>

Conforme publicou no livro *Educação e Nacionalismo* (1960), a defesa do país era *"um movimento de consciência da nação contra a divisão, o parcelamento de seus filhos entre 'favorecidos' [prestigiados] e 'desfavorecidos' [desprestigiados] e contra a alienação de sua cultura e de seus gostos"* (Teixeira, 1960).

QUADRO 10 (QS) – ELEMENTOS DO CONTEXTO A SEREM APLICADOS NO ACERVO DA MODELAGEM PROPOSTA

SUJEITO	NO CONTEXTO
Relatório	<ul style="list-style-type: none"> • Centros Educacionais na capital (p.103) • Centros Regionais de Educação em cidades do interior (p.104) • as necessidades da civilização moderna cada vez mais impõem obrigações à escola, aumentando-lhe as atribuições e funções (p.104) • Centro educacional = verdadeiros conjuntos universitários (p.104) • <i>Aperfeiçoamento do aparelhamento técnico e administrativo da educação (p.104)</i> • Criação dos “ginásios” ou “secções Liberdade, Nazaré, Itapagipe Rio Vermelho, Brotas, São Caetano, Bonfim (p.105) • Criação Departamento de Saúde Dr. Antônio Simões (p.105) • Criação Departamento de Educação Anfrísia Santiago / Milton Tavares (p.105) • superintendências do ensino elementar, ensino médio e da difusão cultural (p.105) • realização de concursos públicos para o magistério (p.105) • instalada a primeira biblioteca infantil no bairro de Nazaré Biblioteca Monteiro Lobato e <i>Biblioteca Central de Educação</i> (p.106) • especialização dos quadros de funcionários (p.106) • Difusão Cultural - museus, publicação de revistas (periódicos), restauração de objetos, catalogação de coleções, exposições, atração de conferências internacionais para a Bahia (p.106-107) • Adroaldo Ribeiro Costa (p.107) • <i>cinema educativo e a radiodifusão</i> (p.107) • supletivos (p.107)
Centros Educacionais	<ul style="list-style-type: none"> • sete centros educacionais (p.108) • Itapagipe, Santo Antônio, Brotas (Dique do Tororó), Garcia, Barra e Rio Vermelho (p.108) • O primeiro seria o Centro Educacional do Ginásio do Garcia as escolas do entorno do Garcia + Biblioteca Central e o Teatro Castro Alves (p.108) • Invasão do Corta-Braço ou “Nova Pero Vaz”, bairro da Liberdade (p.108) • uma das primeiras ocupações organizadas promovidas na cidade (p.108) • Centro Educacional Carneiro Ribeiro, primeiro já estava em construção (p.108)

continua

SUJEITO	NO CONTEXTO
Escola Parque	<ul style="list-style-type: none"> • ambiente escolar para quatro mil e quarenta alunos em tempo integral (p.109) • 1.920 crianças frequentarão as escolas-classe pela manhã e, à tarde, a escola-parque; outras 1.920, a escola-parque pela manhã, e as escolas-classe, à tarde. (p.109) • três grandes secções da escola-parque: a) atividades sociais e artísticas; b) atividades físicas; c) atividades pré-vocacionais (p.109) • Centro Educacional ainda terão outros ambientes necessários (p.109-110) <ul style="list-style-type: none"> • setores de administração • duas residências para internatos de 100 alunos cada • uma biblioteca para 300 alunos • um teatro previsto para que fosse inicialmente ao ar livre • amplas áreas para jogos e recreação. • escolas-classe havia os “gabinetes médicos” (p.109) • para atendimento e cuidados da saúde dos alunos(p.109) • <i>IDEIA DE FORMAÇÃO INTEGRAL DE ANÍSIO TEIXEIRA</i>: formá-lo de maneira integral, corpo são, conhecimento teórico dado, demonstrado e adquirido, bem alimentado, com saúde, com instrução (que é o que ele chamava as áreas exatas e afins) nas escolas-classe e com educação (atividades práticas, convívio social, cultura e artes) na Escola Parque. (p.109) • <i>ideia completa da vida enquanto vai recebendo instrução na escola-classe</i> (p.110) • Em 1950 é parcialmente inaugurado(p.113) • três escolas-classe e a escola-parque incompleta, somente com o pavilhão do trabalho construído(p.113) • experiência educacional de educação integral em tempo integral(p.113)
A presença dos modernistas	<ul style="list-style-type: none"> • arquitetura diferenciada envolvida com a natureza do local, muito verde, muito vento (p.113) • decoração com os painéis dos modernistas (p.113) • nove painéis dos modernistas pelos dez pavilhões do Centro (p.113) • Caribé, Maria Cecília Amado, Mario Cravo Júnior, Dejanira Motta, Jenner Augusto, Carlos Bastos, Carlos Mangano (p.113) <ul style="list-style-type: none"> • forma de educar, educar pela arte • sempre com temáticas multidisciplinares • com fortes tendências motivadoras • jovem que fazia pintura, artes e serigrafia se sentisse refletido • potencial para fazer melhor • experiência plástica estava viva nas paredes dos prédios (p.113)

continua

SUJEITO	NO CONTEXTO
O Assassinato de Anísio	<ul style="list-style-type: none"> • Carmem Teixeira (p.115) • Simões Filho (p.115) • Campanha Nacional de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, base da atual CAPES (p.115) • diretor do Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos, o INEP (p.116) • fundar as bases científicas para a reconstrução educacional do Brasil (p.116) • Manifesto dos Bispos Gaúchos (p.116) • Finaliza a construção da Escola Parque, entregando nove pavilhões a população. O décimo prédio, que seria a residência para internato, ainda não foi construído (p.116) • Fundador a Universidade de Brasília em 1963 (p.116) • Exílio nos Estados Unidos (p.117) • Professor da Universidade de Columbia. (p.117) • Consultor da Fundação Getúlio Vargas (p.117) • Comissão Anísio Teixeira de Memória e Verdade da Universidade de Brasília (CATMV-UNB) instalada no âmbito da Comissão Nacional da Verdade (CNV) (p.117) • Hermes de Lima (p.118) • Aurélio Buarque de Holanda (p.118) • Candidatura da ABL (p.118) • A tortura de Anísio Teixeira e posterior desova de seu corpo no fosso do elevador (p.118) • <i>Mais Modesto dos Grandes Homens</i> (p.118) • Legado de Anísio (p.118)

Fonte: os autores (2017)

Todo esse percurso desse capítulo confirma a ideia de que a Escola Parque é algo que emerge de Anísio Teixeira. Ele é um agente de uma nova ordem sociometabólica nunca implantada, em confronto com outras ordens que se mantiveram dominantes. Sabemos que a Escola Parque, um componente do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, foi desenvolvida através da *Design Based-Research*. A DBR foi fundada pelo próprio John Dewey, mentor de Anísio, e a Escola Parque é uma pesquisa aplicada.

O sucesso dos projetos de Anísio, tanto no ensino superior quanto na educação fundamental, mexeu e mexe nas estruturas de poder do próprio estado brasileiro. Por isso que os interesses políticos contrários exigiram seu afastamento, pois afeta a hegemonia sociometabólica existente. Muitos de seus projetos foram abortados, sempre com acusações como “comunista” ou “socialista” a ele conferido.

Muitos também criticavam Dewey e suas ideias. Afirmavam que sua obra destinava-se ao fortalecimento do sistema capitalista através da educação, sem sequer saberem que “Nadezhda Konstantinovna Krupskaya, pedagoga russa, esposa de Vladimir Lênin e então ministra da cultura russa, se baseava [nas ideias

de Dewey] para projetar a construção do novo sistema educacional do país russo em pleno alvorecer do sistema soviético” (Vicenzi, 1986, p. 32).

Acreditamos que suas ideias educacionais tenham vindo do ponto de choque entre a educação senhorial e a burguesa, voltado para o mercado capitalista e acúmulo de bens. Adepto do cientificismo, como ele mesmo alegava ser entusiasta, Anísio pregava a difusão do conhecimento, sem privatizá-lo. Com esse conhecimento, a criança e o jovem poderia partir em busca de um trabalho.

O objetivo de falar de todas essas coisas da educação demonstra o contraste entre a educação burguesa, da educação senhorial e da ação de Anísio. Como vimos anteriormente, ele nasceu e foi criado numa educação senhorial, “basicamente religiosa e filosófica, passando pela obrigatoriedade da alfabetização e aritmética fundamental, mas sem a preocupação da aplicação dos conhecimentos no cotidiano ou nos processos produtivos” (Matta, 2005, p.121). Uma educação elitista e exclusivista que visava a manutenção de uma ordem sociometabólica da classe senhorial.

A educação burguesa, massificada, enciclopédica e liberal, somente existia nas escolas das classes dominantes, igual a senhorial. Utilizava-se da ciência, que devia ser “um instrumento para obtenção de verdade e pesquisa e passa a ser facilitadora da aceitação e consumo” (Matta, 2005, p.119). A população restante ficaria, tanto na educação tradicional senhorial quanto na educação de hegemonia burguesa, “sendo educada pela convivência com os mais velhos” por muito tempo.

A ação educacional de Anísio tem um diferencial: a educação social. Uma educação onde a formação é feita através da interação e das relações sociais aplicadas dentro escola, para serem reaplicadas fora dela, para a vida. Algo dos modelos educacionais anteriores ele aproveitou: a obrigatoriedade da alfabetização e o domínio das ciências básicas. Quebra as barreiras impostas pelo elitismo senhorial e burguês, que somente priorizavam escolas privadas das classes dominantes. Anísio põe nas escolas-classe a alfabetização e o ensino das ciências, para que todos os alunos que nela estudassem tivessem acesso a isso, gratuitamente.

A educação para o trabalho, das artes e ofícios, ele coloca nas oficinas da Escola Parque. E aí coloca o diferencial: a biblioteca, o teatro. Dali, a criança, o jovem não sairia pronto para ir direto para a fábrica apertar o parafuso, como Chaplin demonstraria no filme “Tempos Modernos” (1936). O jovem saberia o

funcionamento daquele processo produtivo, o porque daquele processo. Como ele dizia, “não somente ser capaz de ensinar todos os nomes de geladeiras e toda a história da geladeira; ensinar como funciona a geladeira” (Teixeira, 1936).

Hoje vivenciamos situações peculiares na educação e por consequência na sociedade. O aumento da criminalidade é a condição mais aparente, algo que tem relação direta com a falta de investimento em educação⁶⁶. Darcy Ribeiro, parafraseando o poeta, escritor e ativista francês Victor Hugo (1802-1885), escreveu que “quem não constrói escola, precisará construir presídios”. Sem o incentivo necessário ao ensino, sobretudo o básico, muitos dos jovens estão despreparados para o mundo do trabalho. Sem uma educação básica, compromete o acesso ao ensino médio e superior. A escola faria a diferença.

Essa era a Escola Parque que Anísio queria. O CECR não é somente um complexo escolar que reúne um conjunto de escolas (classes e parque), inicialmente a serem implantadas em sete bairros. É uma verdadeira universidade mirim, com a participação da comunidade na utilização das escolas. A população local considerada como uma área acessível às atividades e ela conserva como sendo um espaço dela. Uma escola inserida em uma comunidade, com um caminho propício a emancipação do ser humano. As ideias de Anísio não podem ser esquecidas, devem ser reavivadas constantemente. A atual tecnologia digital pode eternizá-la, virtualmente na internet. Nesse contexto vimos como alguém que nasce no berço das elites baianas embrenha-se na defesa e construção de uma escola pública e gratuita para todos.

O acervo elaborado até esta parte deste capítulo, com os quadros presentes nas páginas 43, 52, 65, 76 e 84, representa o acervo pessoal garimpado do contexto socializado durante a pesquisa. Dentro de nossa metodologia adotada, conforme

⁶⁶ Em 2013, um estudo do departamento de Economia, Administração e Sociologia da Universidade de São Paulo (USP) mostrou que para cada investimento de 1% em educação, 0,1% do índice de criminalidade era reduzido. Para obter esse número, a pesquisa analisou o gasto público em educação entre 2000 e 2009, e como o investimento impactou na redução da taxa de homicídios. Depois, observou como uma escola voltada para o desenvolvimento de conhecimento tem menos chance de desenvolver alunos violentos do que escolas com traços como depredação do patrimônio, atuação de gangues e tráfico de drogas. “A escola, como sempre, é um meio de transformação. Mas estamos falando de uma boa escola: com professores valorizados, bem formados, para que crianças possam sonhar com um futuro que não seja miserável”, afirma Vanessa Barros, professora do Departamento de Psicologia da Universidade Federal de Minas Gerais e integrante do Observatório Nacional do Sistema Prisional. “Estamos falando de adolescentes e jovens que moram nas periferias, lugares mais vulneráveis. Os dados mostram que a escolaridade na população carcerária é baixa e a realidade nos mostra que se houvesse escolas de qualidade, de fato, eles poderiam ter um futuro diferente”, garante a psicóloga.

veremos com mais detalhes no capítulo da Metodologia na página 150, esta é a etapa de validação interna, tornando-se a partir de agora necessária a validação externa do acervo. Para lapidarmos os acervos e caracterizá-los como acervo museológico, utilizaremos a História Pública, construída de maneira colaborativa, no diálogo com o Coletivo de Pesquisadores de Anísio Teixeira e de sua proposta pedagógica para as Escolas-Parque.

3.5 – A HISTÓRIA PÚBLICA DA PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ANÍSIO TEIXEIRA PARA AS ESCOLAS-PARQUE DA DÉCADA DE 1950

Dentro da metodologia escolhida para desenvolver esta tese, a pesquisa-aplicação, existe um espaço para contextualização com história pública. Este é um princípio sociointeracionista que considera a dialética histórica que envolve todos os aqueles que fazem parte da vivência de Anísio Teixeira, o qual denominamos de “Coletivo de Pesquisadores”. Maiores detalhes sobre como consideramos a história pública um princípio será explicado no próximo capítulo desta tese, mais precisamente no subcapítulo sobre 4.1.3 – HISTÓRIA PÚBLICA, na página 143.

É importante perceber que, enquanto o contexto nos valida internamente, a história pública nos legitima como interlocutores validados pelo Coletivo de Pesquisadores, para tratar do tema. O relato dos sujeitos pertencente a comunidade do Coletivo, obtido desde o início da pesquisa sobre Anísio Teixeira, propiciará a lapidação do acervo pessoal garimpado do contexto e que foi apresentado em forma de quadros ao final dos subcapítulos anteriores, nas páginas 61, 79, 89 e 102. Mais ainda, essa junção dos acervos lapidados, que chamaremos daqui por diante de contexto vivo, é o resultado dos conhecimentos advindos do contexto sociointeracionista, validados pelas contribuições do Coletivo de Pesquisadores do intelectual caetitense e das colaborações abordadas pela História Pública.

Entendemos, também, que é de fundamental importância para lapidação do acervo que vai para a construção do MVEP1950, a presença dos relatos dos pesquisadores e de sujeitos da comunidade da Caixa D'água e do entorno da única Escola Parque implantada em Salvador. Isto fortalece a História Pública do MVEP1950, ao trazer as significações sociais da localidade (Martins, p.118, 2017) e da própria comunidade, percebendo inclusive mudanças nos aspectos da urbanização do bairro, como veremos mais adiante.

Neste subcapítulo que ora se inicia, vamos começar a escrita deste contexto advindo da história pública, percebido através da sua única obra construída em Salvador, o CECR. Este centro educacional é a materialização do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira. Mas como se deu a sua implantação? Com esse questionamento, iniciamos os diálogos com sujeitos do Coletivo de Pesquisadores sabendo sobre a existência do relatório que o Secretário de Educação e Saúde apresentou para o governador da Bahia, em 1949 e que já discutimos na página 72 desta tese.

3.5.1 – FATORES PARA IMPLANTAÇÃO DA ESCOLA PARQUE EM SALVADOR, BAHIA

Segundo Anísio, *“as condições topográficas da Bahia prestam-se admiravelmente à ideia [dos sete centros educacionais], que se ajustou muito bem ao plano de urbanismo da cidade”* (Teixeira, 1949) do Escritório do Plano de Urbanismo da Cidade do Salvador (EPUCS) onde Diógenes Rebouças trabalhava. O EPUCS teve seu acervo recentemente restaurado e está guardado no Arquivo Histórico Municipal de Salvador, localizado na Fundação Gregório de Mattos, na rua Chile, s/n. Nesse acervo, é possível verificar a existência do Plano de Urbanismo de Salvador em 1942, pensado pelo santoamarense Mario Leal Ferreira (1885-1947).

O gerente do EPUCS do período de 1942 a 1947 projetou a Salvador Moderna, problematizando e equacionando questões como articulação regional, loteamentos e zoneamentos, deslocamentos em duas vias com implantação das avenidas e vales, áreas verdes, centro urbanos e aspectos sanitários, e principalmente distribuição de espaços para educação (implantação de escolas) e para a saúde (com implantação de hospitais).

Anísio já conhecia o Plano de Urbanismo de Salvador. Preocupado que seus imóveis comerciais da região central da capital baiana fossem afetados pelo plano, fez uma consulta junto ao EPUCS em sua fase como empresário. Foi nessa consulta que conheceu um dos integrantes desse Escritório, o arquiteto e professor de curso

de Arquitetura da UFBA, Diógenes Rebouças⁶⁷. Com a morte de Mario Leal Ferreira em 1947, assumiu a coordenação do escritório. O reencontro de Teixeira com Rebouças ocorreu com os dois representando o estado (Anísio e seus interesses de educação e saúde) e o município (Diógenes e os interesses urbanistas).

Segundo Rebouças, os diversos encontros do secretário com o EPUCS geravam contribuições que maximizavam a ação do plano no que tange a educação, pois sempre havia a presença da dicotomia do ensino nas palavras entusiasmadas de Anísio Teixeira:

"Não, Rebouças, a coisa se ajusta melhor se fizermos a completa dicotomia. Vamos colocar na periferia dos bairros o sistema educacional de instrução e, dentro desse núcleo, o grande parque escolar no qual educamos os meninos. Nas escolas nós os instruímos. No parque escolar completamos com a educação, o que significa atividade de socialização, de trabalho, de educação física, de higiene, de esportes e de alimentação" (Rebouças, s.l., 1949).

Para Anísio, instrução se dava nas quatro escolas-classe. Alocadas no entorno do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, contavam com a presença de 960 alunos para cada uma delas. A Escola Parque abarcaria os 3.840 alunos oriundos das escolas-classe e os 200 internos previstos. No âmbito da Secretaria de Educação, o projeto arquitetônico do Centro estava confiado ao arquiteto Hélio Duarte e o desenvolvimento técnico ao escritório de Paulo Assis Ribeiro, ambos do Rio de Janeiro.

Esses quantitativos trazidos por Anísio reflete a necessidade de resolução de uma promessa de campanha do governador Mangabeira. Durante sua campanha para o governo, prometeu imediata resolução para um problema que se arrastava a

⁶⁷ Diógenes de Almeida Rebouças (Amargosa, 7 de maio de 1914 - Salvador, 6 de novembro de 1994) foi arquiteto, urbanista, professor, pintor e agrônomo. Seu nome tem grande significado na história da arquitetura e urbanismo modernos da Bahia. Como arquiteto, integrou a equipe do Escritório do Plano de Urbanismo da Cidade de Salvador (EPUCS), criação de Mário Leal Ferreira. Foi professor do curso de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia (UFBA) por mais de três décadas até meados dos anos 1980 e, em 1954, primeiro presidente do Departamento da Bahia do Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB-BA). É co-autor, junto com Paulo Antunes Ribeiro, do projeto do Hotel da Bahia, uma das obras da arquitetura moderna baiana mais difundidas internacionalmente e considerada, na época, uma das mais importantes da Bahia e do Brasil. É autor também do projeto arquitetônico do Grande Hotel da CHESF, com vista para o cânion do Rio São Francisco na cidade de Paulo Afonso, na Bahia, executado no início dos anos 70, e que hoje encontra-se desativado. Em dezembro de 2010 o edifício do Hotel da Bahia foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural da Bahia (IPAC).

alguns anos: a invasão do Corta-Braço. Era uma das maiores invasões urbanas daquele tempo, no bairro da Liberdade na década de 40.

Também conhecida como “Vila Nova de Pero Vaz”, onde hoje é o bairro da Caixa D’água, a invasão do Corta-Braço foi uma ocupação urbana com mais de 200 famílias sem-teto advindas do interior em novembro de 1946. Movimentos sociais e políticos buscavam a quatro anos uma solução das autoridades para a situação caótica que viviam. Piorou ainda mais, quando foi concedida uma reintegração de posse ao antigo dono do terreno, Francesco Pellosi. Para resolver a querela da posse de terras, o governador Otávio Mangabeira decide pela desapropriação, em 29 de abril de 1947. Em parte, resolve a posse da terra, mas a infraestrutura da comunidade ainda precisava ser vista.

O bairro escolhido foi o da Liberdade, onde este plano deixa de ser audacioso para se constituir a primeira das necessidades, dada a pobreza de seus habitantes e as suas péssimas condições de residência e de vida comunitária. O centro educacional será o núcleo de articulação desse grande e pobre bairro da cidade, e, além disto, uma demonstração de educação elementar integral. (Teixeira, 1949)

Anísio acreditava que a presença do primeiro centro naquele local promoveria uma transformação social através da educação. Optou pelo início da construção deste centro em detrimento do segundo, no Garcia, considerando a diferença de escolas entre este bairro e da Liberdade. Outro ponto foi a necessidade da localidade Nova Pero Vaz, quase que caótica, conforme descrito no livro de Ariosvaldo Matos⁶⁸ “O corta-braço”, e percebendo que o bairro do Garcia, bairro central e de classe média soteropolitana daquela época, já possuía uma certa infraestrutura escolar. E terceiro, para atender ao pedido de Otávio Mangabeira, que acreditava piamente em sua galáctica equipe de secretários baianos, principalmente em Anísio Teixeira.

⁶⁸ Obra pioneira na abordagem das invasões urbanas, Corta-Braço reaparece agora, 33 anos depois de sua publicação, em segunda edição. Com este romance de elevado valor estético e profunda densidade humana, Ariovaldo Matos responsável por considerável obra ficcional, inscreve-se entre os nomes mais representativos da moderna literatura brasileira, constituindo-se este romance-reportagem em documento raro e de permanente atualidade. (Lordello, 2013, in: <https://www.skoob.com.br/corta-braco-344200ed386172.html>)

FIGURA 9 – VISTA AÉREA DA INVASÃO DO CORTA-BRAÇO

Fonte: Uma escola diferente, Terezinha Éboli, 1965

Novamente por força de seus decretos, autorizou a construção de quatro escolas-classe e uma escola-parque. Assim, o Centro Educacional Carneiro Ribeiro ganhou a força, a atenção e a verba para início da construção.

3.5.2 – RELATOS DO COLETIVO DE PESQUISADORES

Os relatos daqueles que estiveram envolvidos com Anísio Teixeira são de fundamental importância para a melhoria do acervo do MVEP1950. O ponto de partida é a informação obtida no diálogo com o próprio Coletivo de Pesquisadores: eram sete centros educacionais a serem instalados na capital baiana.

A primeira confirmação se deu no relatório publicado em 1948, que indicava a presença de centros educacionais, a serem instalados na capital, e centro regionais, a serem instalados em cidades do interior. A segunda confirmação se deu com a descoberta, na Revista Fiscal da Bahia de 1949 do mapa disposto na figura 2, com a

localização dos centros educacionais previstos para implantação em Salvador-Bahia, na página 31.

Quem também confirmou sobre essa ideia de Anísio foi o professor e pesquisador Edivaldo Boaventura (1933-2018). É um relato pertinente de ser trazido para a pesquisa e que vem de dentro da academia universitária. A validade da presença e dos depoimentos do intelectual nascido em 10 de dezembro de 1933 na cidade de Feira de Santana, Bahia, advém de sua amizade com o próprio Anísio Teixeira.

O professor Edivaldo tem longa e atuante carreira na área de educação. Graduado em Direito e Ciências Sociais, doutor em Direito e em Educação. Juiz federal, Secretário de Educação (1970), criador da UNEB (1987) e do Doutorado em Educação da UFBA (1991), enfim, seria preciso páginas e mais páginas para descrever a sua obra. Sua vida e obra propiciaria a construção de um museu virtual com acervo capaz subsidiar de qualquer aula sobre História da Educação e do Direito no Brasil, especialmente no Nordeste.

Em reencontro na cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, no âmbito do Congresso Internacional de Educação a Distância (ABED) em outubro de 2017, quando o educador feirense aceitou fazer parte da banca julgadora desta tese, conversamos sobre Anísio Teixeira. Logo no início da conversa, tratou de rememorar a qualidade que mais o atraía no caetitense: a “brilhante inteligência”, como o educador feirense referiu:

*“Era um dos aspectos de sua personalidade que mais me tocava.”
(Boaventura, 2017)*

Para ele, a própria concepção da Escola Parque é a prova da sua “capacidade teórica e prática”. É a prova de que a inteligência de Anísio está nessa capacidade de articular aquilo que é a base da pesquisa científica. O centro educacional é uma pesquisa aplicada feita por Anísio Teixeira com a DBR, metodologia criada pelo seu mentor John Dewey.

O professor Edivaldo ainda lembrou que o Centro Educacional Carneiro Ribeiro era uma “... *escola pública para todos, independente de classe e de raça, de dois turnos, formadora da cidadania, que encontramos nos países ricos, liberais e capitalistas e que proporciona instrução, transporte, livro, acomodação e*

alimentação aos alunos. Por que a escola pública de tempo integral tornou-se uma bandeira da esquerda, no Brasil? É difícil de compreender”, falava ele.

Isso traz à tona a imensa importância dessa característica da Escola Parque: uma pesquisa educacional aplicada e de relevância social. Em troca de e-mail com o Professor Boaventura, ele encaminhou referências quanto a essa característica:

“A Escola Parque destinava-se à infância abandonada que não tinha pais. E se possuía pais não era um lar onde pudesse ser educada. Aparentemente tinha escola, na realidade eram simples casas ‘em que as crianças eram recebidas por sessões de poucas horas, para um ensino deficiente e improvisado’. A Escola Parque, inaugurada pelo governador Otávio Mangabeira, em 1950, objetivava o tempo integral com pleno funcionamento em dois turnos. Um primeiro turno mais voltado à instrução e outro à recreação com jogos, biblioteca, teatro e oficinas, pois a planta concebida possibilitava a ocupação diária da criança” (Boaventura, 2017)

Lamentavelmente, a notícia do falecimento do Professor Edivaldo Boaventura impacta tanto para a educação e para a vida de muitos quanto também para esta tese. Muito de sua experiência com o criador dos Centros Educacionais será transduzida de sua vasta obra acerca da educação, por ele encaminhada.

Uma das maiores contribuições dentro do Coletivo de Pesquisadores de Anísio Teixeira é da professora Jaci Menezes. Referência nacional em História da Educação da Bahia, a doutora em educação, formada pela Universidade de Córdoba e nascida em Jequié-Ba, estuda a vida e a obra de Anísio Teixeira a mais de 30 anos. Sua vasta obra⁶⁹ gerou um dos mais completos acervos sobre a Escola Parque, a maior das obras do educador caetitense na Bahia e no nordeste brasileiro. Entender as pesquisas da Professora Jaci Menezes é entender melhor a pedagogia de Anísio Teixeira.

Coube a ela a descoberta das Revistas Fiscais, que contém o mapa da proposta do centro regional de educação e da localização dos centros educacionais

⁶⁹ Este projeto é “... uma proposta vem dando dar continuidade a projeto semelhante iniciado, na década de 80, no Centro de Planejamento e Estudos da Secretaria de Planejamento, Ciência e Tecnologia do Estado da Bahia, depois continuada, no período 87 a 90, no Instituto Anísio Teixeira - IAT. O conhecimento sobre a Educação na Bahia ainda é pequeno e fragmentado, sendo necessário um projeto integrado que identifique as diversas experiências levadas a efeito, seja no aparelho do Estado seja a partir de iniciativas da sociedade civil, que permita conhecer os diversos momentos relevantes para a construção de uma proposta de Escola para todos, bem como as causas das dificuldades na ampliação das oportunidades educacionais e da qualidade do ensino. Pretende também estudar os educadores mais destacados e as suas propostas pedagógicas, tenham ou não sido levadas à prática. Com isto, pretende contribuir para a melhoria da escola entre nós e criar uma rede de pesquisadores em educação no Estado.” (Menezes, 2014)

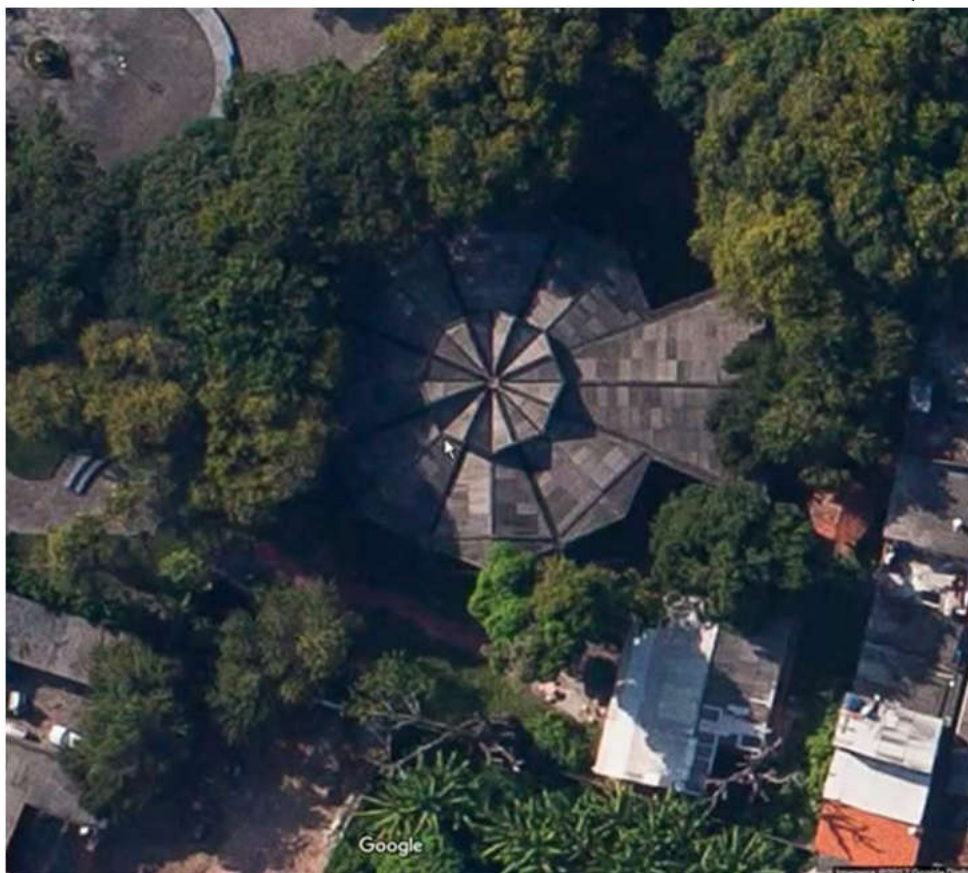
previstos, páginas 25 e 31, respectivamente. Também é dela o relato que lastreia o discurso atual da educação, quando diz que o pensamento educacional de Anísio Teixeira é o pensamento modernista da educação baiano-brasileira. O projeto de Anísio, segundo ela, é um projeto educacional extremamente interessante, que ele tenta aplicar não somente como uma escola, e sim, como um complexo educacional, um Centro Educacional. O próprio Anísio chamava de “Centro Educacional Popular”: uma escola primária voltada para todos (Menezes, 2014)

O discurso que permeia a fala de muitos políticos que desejam se eleger é a bandeira da educação integral, da formação docente e de políticas públicas pensadas. Para esses políticos, não somente falham com a referência a Anísio Teixeira e sua filosofia, como usurpam sua ideia, como se fossem deles próprios. A bem da verdade, e trazendo um alerta sobre a modernidade da obra de Anísio, foi o intelectual baiano quem efetivou a ideia da educação integral de tempo integral. Não se trata somente da integralidade do tempo diurno da vida do aprendiz, que é o ponto onde a política atual somente se preocupa. Trata-se da formação integral do cidadão: corpo são e mente preparada para a vida.

Por isso que se precisava de um tempo maior, ocupando o período tanto da manhã quanto da tarde do aluno. A ocupação de dois turnos ajudaria em outro quesito: o acolhimento do aluno enquanto seus pais trabalhavam, resolvendo dois problemas de uma vez só, pois a escola, segundo Anísio, se tornaria numa pequena cidade, segura para aquele “cidadãozinho” que ali conviveria. Menezes enfatiza a ideia da Escola Parque como se fosse uma “mini-cidade”, um local de tempo integral e, também, de formação integral da personalidade e de preparação para a cidadania.

Jaci, como a professora também é carinhosamente chamada por todos que a conhecem, também chama a atenção para a arquitetura da biblioteca da Escola Parque. O telhado tem um formato de uma rosa, quando visto por cima. No interior da biblioteca há uma coluna única, central, como se fosse o talão: uma referência para a poesia “Rosa do Povo”⁷⁰, oferecida ao povo pelo educador caetitense, para que seja cuidada e regada para que floresça. A biblioteca, assim com todo projeto da Escola Parque, era audacioso e arrojado frente aos rotineiros e acanhados projetos educacionais que o Brasil já tinha experimentado.

⁷⁰ “A Flor e a Náusea” é um poema de Carlos Drummond de Andrade, publicado no livro de sua autoria A rosa do povo de 1945.

FIGURA 10 – DETALHE DO TETO DA BIBLIOTECA DA ESCOLA PARQUE

Fonte: Google Maps, 2017

Por fim, trazemos uma reflexão acerca do quão seria interessante duplicar e fazer funcionar, em grande escala, um sistema de articulação de diversas formas de aprender e das diversas formas de se expressar. Uma das frases mais famosas e impactantes do educador caetitense, feita em seu discurso de inauguração da Escola Parque e Escola-Classe, o Doutor Anísio fazia a metáfora que se tornou célebre, ao dizer que “o projeto da Escola Parque não foi barato, mas a guerra custa muito mais caro. Porque que a escola tem que ser mais barato que se pode gastar dinheiro com guerra?”.

Essa ideia vem do conjunto de saberes em respeito à necessidade de um aprendizado pautado pela leitura e pela escrita. Mas não é qualquer leitura de um conto ou qualquer escrita de um livro: é a leitura e escrita do mundo. É a preparação para o domínio das habilidades que permitem aos jovens e as crianças de estarem no mundo, capazes de produzir e, até mesmo, transformar esse mundo. É a ideia de desenvolver o ser humano como um todo, e para o mundo, não para uma coisa específica. Menezes traz a ideia de que é preciso investir no paradigma de que

todos aprendem! Para ela, não existe “aquele que aprende e aquele que não aprende: tem de dar as condições para que todos possam fazer”. E Anísio fez isso: uma escola que propicia esses aprendizados.

Quem complementa este pensamento com um relato é do Dr. Manoelito Damasceno. Advindo do meio científico e acadêmico, o pesquisador, artista plástico e professor de *design* da UNEB desde 1980 também é Doutor em Semiótica pela Universidade de Chicoutimi, em Quebec, no Canadá. Ele foi um dos primeiros alunos da Escola Parque de Salvador e conheceu Anísio Teixeira. Sua experiência com o que ele chamou de “sonho do Mestre Anísio”, ele assim resume:

“... eu vivi esse sonho na prática! Fui eu quem construiu a primeira calça comprida para mim, construí a primeira sandália, construí o primeiro calção para jogar bola. Fui eu que consegui fazer meu colchão de mola, eu construí para minha casa. A Escola Parque me forneceu todas as potencialidades, inclusive para a pintura” (Damasceno)

Para além dos discursos existentes dentro da academia, existem os valorosos depoimentos da comunidade da Caixa Dagua e daqueles que vivenciaram a presença de Anísio. As recordações se transformam em memória e a memória é um poderoso instrumento capaz de auxiliar profusamente a história pública.

Temos, também, o relato de ex-moradores do entorno da escola, como Dejanir Santos. Antigo morador da Avenida Íris, uma transversal da Rua Saldanha Marinho, avenida principal do bairro da Caixa D’água, que se estende desde o Largo da Soledade até o Largo do Tamarineiro, abrangendo o Largo do Queimado e a Avenida Peixe. Na avenida principal está a entrada da Escola Parque, e é sobre a portaria que ele tem um depoimento interessante, a dizer:

“a entrada da escola continua a mesma, exceto que na minha época era possível entrar na escola, visitar a escola, até mesmo jogar bola com os meninos da escola. Não tinha aquele obelisco no meio da escola não”

Já “seu” Eurico Andrade, antigo morador do Joana Darc, um conjunto residencial surgido nas imediações do Hospital Ana Nery, a poucos metros de distância da Escola Parque, recordava bem como era a região do atual bairro quando chegou na década de 1960, vindo de Santo Amaro da Purificação, cidade interior da Bahia:

“Aqui era um matagal só. Para o lado de cá [da invasão] tinha um mato maior, não tinha estrada, e quando cheguei com sua avó [...] ah, como ela era linda! Eu mesmo construí nossa casa, era simples, pequenina, baixinha, com uma janela e uma porta só de entrada”

Já o depoimento de Florisval, ex-aluno da primeira turma da Escola Parque, é feito com muito orgulho. Atualmente servidor aposentado da UNEB, ‘seu’ Florisval relembra, com carinho, dos momentos em que estudou no Centro Educacional Carneiro Ribeiro. Era aluno da Escola Classe IV no turno matutino e, como ele mesmo dizia, *“não frequentava a Escola Parque, vivia nela! A escola era bonita, toda pintada, e com aqueles painéis coloridos, parecia que todo canto daquele lugar tinha um colorido mágico”*. Sempre que encontrávamos com ele, falava com todo orgulho: *“sou eu aquele garoto na foto da entrada principal, com o Dr. Anísio”* (2017).

A presença de ex-alunos da escola ainda se reflete na contemporaneidade. Aliás, os alunos não são somente aqueles jovens que estudam regularmente via matrícula anual, como também aqueles que participam dos cursos e das fanfarras mantidas atualmente, entre outras atividades. Rumarques Severo, ex-aluno da escola e morador do entorno da escola no pós-ditadura, é assíduo frequentador do curso de dança. *“Quando chegamos aqui [na Caixa D’água] em 1964, muita coisa mudou quando começaram a construir o [Hospital] Ana Nery. Mas eu sempre quis estudar naquela escola”*.

Em busca de colocação no mercado de trabalho, Rumarques avisa que pretende se tornar professor de dança, com o que já aprendeu no curso de dança de salão da escola. Aproveitou e levou sua mãe, Elisângela Severo, carinhosamente conhecida como ‘Dona Lili’, para frequentar os cursos de capacitação de computação básica. Graças a característica extensionista da atual Escola Parque, que tem oferecido cursos de capacitação, como corte e costura, computação, horticultura e dança de salão para a comunidade do entorno do bairro.

3.5.3 – REDESIGN DO ACERVO DO MVEP1950 A PARTIR DAS CONTRIBUIÇÕES DO COLETIVO DE PESQUISADORES

Após o diálogo com o Coletivo de Pesquisadores, que incorpora sujeitos do meio acadêmico (Jaci Menezes, Edivaldo Boaventura, Manoelito Damasceno, Florisval Souza) e da comunidade do entorno e do centro, podemos lapidar os

quadros existentes nas páginas 76, 86, 98, 111 e 120 visando o *redesign* do acervo a partir de contribuições da comunidade.

Esse procedimento é importante porque otimiza a modelagem com base, exclusivamente, nas concepções dos colaboradores diante do que vivenciaram e relataram com o que é contemplado no museu virtual. Assim, aplicamos os princípios de linguagem da modelagem do MVEP1950, que serão vistos no próximo capítulo, página 139. Nossa metodologia, pesquisa-aplicação, prevê e determina o uso dos princípios tanto na primeira fase quanto na segunda fase, conforme relatado na introdução, página 39, e está detalhado no quadro 14, com a sistematização dos princípios norteadores da pesquisa presentes na modelagem do MVEP1950, página 154, no capítulo a seguir.

Dois pontos chamam a atenção nos relatos da comunidade: o ambiente da escola e as pessoas do contexto da proposta pedagógica de Anísio para as Escolas-Parque. No que tange ao primeiro ponto, ambiente da escola, as impressões de todos os ex-moradores da Caixa D'água reflete sobre a estrutura de entrada e do espaço arborizado da Escola Parque. Essa informação é o ponto de partida do início da visitação da modelagem virtual: a navegação começa no portão de entrada da Escola Parque.

Essa atenção dada pelos ex-alunos e ex-moradores quanto ao ambiente do centro educacional é compreensível, tanto pela magnitude da obra quanto pela urbanização do bairro da Caixa D'água, trazida com a implantação da escola. A partir da década de 1960 e mais fortemente na década de 1980, a urbanização foi mais completa, com reformas estruturantes na localidade. Uma delas foi no antigo reservatório de Cruz do Cosme⁷¹, no largo do Queimado, transformado na sede do Museu Arqueológico de Águas da Empresa Baiana de Águas e Saneamento

⁷¹ O Reservatório Cruz do Cosme funcionou, no prédio, até 1930, sendo primeiro reservatório do País construído em alvenaria, na segunda metade do século XIX, pela Companhia do Queimado, primeira distribuidora de água canalizada do Brasil. O Cruz do Cosme era um conjunto de três reservatórios, um apoiado com 1000 metros cúbicos (m³) e dois elevados (caixas metálicas) com 100 m³ cada, para armazenar a água que vinha das estações de bomba do Retiro e Queimado. Os reservatórios elevados forneciam carga para abastecer as zonas mais altas da cidade que, com o crescimento populacional, começavam a ser ocupados. Em atividade, o conjunto tinha um sistema de bombeamento movido a vapor, pois não existia fornecimento de energia elétrica para a região do Queimado naquela época. (Fonte: MAE/EMBASA). A melhor definição para a localidade da Cruz do Cosme é trazida por Martins (2017), que "...embora no cartograma a indicação da Cruz do Cosme esteja direcionada ao entroncamento, acredita-se que toda a área adjacente, isso é, as estradas antes (atu-al localidade de Caixa D'Água) e depois (atual Pau Miúdo), fossem identificadas no início do século XIX como Cruz do Cosme."

(MAE/EMBASA) e, também, na atual sede dos Núcleos Estaduais de Orquestras Juvenis e Infantis da Bahia (NEOJIBÁ).

No que tange ao segundo ponto, a comunidade considerou o elenco de personagens bastante profícuo. Ao visualizarem as pessoas listadas no acervo pessoal, evocava na mente do coletivo situações diversas, algumas inusitadas, outras pitorescas. Fato é que foram poucas as sugestões de adição de novos personagens vinculadas a vida do educador caetitense. O nosso desejo era de encontrar, pelo entorno da Escola Parque, pessoas que tivessem relação direta com a escola, nos anos de 1950, momento de nosso estudo.

Pela enorme quantidade de personagens contidas no acervo pessoal que tiveram contato com Anísio, desde sua infância até sua vida adulta, a maioria do coletivo sugeriu centrar a presença de duas personagens para cada subcapítulo. Consideramos isto válido, inclusive para questão da modelagem, o que significa em otimização e fluência na navegação em equipamentos com capacidade de processamento menor, algo que veremos mais adiante, mais precisamente na página 209, no capítulo VI que trata da aplicação do MVEP1950.

Mas indicamos que a totalidade de personagens será referenciada no museu virtual, em local a ser definido em função das características técnicas, ideia que foi muito bem aceita pelo coletivo. Assim, temos o acervo lapidado de nosso museu virtual, apresentado a seguir no quadro com o *redesign* do acervo de personagens do MVEP1950:

QUADRO 11 – AMBIENTES E PERSONAGENS A SEREM MODELADOS APÓS REDESIGN DO ACERVO DO MVEP1950

PERSONAGENS DO ACERVO A SEREM MODELADOS	SUJEITO
<ul style="list-style-type: none"> • Anna de Souza Spínola • Deocleciano Pires Teixeira 	A ESTRUTURA DA SOCIEDADE
<ul style="list-style-type: none"> • Aristides Spínola • Rodrigues Lima 	CAETITÉ
<ul style="list-style-type: none"> • Pai e Mãe de Anísio • Monsenhor Luís Pinto Bastos 	O AMBIENTE DE FORMAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Padre Antônio Vieira • Padre Luiz Gonzaga 	EDUCAÇÃO JESUÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Manuel Querino • Cosme de Farias 	PÓS-ABOLIÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Monteiro Lobato • John Dewey 	MESTRADO EM DESIGN (ARTES E OFÍCIOS)
<ul style="list-style-type: none"> • William Morris • Robert Oppenheimer 	PRAGMATISMO
<ul style="list-style-type: none"> • Fernando de Azevedo • Cecília Meireles 	ESCOLANOVISMO E O MANIFESTO DOS PIONEIROS DA ESCOLA NOVA
<ul style="list-style-type: none"> • Monteiro Lobato • Diógenes Rebouças 	AFASTAMENTO E RETORNO A VIDA POLÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Alfred Metraux • Charles Wagley • Pierre Verger 	RELATÓRIO
<ul style="list-style-type: none"> • Diógenes Rebouças • Adroaldo Ribeiro Costa 	SALVADOR MODERNA
<ul style="list-style-type: none"> • Caribé • Mario Cravo Júnior 	A PRESENÇA DOS MODERNISTAS

Fonte: os Autores

Agora que estudamos Anísio, seu mundo e a proposta pedagógica para o parque escolar, faz-se necessário apresentar os princípios que regem a modelagem do museu virtual. Apresentá-los a seguir facilitará o entendimento da principal ferramenta de construção do museu dentro de nossa epistemologia, o *design* cognitivo.

4 – PRINCÍPIOS DO MVEP1950

Este capítulo trata dos princípios sociointeracionistas aplicados na concepção do museu virtual do contexto da Escola Parque da década de 1950 (MVEP1950). Faz-se necessário introduzir as bases epistemológicas que regem esta tese, as características comuns aos museus virtuais e, em seguida, indicar o porquê da escolha do modelo de canal de difusão, segundo epistemologia adotada.

É um capítulo acessório à modelagem da solução virtual da Escola Parque. Dada a sua importância para compreensão do funcionamento do MVEP1950, trazemos a parte do capítulo da modelagem, buscando facilitar seu entendimento. Com os princípios sociointeracionistas elencados e explicados com detalhes, podemos proceder com a construção da modelagem para, logo após, efetivarmos sua aplicação junto aos usuários visitantes do museu virtual.

4.1 – PRINCÍPIOS DE LINGUAGEM

O MVEP1950 é uma ferramenta que carrega, dentro da virtualidade, diversas funções. Em nossa epistemologia, essas funcionalidades são regidas por princípios que estão intimamente e intrinsecamente ligados a epistemologia escolhida, a praxiologia sociointeracionista, conforme explicada anteriormente na página 46.

Agora, um questionamento deve ser feito neste momento do percurso: de que maneira esses princípios são capazes de propiciar a uma ferramenta, inserida em um novo contexto, e que permitisse compreender a relação entre os processos históricos da proposta escolanovista e as concepções aplicadas por Anísio Teixeira na Escola Parque, visando auxiliar pesquisas históricas, ensino de história e história da educação, bem como referenciar políticas públicas para educação? A resposta para isso é a geração, dentro de um modelo de canal de difusão que propicie organizar a construção desta nova ferramenta. Para tanto, temos o design cognitivo, que será abordado mais detalhadamente no próximo capítulo, na página 157.

Além dos princípios do intelectual bielorrusso (interação, mediação, colaboração) associados aos princípios de Bakhtin (o dialogismo e a polifonia) que estão presentes na construção dos ambientes virtuais de aprendizagem, recentemente o sociointeracionismo recebeu a introdução de outro princípio

significativo para essa epistemologia, o *storytellings*, como veremos na página 146 a seguir.

4.1.1 – ZONAS DE DESENVOLVIMENTO E METACOGNIÇÃO

A Zona de Desenvolvimento é um princípio elaborado e publicado por Vygotsky em seu livro “Construção do Pensamento da Linguagem” (2009). É através da Zona de Desenvolvimento Imediato que o indivíduo constrói conhecimento. A ZDI indica uma premissa entre o consolidado no real (o que já possui) e o inferido no potencial (o que pode vir a ter) possibilitando construir conhecimento em colaboração e de forma mediada.

A ZDI é fundamental para a projeção de interatividade, que estará presente no Museu Virtual da Escola Parque. A interação ocorre dentro da zona de desenvolvimento na forma pensada por Matta, em uma “*abordagem dialética e definida como a intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum*” (Matta, p. 246, 2011).

Essa interatividade, diferente do conceito trazido da comunicação, permeia toda a metodologia da construção do Museu Virtual, desde o início, no encontro com o Coletivo de Pesquisadores de Anísio e suas autenticações e validações, até o usuário final da aplicação, os entusiastas e estudiosos da Escola Parque, ao interagir e apreender a ferramenta virtual.

Tanto Gomes (2017), que diz que “*sem interação, não há mediação*” (p.214), quanto Martins (2017), que diz que “*a interatividade é a expressão da mediação dos seres humanos entre si e com o meio, a colaboração e a construção sociohistórica, sejam em meio digital ou presencial*” (p.152) afirmam que há uma relação entre interação e mediação e concordamos é uma relação intrínseca.

A mediação é o momento de contato entre a singularidade do sujeito com a colaboratividade do contexto, propiciado pela projeção entre o processo cognitivo do sujeito, com o infinito complexo dinâmico dos processos sociohistóricos exteriores ao sujeito. Esses encontros podem ser projetados, as chamadas situações de mediação, e ocorrem nas Zonas de Desenvolvimento Imediato (ZDI) onde o sujeito se desenvolve. (Santos, et al. 2018, p. 332)

O instrumento, o sistema simbólico ou o espaço projetado conscientemente para desenvolver as estratégias de conexão entre a construção de conhecimento dentro da mente humana e o contexto histórico do universo exterior do sujeito é o mediador deste processo visando a difusão de conhecimento. Algumas ferramentas que o epistemólogo considerava como mediadores eram os recursos mnemônicos, a escrita, a aritmética e sinais algébricos, a língua, os mapas, os gráficos, os desenhos e outros elementos semióticos. (Fuenmayor e Silva, 2009, p.19)

E quando o indivíduo, em contato com essa mediação, começa a se apropriar e pensar acerca do conhecimento adquirido, desenvolve a capacidade metacognitiva, fundamental para autorregular os processos cognitivos da relação interna da mente com o contexto externo do indivíduo.

A metacognição é a gestão da cognição executada pelo sujeito, que planeja, organiza e desenvolve seu processo de aprendizagem, construindo conhecimento e consciência acerca de si mesmo, onde ele toma decisões cognitivas ou para a validação do que praticou ou da práxis concordada ou para um grupo de opções viáveis e inviáveis, gerando uma construção cognitiva acerca das reflexões em seu caminho de aprendizagem. (Santos, et al. 2018, p. 332)

Todos esses princípios vem dos estudos realizados por Vygotsky e das suas críticas acerca do Behaviorismo de Skinner, da Gestalt de Ehrenfels, do Construtivismo Piaget, teorias que transformavam a psicologia em uma “ciência do homem abstrato e universal”. Para ele, a psicologia é uma ciência do homem sociohistórico, ou seja, a origem e o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores é social. (Lucci, p.6, 2006).

4.1.2 – DIALOGISMO E POLIFONIA

Para Bakhtin (2003), fundador da sociolinguística, é impossível pensar o homem fora de seu contexto. O conceito dialógico, segundo ele, é fundamental para captar o sentido (apreender) da pluralidade das classes sociais existente nos textos do romancista russo, fundador do romance moderno, e a complexidade da natureza psicológica de suas personagens. E essa é uma função importante para o MVEP1950: o produto museu virtual tem de ser capaz de propiciar ao usuário o

sentido proposto no capítulo do contexto, que é a ideia de como a proposta pedagógica de Anísio Teixeira foi concebida.

A língua possui duas funções solidárias, forma e ideologia. Para o linguista, ideologia é uma construção social representada por signos, pertencente a um contexto, e que ganha sentido por meio da linguagem. A linguagem é uma atividade concreta, viva e social, pois organiza e regula relações sociais, em condições históricas e culturais situadas. A palavra, que é o “signo ideológico por excelência” e é escolhida por grupos sociais para desenhar a realidade é, também, uma “ponte entre eu e o outro” (Severo, 2009, p. 269).

Essa ‘ponte com o outro’ é a condição principal do dialogismo. Gomes (2017) explica essa condição, ao afirmar que “todo homem emerge da interação com o outro; o homem só tem sentido se contar com outro homem, ou seja, só podemos ser através da coletividade” (p.21).

Enquanto que o dialogismo se refere ao princípio constitutivo da linguagem, a polifonia se refere a uma estratégia do discurso. Tanto Martins (2017) quanto Gomes (2017) indicam utilizar a polifonia no processo de construção dos seus museus virtuais, considerando a pluralidade de vozes que compõe o discurso dialógico:

Essas vozes se equiparam, de forma a não ocorrer preponderância da voz do autor/pesquisador em detrimento dos sujeitos que estão engajados na construção da arquitetura geral da obra (MARCUIZZO, 2008). Isso significa que os personagens/sujeitos, construtores deste museu virtual, têm consciências múltiplas, com cosmovisões e temporalidades diferenciadas. Essas vozes ou consciências se encontram, por meio da relação dialógica, nesta unidade de conhecimento que é o museu com abordagem polifônica. (Santos, et al. 2018, p. 332)

É um conceito que se refere às múltiplas vozes existentes num texto, literário ou não (Marcuzzo, 2008, p.9). Bakhtin (2003), ainda analisando as obras de Dostoievski, percebeu que a cada texto do romancista, iniciando por “Gente Pobre” (1846), passando até “Irmãos Karamazov”⁷² (1879) e culminando em “Crime e Castigo”⁷³ (1866), a multiplicidade de vozes aumenta em relação ao herói e todas as outras vozes mantêm igualdade entre elas.

⁷² Disponível online em <https://ilibrary.ru/text/1199/index.html>

⁷³ Idem <https://ilibrary.ru/text/69/index.html>

Cada uma representa um ponto de vista num grande diálogo inconcluso, ou uma multiplicidade de consciências que se combinam em uma unidade do acontecimento. O autor é como um regente de um coral a quatro vozes – baixo, soprano, tenor e contralto – deixando cada uma delas cantarem sua melodia, mas concatenando-as ao mesmo tempo na canção. (Marcuzzo, 2008, p.7).

O dialogismo e polifonia nos conduz ao entendimento de que embora seja um teórico do campo da linguagem, Mikhail Bakhtin contribui para a compreensão interdisciplinar no processo de construção do conhecimento, ao analisar originalmente os romances de Dostoievski. A esse filósofo, Bakhtin atribui a façanha de criar um novo modelo artístico do mundo, do tipo polifônico. (Santos, et al. 2018, p. 332)

Nas obras de Dostoievski analisadas por Bakhtin (2003) não existe um discurso definitivo, concluído, determinante de uma vez por todas. “*A palavra do herói e a palavra sobre o herói são determinadas pela atitude dialógica aberta face a si mesmo e ao outro*”. (Marcuzzo, 2008, p. 4).

4.1.3 – HISTÓRIA PÚBLICA

A história pública é uma história construída com a autoria dos sujeitos implicados. O historiador faz parte do conjunto de sujeitos participantes desta construção, na qual, participa com maior conhecimento técnico, mas permitindo a autoria coletiva da interpretação histórica. Dialeticamente sabemos que a história esta arraigada nas diversas áreas da vida humana. Algumas das áreas onde a história pública é aplicável são acervos, museus, empresas de cinema e de televisão e ainda em governanças (Zündorf, 2017).

No museu, entra-se com conhecimento formal, documental e método para a história, porém se admite e, de fato, estimula-se que os participantes contribuam não somente com fontes, mas também com interpretação e autoria do conhecimento em história pertinente ao tema desta tese.

Com a pesquisa-aplicação é possível criar uma articulação e aproveitamento do potencial de criação e hiperautoria das comunidades na sociedade em rede (Castells, 2013). Utilizando da objetivação metodológica e focando na resolução científica de problemas, buscam em conjunto uma definição entre a produção científica universitária com potencial criativo comunitário. Esse processo colaborativo

existente na trajetória da vida humana chamamos de História Pública, e assim trazemos a definição de Martins, que diz que:

A este movimento dialógico entre as produções acadêmicas e saberes comunitários em alusão ao conhecimento histórico, denominamos História pública, que tem no turismo de base comunitária (TBC) um campo profícuo de atuação. (Martins, 2018, p. 105)

O caráter aplicável da História Pública é a sua face mais proeminente. Pesquisas-aplicação são campos férteis para o uso deste instrumento poderoso. Princípios sociointeracionistas, como dialogia e polifonia, trazem os relatos da comunidade para dentro da pesquisa acadêmica, os saberes populares. Isso é fundamental no desenvolvimento de acervos virtuais, pois além de promover melhorias, “[...] vislumbra democratizar os conhecimentos históricos para além da academia, sem se eximir da seriedade e do compromisso exigidos pelo meio acadêmico, por meio dos seus métodos e análises.” (Martins, 2018, p. 105)

Assim, a História Pública é fundamental para o acervo do MVEP1950, nesta fase de busca e lapidação dos dados sobre o educador caetitense. Não somente para o acervo como também para a construção da modelagem virtual digital. Isto porque o desenvolvimento de um museu virtual não é a tese científica da pesquisa, pois fazer uma pesquisa historiográfica, com fotos, textos e memória, dentro de nossa abordagem, não é suficiente: é uma questão técnica. A questão científica da pesquisa está em como fazer o levantamento do acervo, associado a busca de fotografias e dos noticiários de jornais da época, para a ser digitalizado e, assim, eternizado e através disso atingir o objetivo. No caso específico do MVEP1950, as entrevistas com as pessoas que tem ou tiveram afinidade com a escola e com o próprio Anísio Teixeira tem aspecto fundamental na melhoria do acervo da pesquisa.

O principal motivo de conversar com as pessoas é que, através do conhecimento que elas tem de uma pessoa, especulo ser possível acessar o pensamento dessa pessoa e o seu processo cognitivo. Então, se ex-alunos e moradores que pertenceram, de alguma forma, ao processo de construção da Escola Parque, no início de seu funcionamento, suponho que essas pessoas saibam o que Anísio queria. Pesquisadores que estiveram em contato com o intelectual baiano a época da concepção da escola devem saber mais do que qualquer livro que se leia sobre ele.

Uma pergunta mais operacional para essa discussão é: se está querendo achar o pensamento de Anísio aplicado na Escola Parque, por que perguntar aos outros? A resposta para isso é simples: para ter uma visão mais amadurecida do design cognitivo que está se montando acerca da representação virtual das concepções aplicadas pelo educador, visando entender a profundidade do que Anísio queria, vendo as concepções aplicadas no ensino Básico e profissional, pois o básico abrange o Ensino Fundamental e Médio, e excluindo o ensino superior.

A visão amadurecida do *design* cognitivo, a ser tratado no capítulo seguinte, mais precisamente na página 157 desta tese, revela a organização da modelagem do MVEP1950, visando sua sistematização para uma efetiva difusão do conhecimento a ser construído.

Com o *design* cognitivo amadurecido, passamos a construir a representação virtual do pensamento de Anísio se tivesse evoluído desde o início até hoje, como uma coisa viva. Uma visão do processo cognitivo do próprio processo cognitivo de Anísio Teixeira, construindo um acesso ao próprio Anísio a partir do diálogo colaborativo com quem o conheceu, comparando também com os livros, os escritos e também a partir de elementos históricos postos. É como afirma Martins:

É propósito do historiador desse campo coletar, analisar, construir conhecimentos históricos em colaboração com a comunidade, difundir e, sobretudo, preservar a informação do passado. Para isso, é aconselhável a parceria com as TICs como ferramenta cognitiva mediadora de aprendizagens (Martins, 2018, p. 16)

Para fazer uma ferramenta cognitiva que tenha valor hoje em dia, é preciso encontrar – encontrar, e não somente resgatar – e, principalmente, transduzir o projeto original de Anísio Teixeira. E nessas conversas e contato com as pessoas que descobrimos sobre o projeto original de sete centros educacionais que ele pensou para Salvador, conforme relatamos no subcapítulo 3.5, que trata da História Pública da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para as escolas-parque da década de 1950, a partir da página 125.

4.1.4 – MUSEU VIRTUAL E STORYTELLINGS

Enquanto que o museu físico e presencial tem uma definição⁷⁴ na legislação brasileira, sua versão virtual⁷⁵ ainda tem seu conceito debatido hoje em dia. Um dos pontos centrais dessa discussão se refere a sua característica de “virtual” e seu significado.

Para Dominici (2014), virtual é o fluxo por onde a informação flui. Já Magaldi (2010) defende que virtualização não é uma condição *sine qua non* da internet e sim uma premissa da interação humana. Schweibenz (1998) afirma que, desde a década de 1980, diversos estudiosos da museologia tem indicado que a ênfase da ação do museu deve estar voltada para a informação e não nos objetos do museu. Essa mudança na ação transforma o museu num “armazém de conhecimentos”, ao invés de ser um “depósito de objetos” (1998, p.4).

O museu virtual permite expor conteúdos e permite mediar a relação entre o usuário e o patrimônio. Tem na conectividade uma característica vantajosa. Aumenta o alcance do compartilhamento de conteúdo e centra o foco desse conteúdo no usuário.

Outra característica é a interdisciplinaridade da informação existente no museu, graças a popularização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Essa interdisciplinaridade conecta o objeto a um dado e a uma informação, e propicia aos “visitantes a oportunidade de se concentrar em seus interesses especiais, buscando-os em um diálogo interativo com o museu” (1998, p.18).

As TIC são recursos tecnológicos, sistêmicos e interconectados, típicos da Sociedade em Rede, que propiciam melhorias aos processos. Mas o que é essa sociedade em rede? Uma interpretação do conceito sobre essa sociedade, e que aqui adotamos, é que as melhorias tecnológicas nela ocorridas somente impactam

⁷⁴ A Lei Federal Brasileira nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que instituiu o Estatuto de Museus, considera que museus são “as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.” (Fonte: <http://www.museus.gov.br/os-museus/o-que-e-museu>)

⁷⁵ O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), órgão vinculado ao Ministério da Cultura do Brasil em 2016, estabelece o Estatuto do Conselho Federal de Museologia, que prevê uma definição do museu virtual como “museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual” (Art. 3º, §2) e impede qualquer tipo de registro de museus, nesse conselho, que se caracterizem como virtuais (Art. 13º, §11). (Fonte: http://cofem.org.br/legislacao_/legislacao)

em seus processos sociais se houver “diálogo concreto entre as necessidades dos sujeitos e coletividades e a capacidade das tecnologias de atender a estas necessidades” (Matta, 2005, p.13). Assim, uma das melhorias que podem ser promovidas dialogicamente é justamente no processos de desenvolvimento de uma aplicação tecnológica na rede virtual de computadores. Dentro dessa sociedade, elementos como colaboração e o diálogo são precípuos para promover melhorias nas aplicações em rede, de modo a maximizar o funcionamento, o que coaduna intrinsecamente com nossa epistemologia praxiológica. Assim, trazemos uma síntese quanto às opções de desenvolvimento de museu virtual e sua presença na rede virtual de computadores, a internet:

QUADRO 12 - SÍNTESE QUANTO ÀS OPÇÕES DE DESENVOLVIMENTO DE MUSEU VIRTUAL E SUA PRESENÇA NA INTERNET

TIPO	DESCRIÇÃO
Museu brochura	<i>É a página de museu que contém informações básicas sobre os tipos de coleções, exposições e informações práticas para a visita, como localização, preço do ingresso, entre outras. É o tipo mais comum de presença de museus na internet.</i>
Museu de conteúdo	<i>Neste caso, além das informações de visita, a página oferece acesso detalhado às coleções do museu, como uma base de dados, de modo que o visitante pode explorá-la. Esse tipo de sítio é mais adequado ao público especializado, uma vez que as informações sobre o acervo não são organizadas de modo didático;</i>
Museu de aprendizagem	<i>“Este tipo de página de museu é orientado pelo contexto, ao contrário do ‘museu de conteúdo’, orientado pelo objeto. O visitante pode fazer um ‘percurso’ no site que seja compatível com sua idade e/ou conhecimento prévio. É uma página de museu que, além de fornecer informações básicas sobre visita, disponibiliza a coleção de modo didático. A expectativa é atrair o usuário da página para uma visita presencial ao museu”</i>
Museu virtual	<i>É um museu virtual que tem ligações com outros acervos de diferentes instituições, formando, assim, uma coleção que não tem contrapartida fora da virtualidade.</i>

Fonte: Dominici, 2014

O MVEP1950 se adequa totalmente a esta última opção de presença na internet, o Museu Virtual. É “uma evolução do tipo de museu de aprendizagem” desenvolvida dentro da virtualidade. Os acervos deste tipo de museu são “expostos de modo contextualizado e com roteiro personalizado pelo usuário” (Dominici, 2014, p.64). Por isso, temos a importância do capítulo do contexto na página 58, que é a primeira fase da metodologia Pesquisa-Aplicação, também conhecida como *Design-*

Based Research (DBR), de onde extraímos as coleções para o museu virtual, segundo nossa epistemologia, explicitada anteriormente no início deste capítulo, na página 42.

Ainda, justifica-se a escolha do formato de museu virtual pela capacidade desta ferramenta agregar funções como mediação e difusão. Outra vantagem desta escolha é que, ao interagir com os usuários, a solução virtual permite *feedbacks*. A cada ciclo de *feedbacks*, a ferramenta será analisada, redesenhada em seus pontos a melhorar e reaplicada para novas interações, de maneira iterativa. Daí vem a escolha pela metodologia pesquisa-aplicação para elaboração desta tese.

Já o *Storytellings* merece destaque a enquanto princípio de linguagem inovador a ser aplicado na modelagem do MVEP1950. É um princípio que tem aderência aos aspectos epistemológicos socioconstrutivistas, onde o real não é sinônimo de concreto. Realidade é uma coisa e concretude é outra. Esse é um aspecto desta teoria do conhecimento sociointeracionista descrita por Gomes (2017) e é importante para a construção do Museu Virtual da Escola Parque, que é a compreensão de “que o homem não é um ser estático, idealizado e imaginado, mas um sujeito concreto, que existe a partir da realidade que este estabelece com seus pares e, conseqüentemente, de suas relações de existência” (Gomes, 2017, p.208). O ser humano, resultante de seu processo histórico, “não tem como ser compreendido fora da sua prática concreta, [...] nem de seu contexto social” (Gomes, 2017, p.208). Essa concretude, própria da crença sociointeracionista, associada à práxis, que é a interação concreta que permeia a investigação científica, delinea o ato de construir algo criativamente, tipo uma ferramenta. Neste estudo essa ferramenta é o MVEP1950, construída de forma criativa e inovadora a partir da proposta pedagógica de Anísio Teixeira.

Essa ideia de construção concreta e criativa, associada à práxis, remete à crítica ao ócio feita pelo poeta grego Hesíodo (750 a.C.) em seus poemas sobre a valorização do trabalho. Esses poemas trazem os conceitos existentes na Grécia Antiga sobre “práxis” e “poiéses”. Enquanto a primeira era considerada uma ação contemplativa, ensimesmada, interior ao sujeito e não materializada, como a política e a moral, a segunda, que vem do grego *poien*, era uma ação que gerava um objeto, exterior ao sujeito, como as obras dos artesãos e da manufatura.

Os gregos consideravam como inferiores as habilidades manuais e a atividade produtiva. Entendiam que a relação com as coisas materiais não assegurava o domínio do universo e os escravizava. A práxis política era a prática mais valorizada e a poiési era sinônimo de inferioridade. Isso foi mantido também pelo império romano quanto no período feudal, ao entrarem contato com os ideais gregos.

No período renascentista, séc. XIV, três pontos foram cruciais para a redefinição semântica das palavras poiéses e práxis. Primeiro, a ideia da razão enquanto elemento fundamental para compreensão e modificação da natureza; segundo, a redescoberta dos poemas de Hesíodo; e terceiro, a redescoberta dos textos contra a escravidão do sofista Anfion, contribuíram para a definição de 'práxis' como a atividade prática concreta e a 'poiési' uma atividade prática criativa.

É Marx quem amplia o conceito da 'práxis' grega. Ele incorpora a poiéses na práxis e acrescenta que "a atividade política de qualquer cidadão é pertinente e válida no engajamento das deliberações das suas comunidades" (Sobreira, 2013, p.14).

Esse conceito também é trazido por Anísio Teixeira em seu livro "Educação não é privilégio", quando questionava "*porque todas as profissões que são com a mão são mal pagas e todas as profissões que não usam a mão são bem pagas, quando a mão que é a responsável pelo fazer*" (Teixeira, 1957).

Toda essa argumentação sobre práxis e poiéses vem da necessidade de construir o MVEP1950 com princípios que tenham importante vinculação com a criação inventiva, e aqui o *Storytellings* se faz relevante. Sua definição vem da tradução, *ipsi literis*, da língua inglesa para a portuguesa: "contando histórias". Não é um simples 'contar de histórias' e, sim, uma tecnologia da autoria coletiva. O *storyteller* sabe como contar a história para torná-la atrativa para o outro, criando vínculos através dela e engajamentos: uma boa história une as pessoas.

No caso específico dos museus virtuais, o *storyteller* conta a história com um roteiro em mente. Enredos são criados e escritos coletivamente, são trilhas que se conectam dentro do museu. Somente quando o outro se engaja a história contada, ao escutar ou ler, é que a narrativa se torna atrativa, persuasiva ou emotiva. A emoção deve estar presente no contexto, para ser acessada por quem a escuta e sente a história.

O mais comum é quando o usuário tem várias opções para ‘consumir’ histórias. A informação é apresentada com “aspectos subjetivos que a envolvem e trabalhar a persuasão a partir do emocional, longe da lógica da objetividade” (Rodrigues, 2017)⁷⁶. O usuário é quem determina o caminho na narrativa que quer seguir da história.

Há diferentes maneiras de contar histórias, seja através de jogos, enredo de cinema e programas de TV, livros e documentários. Em todos, a narrativa tem uma seqüência, que subdivide-se em origem, apresentação, clímax, rotina, prólogo e fim, assim sintetizada:

QUADRO 13 - SÍNTESE DOS ELEMENTOS DO STORYTELLINGS PARA DESENVOLVIMENTO DE ENREDOS

ELEMENTO	DESCRIÇÃO
PRÓLOGO	Nesta etapa, o <i>storyteller</i> busca a maneira como o conteúdo da sua história vai ser apresentado. Define o fundamental para iniciar a história, inclusive o design e apresenta a tecnologia a ser usada (animação, vídeo, etc.)
ORIGEM	Aqui já se inicia o processo de gerar empatia com o seu espectador. Ele deve se identificar com a personagem. É fundamental criar uma forte conexão nessa etapa, pois é a identificação com o personagem que vai fazer com que o usuário se interesse pela sua história e continue prestando atenção a ela.
APRESENTAÇÃO	A introdução é um elemento importante na estrutura da história contada. Este é o momento que alguns pontos são importantes de serem demonstrados: localizar o personagem; a locação, o ambiente e a situação em que ele se encontra antes de “algo” acontecer.
ROTINA	É a parte da narrativa onde o usuário tem que passar, antes do clímax ou mesmo depois. Nesta parte deve ser mostrado possibilidades de como e onde a personagem pode resolver problemas, com tranquilidade e segurança.
CLÍMAX	É ponto central de vida da história contada. É a reviravolta, a surpresa, seja boa ou ruim. Pode estar acontecendo, concomitantemente, com a próxima fase, o Fim.
FIM	Nesta seção, o <i>storyteller</i> mostra a chegada ao fim da história. Na maioria das vezes ele traz o ponto de conclusão da história fechando o ciclo da personagem. Em algumas das vezes, é o início de uma nova história a ser gerada ou o primeiro capítulo de uma ‘história’ que deseja inspirar.

Fonte: redesign feito pelos autores de atriopropaganda.com.br/blog/receita-de-bolo-para-um-bom-storytelling

⁷⁶ www.ecommercebrasil.com.br/artigos/storytelling-produto-conta-historia

Interactive storytellings é a modalidade que abrange as fases supracitadas, dispostas numa ordem do roteiro não-linear. Isso significa que a narrativa não obedece a ordem de prólogo até o fim. Cabe ao usuário ser um participante ativo capaz de alterar a experiência da história, tornando-a interativa. Nessa modalidade a história pode ser contada em várias plataformas ou dispositivos, com o mesmo conteúdo em cada plataforma ou, ainda, com variações da história personalizadas para diferentes plataformas. Esta é a forma mais complexa de histórias interativas.

Para histórias interativas, Amy Brukman (1990) sugere analisar o que ela chama de Granularidade. “Qual é a menor unidade de vídeo que pode ser manipulada em uma sequência de uma cena da história - um tiro, uma folha?” (1990, p. 12). Determinar os elementos da narrativa que são comuns a todas as fases permite que a coerência não seja perdida e mantém uma narrativa compreensível.

Para Brukman, o computador por onde a interatividade ocorre precisaria de uma inteligência artificial (ou computação cognitiva⁷⁷), de um modelo da história e de um modelo do espectador, gerado ao acompanhar o que o espectador faz. O computador geraria *links* de acompanhamentos e poderia avaliar quais *links* seriam significativos para criar histórias interativas poli-lineares. A poli-linearidade⁷⁸ pode ser contada a partir de qualquer trecho da narrativa, desde que mantenha a *interactive narrative coherence*.

A coerência interativa da narrativa, tradução *ipsi literis* dos termos em inglês, é a responsável por manter a história coesa mesmo se o usuário começar o roteiro pelo meio ou pelo fim, por exemplo. Segundo Brukman, “ao tornar uma história não-linear, o contador de histórias renuncia ao poder de controlar o fluxo de informações para o espectador. Em certo sentido, o espectador se torna co-autor da história. Um equilíbrio deve ser alcançado entre dar liberdade ao espectador e manter coerência narrativa” (p.3, 1990).

⁷⁷ Norbert Biedrzycki, chefe do Microsoft Services, afirma que “um programa de computador pode acumular experiência e aplicá-lo para modificar seu comportamento. De fato, as máquinas aprendem com a experiência que é adquirida diretamente por elas mesmas ou implantada em suas memórias. Eu aprendi sobre algoritmos que imitam o cérebro humano. Eles se modificam na busca pelas melhores soluções para os problemas. Eu aprendi sobre computação cognitiva, e é minhas reflexões sobre esse tópico que gostaria de compartilhar neste artigo”. (Fonte: towardsdatascience.com/cognitive-computing-what-can-it-be-used-for-8af4721928f5)

⁷⁸ Enquanto uma história interativa pode oferecer opções mais ou menos lineares, a experiência do espectador em um trabalho é sempre linear. O termo “poli-linear” é talvez mais apropriado do que “não linear” segundo Robert Keilly, da Universidade de Harvard, (Brukman, 1990)

A coerência interativa tem três pontos a serem aplicados, simultaneamente ou individualizados: mistério, tomada de decisão e tarefa. O mistério é mais importante de todos para a narrativa interativa. Tarefas e tomadas de decisão tornam a narrativa mais jogável. Quanto ao mistério, a medida em que ele avança durante a história, especulo que o leitor, na tentativa de resolvê-lo, é induzido a supor outras histórias, tornando-a mais interessante, atraente e envolvente.

4.2 – PRINCÍPIOS DE GRUPO

No contexto do MVEP1950 trazemos a apresentação de um Anísio polifônico. Não existe o discurso acabado da concepção pedagógica feita por Anísio Teixeira. O que acreditamos é que existem diversas vozes sociais que vão permeando seu pensamento, dando forma da escola na sua mente e esses ecos chegam até nós por meio dos outros com quem Anísio teve contato.

Entendemos que a proposta pedagógica para a escola parque da década de 1950 é, polifônica e dialogicamente, fruto de várias sementes plantadas no solo fértil que é a inteligência do jovem Anísio. Não foi uma solução pontual desenvolvida pelo seu retorno a vida política em 1947, pelo governador Otávio Mangabeira, na década de 1950. É toda uma vida de referências que emerge da mente do professor Anísio, destinada a uma aplicação social, voltada para todos, a ser aplicado e ampliado, a todo momento.

Por isso, é precípuo afirmar que não existe a ideia das Escolas Parque se não existir o discurso das personagens que serviram de referência ao longo da vida do intelectual caetitense. Trazendo o princípio dialógico de Bakhtin (2003), se não tivesse na sua linha de origem as vozes de seu pai Deocleciano, dos jesuítas, de Dewey, dos escolanovistas, de Monteiro Lobato, de Otávio Mangabeira, de Diógenes Rebouças, dos artistas modernistas, cada um dá a sua contribuição dialógica e polifônica no museu. São vozes manifestadas que permeiam a atividade de Anísio e sobre Anísio em sua trajetória de concepção da Escola Parque.

Nessa trajetória, podemos especular o momento em que Anísio vê seu pai construindo uma escola em sua cidade natal, Caetité. Mesmo com Deocleciano construindo uma escola jesuíta por interesses particulares, visando a manutenção de um *status quo* da sua família no acesso ao ensino, isso fica marcado como referência para o educador caetitense: construir escolas.

Outro momento que especulamos é a influência jesuítica, com o projeto dos internatos, que ele 'abraça' como importante. Já a ideia da laicidade, que é a separação do ensino e religião, e que foi por ele vivenciada no ensino dos jesuítas, ele abraça. Assim como seu pai, os padres também queriam manter seu prestígio ao usar o ensino para identificar e selecionar estudantes mais aptos para adentrarem em suas fileiras eclesiásticas.

Outras marcas feitas pelas vozes de outros na trajetória de Anísio podem ser especuladas e foram elencadas detalhadamente no capítulo do contexto desta tese, como John Dewey e sua educação nova e pragmática; os escolanovistas e a educação pública e gratuita na formação do 'novo homem moderno' daquela década; Monteiro Lobato e sua ideia de disseminação das bibliotecas educacionais; os modernistas e a ideia da educação pela arte, com seus painéis inseridos dentro do pavilhão de oficinas da escola, em contato com o aluno (artes e ofícios).

O projeto pedagógico de Anísio para o parque escolar da década de 1950 é a bricolagem desses elementos supracitados. Nas mãos hábeis de Anísio, desembocam na concepção do centro educacional. Cada uma das vozes dessas personagens, que estão presentes no MVEP1950, são pessoas que dialogaram com Anísio Teixeira e deixaram uma palavra, enquanto signo de Bakhtin por excelência, por ele extraída.

Após apresentarmos bases teóricas úteis para a construção do museu, aporte por aporte, faz-se necessário explicar a utilidade desses princípios para os usuários. Para tanto, geramos a seguir um quadro de princípios que serão utilizados na construção do museu virtual, em todas as suas fases, a saber:

QUADRO 14 – SISTEMATIZAÇÃO DOS PRINCÍPIOS NORTEADORES DA PESQUISA PRESENTES NA MODELAGEM DO MVEP1950

PRINCÍPIOS SOCIOINTERACIONISTAS	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
POLIFONIA E DIALOGIA	Além das Características da Simulação – o sujeito pode “reviver” a história e “estar nela”. Isso porque se considera em consonância com a pluralidade que cada individuo humana, cada sujeito individual é polifônico e que eu por exemplo, em minha vida respondo com várias e infinitas vozes (segundo Bakhtin, 2003) a cada mediação com outros sujeitos de minha vida, eternamente.	Na 1ª fase da metodologia DBR, na produção do acervo. Contexto Vivo: a trajetória de Anísio Teixeira, pessoas que influenciaram (pais, jesuítas, Dewey, Lobato, escolanovistas, Adroaldo, os modernistas). No museu virtual, todos os elementos criados vão obedecer esta lógica polifônica, dialogista, assumindo que os sujeitos interatores e interativos compartilham a mediação dada pelo museu.
HISTÓRIA PÚBLICA	Escrita e relatos do Coletivo de Pesquisadores, grupo escolhido para trazer relatos para lapidar o acervo do MVEP1950. Considera a presença dialética e dialógica de todos os sujeitos da história. Isto porque em nossa abordagem ninguém nunca morre. Isso implica em dizer que Anísio está dialogicamente presente em suas criações e, por isso, interage junto com todos os outros, legítimos interatores desta pesquisa.	Ou seja, sujeitos pesquisadores (este pesquisador, o orientador), sujeitos presentes via contexto (Anísio, Dewey, etc.) e os sujeitos do Coletivo de Pesquisadores compartilham, dialogicamente, a existência com os sujeitos visitantes e usuários do museu.
INTERAÇÃO E MEDIAÇÃO	São princípios imbricados, um não existe sem o outro. No caso, o MVEP1950 será o instrumento mediador e também o local de interação entre o usuário e a solução. A solução específica de museu será uma construção mediadora de interações, assim como cada conjunto de suas partes e o próprio museu, como conjunto do todo, será um gestor de comunidades.	Na 2ª fase da metodologia DBR, no desenvolvimento da aplicação. Desenvolvimento de uma modelagem, a ser definida em capítulo posterior, do projeto pedagógico original das Escolas-Parque, plano revolucionário que Anísio Teixeira, grande educador baiano, implantou parcialmente nos anos 1950. Uma mediação virtual, digital e interativa, capaz de resgatar uma importante parte de nossa história da Educação, implanta a perspectiva de diálogo e dos possíveis desdobramentos resultantes daquela proposta educacional então revolucionária, e que ainda hoje pode produzir avanços para o país.

Continua

PRINCÍPIOS SOCIOINTERACIONISTAS	DESCRIÇÃO	APLICAÇÃO
COLABORAÇÃO, ZDI E METACOGNIÇÃO	A construção do MVEP1950, em todas as suas fases, é coletiva e interdisciplinar. Seu formato e aspectos devem ser pautados pela ZDI e a colaboração é um dos princípios de destaque pois visa a resolução de problemas. O sujeito é convidado a pensar sobre o que Anísio pensou para a Escola Parque.	Na 2ª fase da metodologia DBR. Desenvolvimento de um sistema de informações do MVEP1950, online. Inicialmente previsto para ser um sistema do tipo <i>Wiki</i> , optou-se por verificar outros modelos de informações que também aceitem o método colaborativo para complementação de seus dados, a ser anunciado em capítulo posterior.
MUSEU VIRTUAL E STORYTELLINGS	Desenvolvimento de uma estratégia de engajamento do usuário através de uma história envolvente, contada com a interferência ou não, do sujeito interator.	Na 1ª e 2ª fase da metodologia DBR. Está presente em todas as partes do museu, tanto na escrita do contexto (fase 1) quanto no desenvolvimento do roteiro de visita da modelagem (fase 2). Possibilita a navegação pela simulação uma história contada. A decisão de escolha do modelo de museu a ser aplicado foi detalhada no subcapítulo anterior, na p.147.

Fonte: Os autores. 2018

Agora que já temos o acervo, demonstrado no capítulo do Contexto, na página 39) e a apresentação dos princípios de modelagem (este capítulo), vamos realizar a junção dos dois no capítulo de modelagem, a seguir.

5 – MODELAGEM DO MVEP1950

O capítulo que se inicia vem para responder a segunda questão norteadora desta pesquisa, sobre como elaborar o Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950, segundo a proposta pedagógica pensada por Anísio Teixeira. Após a escrita do contexto (página 39) que subsidia o acervo do museu e apresentação dos princípios sociointeracionistas que lastrearão a modelagem (página 139), faz-se necessário trazer o detalhamento de cada aspecto da solução virtual que será construída e modelada digitalmente.

Relataremos com mais detalhes no próximo capítulo, que trata da aplicação do MVEP1950, a partir da página 209, a prática do museu virtual, com pontos que foram apresentados e se tornaram precípuas, após primeiro ciclo de aplicação DBR em 16 de setembro de 2019. Essas mudanças surgiram dialogicamente após apresentações, encontros e reencontros com o Coletivo de Pesquisadores e, de acordo com as características da metodologia adotada, a pesquisa-aplicação DBR, promoveram revisões, mudanças e adaptações. As mudanças não alteraram a forma original de comportamento da solução – digital, virtual, interativo e sociointeracionista, conforme já previsto no objetivo, página 33, e no capítulo dos princípios, mais precisamente na página 143 e no quadro-síntese, página 152. Mas afetaram a escolha da tecnologia de desenvolvimento da solução, que explicaremos passo a passo, na seção 4.2, página 165.

Mas, para iniciar a escrita deste capítulo, dividimos em oito seções, cada uma apresentando um aspecto do museu virtual que será modelado nesta tese e assim facilitando a compreensão de cada aspecto. Na primeira parte da modelagem da aplicação digital, trazemos o *Design Cognitivo* do MVEP1950, uma solução técnico-pedagógica em forma de *template* (quadro) voltada para modelagem de conteúdos digitais educacionais. Iniciamos a apresentação do quadro com uma breve contextualização acerca de *design* e de cognição, para compreender as bases dessa “*nova especialidade para educadores [e pesquisadores], tornando-os gestores de informação*” (Matta, 2012). Finalizando esta seção, sistematizaremos os dados pensados coletivamente, construindo o *template* para a aplicação de cada

elemento da aplicação digital , e explicaremos nesta seção porque o *design* cognitivo é o modelo de canal de difusão do conhecimento do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira.

5.1 – O DESIGN COGNITIVO

Esta primeira seção do capítulo da modelagem do MVEP1950 trata do *Design* Cognitivo do museu. É um *template*⁷⁹, originalmente pensado em formato de quadros, que vem para responder algumas perguntas: a) Como estruturar a informação no MVEP1950? b) Qual a hierarquia das informações e apresentações nessa mídia? c) Como construir o conhecimento? d) Onde é o início e o final do processo? e) Como navegar o MVEP1950? Para respondê-las, utilizamos o *template* de *design* cognitivo.

Para tratarmos dessa ferramenta trazemos, primeiramente, uma escrita acerca de *design* e de cognição. Isto facilitará a compreensão da leitura subsequente. Compreender as bases dessa “nova especialidade para educadores [e pesquisadores], tomando-os gestores de informação” (Matta, 2012) propiciará facilidade no entendimento de como as funções do MVEP1950 foram planejadas e dispostas no *Template* de *Design* Cognitivo (TDC).

Cognição é o ato de adquirir conhecimento por meio dos sentidos ou de elementos como atenção, memória, percepção (Santos *et all*, 2017). Os primórdios dos estudos sobre a natureza da mente humana vêm dos filósofos da Grécia Antiga, entre eles as obras “Fedro” de Platão e o “De anima” de Aristóteles. Na Idade Média, outras obras retomam os estudos da cognição, entre elas “Confissões” de Santo Agostinho, e a “Summa Theologica”⁸⁰ de Tomás de Aquino (Galvão e Alves, 2006). Descartes, Locke e Kant intensificaram os estudos sobre a mente, mas é com Vygotsky que há um verdadeiro aprofundamento de estudos sobre cognição, tanto

⁷⁹ Um *template*, *ipsis literis* de sua tradução significa “modelo”, é um tipo de documento “com apenas a apresentação visual e com campos com instruções para preenchimento dos dados, com o objetivo de fornecer um caminho inicial, ou molde, para a confecção do documento final.” (Parreira, 2016)

⁸⁰ *Suma Teológica ou Summa Theologica* (por vezes *Summa Theologiæ*) é o título da obra básica de São Tomás de Aquino, frade, teólogo e santo da Igreja Católica, um corpo de doutrina que se constitui numa das bases da dogmática do catolicismo e considerada uma das principais obras filosóficas da escolástica. Foi escrita entre os anos de 1265 a 1273. Nesta obra Aquino trata da natureza de Deus, das questões morais e da natureza do homem. (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Suma_Teologica)

por ele teorizados quanto postos em prática, definindo assim as bases hodiernas para a cognição enquanto princípio aplicável à ciência.

Uma das perguntas mais repetidas na atualidade é, sem dúvida, sobre o que é *design*. *Design* (ou projeto) é um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. Comumente associado a plasticidade do belo e ao estético, porém esses princípios só fazem parte de uma de suas faces do *design*. Conceitos como ergonomia, pregnância, usabilidade, acessibilidade são componentes do processo coletivo próprio do *design* na busca de soluções⁸¹.

Inclusive, Anísio Teixeira, primeiro *designer* educacional brasileiro, adota e amplia a metodologia advinda de seu orientador John Dewey, que é uma metodologia baseada em *design*: a *DBR*. Anísio, orientando de Dewey no mestrado em Columbia, consegue dar passos teóricos e práticos além do que seu orientador conseguiu teorizar. Construiu uma base filosófica educacional, tendo como lastro a pesquisa educacional em todos os níveis da formação escolar, como é possível ver na página 93, e na concebeu materiais educacionais como, por exemplo, o projeto dos parques escolares, que já discutimos a partir da página 108.

O relatório entregue ao governador Mangabeira, onde o professor Teixeira descreve todas as atividades e funções dos centros educacionais, e das escolas-classe e escola parque, é fruto de sua capacidade em projetar uma série de métodos para resolução de problemas sociais através de processos educacionais pensados com *design*. Os centros educacionais da capital e os centros regionais do interior têm resoluções ergonômicas (de distância entre os setores e entre as escolas-classe e parque, de ventilação do ambiente interno das escolas, do arejamento das salas de aula, a própria arquitetura das escolas mescladas com a natureza, a presença de muitas árvores), têm resoluções de pregnância⁸² (presença

⁸¹ Segundo Fontoura (2002) “*design* é um processo. Ele começa com a definição de um propósito e avança através de uma série de questões e respostas no sentido de uma solução”. Santos e Menezes (2018) concordam quando afirmam que “*design* é planejamento, é projeto. É um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. Ele pode ser visto como uma atividade, como um processo ou entendido em termos dos seus resultados tangíveis. Ele pode ser visto como uma função de gestão de projetos, como atividade projetual, como atividade conceitual, ou ainda como um fenômeno cultural. É tido como um meio para adicionar valor às coisas produzidas pelo homem e também como um veículo para as mudanças sociais e políticas”. Fontoura ainda finaliza informando uma particularidade do *design*: “baseia-se no ato de partilhar: é uma atividade coletiva, como são os seus objetivos; não procura a satisfação furtiva do indivíduo, mas o gozo público de muitos indivíduos” (2002).

⁸² A pregnância é uma qualidade que possuem as figuras que se podem captar através do sentido da visão. Essa qualidade está vinculada à forma, à cor, textura e outras características que fazem que a pessoa que observa a possa captar de forma mais rápida e simples. (Fonte: conceito.de/pregnancia)

do verde das árvores, das cores e formas dos prédios setoriais das escolas, dos painéis dos artistas modernistas), e outras resoluções, todas imbricadas, amarradas e ligadas de modo a potencializar seu sonho: formar um cidadão apto a vida democrática.

É neste ponto que essa ferramenta do *design* cognitivo vincula-se ao propósito da linha de pesquisa número dois⁸³ do DMMDC, linha onde é desenvolvida esta tese. É um *template* que “relaciona processos com meios e modos de informação e de comunicação que possibilitam a tradução, transferência, (re)apropriação e (re)construção do conhecimento que se difunde”⁸⁴. O design cognitivo é o modelo de canal adotado para difusão do conhecimento, em nosso caso em particular, acerca do pensamento escolanovista de Anísio Teixeira. Matta (2012), criador do *template*, o define como “o resultado do planejamento e da ação conjunta e interdisciplinar entre educação, informática, ciências da cognição e ciências da informação, em especial da gestão da informação e de gestão de processos.” (2012, p. 242). O *design* cognitivo é uma tecnologia da informação voltada para a difusão do conhecimento e para o desenvolvimento de ferramentas pedagógicas. Nele estão previstas todos os passos para delineamento de qualquer ferramenta pedagógica. O *designer* sociointeracionista deve projetar essas ferramentas, segundo Matta, de duas maneiras: “*sempre possibilitar, e até mesmo procurar conduzir, a metacognição*” (2012, p.249)

O *template* do MVEP1950 elenca, pensa e desenha a estratégia dos pontos fundamentais de funcionamento da solução enquanto uma ferramenta educacional. Assim, apresentamos as soluções cognitivas e práticas para a construção do MVEP1950, transduzindo⁸⁵ cada princípio sociointeracionista em função na modelagem, gerando o *template* para a aplicação digital que se apresenta a seguir:

⁸³ A linha de pesquisa número dois, intitulada Difusão do Conhecimento – Informação, Comunicação e Gestão, tem por definição o estudo dos processos de difusão do conhecimento na sociedade, através da análise cognitiva e da modelagem do conhecimento, é o propósito desta linha. Pretende-se ainda integrar estudos sobre as contribuições da gestão do conhecimento para ampliar o potencial destes processos, notadamente no que se refere à recuperação de dados, informações e memórias, socialização de conhecimentos tácitos, combinação de conhecimentos explícitos e aprendizagem colaborativa. (Fonte: <http://www.difusao.dmmdc.ufba.br>)

⁸⁴ <http://www.difusao.dmmdc.ufba.br/pt-br/linhas-de-pesquisa>

⁸⁵ Transdução é, em termos físicos, um processo pelo qual uma energia se transforma em outra de natureza diferente. É um termo habitualmente encontrado na biologia, na genética e na física que, com a ampliação dos estudos sobre cognição, passou a ser apropriado para a psicologia. (Fonte: <http://200.133.218.118:3535/ojs/index.php/cienciaeensino/article/view/922/386>)

QUADRO 15 – DESIGN COGNITIVO DO MVEP1950
SOLUÇÕES COGNITIVAS PARA O MVEP1950

Como estruturar a informação no MVEP1950?	A	Objetivação do MVEP1950:
	1	É um ambiente virtual que tem como objetivo a difusão do conhecimento da proposta pedagógica de Anísio Teixeira para o usuário-visitante.
	2	O usuário-visitante terá a capacidade de interagir dentro do MVEP1950 com o contexto-vivo: os conhecimentos advindos do Coletivo de Pesquisadores do intelectual caetitense e das contribuições abordadas pela História Pública.
	3	O usuário-visitante terá a capacidade de colaborar com este ambiente virtual, contribuindo ou complementando com dados e informações que julgar necessários ou importantes e, caso validado pelo Coletivo de Pesquisadores, será incorporado ao ambiente na próxima versão
	4	Os conhecimentos advindos do usuário-visitante deverão equiparados com os saberes postos da pesquisa historiográfica, do contexto sociointeracionista e da história pública, de maneira polifônica e dialógica.
	B	Articulação dos sujeitos envolvidos no MVEP1950
	5	O MVEP1950 fundamenta-se nos princípios teóricos da filosofia de linguagem de Mikhail Bakhtin (2003), a polifonia e a dialogia, e na psicologia da arte de Vygotsky (2009).
	6	O museu virtual deve articular os usuários-visitantes ao contexto-vivo (os conhecimentos da comunidade de pesquisadores do intelectual caetitense, dos acervos referentes a vida e aos projetos pedagógicos de Anísio Teixeira, do contexto sociointeracionista) através da modelagem de ambientes e personagens e de diálogos e de interações programados pelo Coletivo de Pesquisadores com base nos princípios sociointeracionistas.
	7	Esses diálogos e essas interações acima citados são criados e ligados a cada um dos princípios sociointeracionistas escolhidos nesta tese para uso no MVEP1950, dispostos no anexo 14 na página 306
	8	Cabe aos elementos do museu virtual - no caso as personagens, os ícones existentes nos cenários modelados e os diálogos programados e previstos - propiciar o <i>link</i> dialógico e polifônico entre os usuários-visitantes com os sujeitos do contexto-vivo.
	9	Elementos no museu vão ser criados para garantir que os sujeitos estejam ligados com o contexto mediador, através de guias e de perguntas que propiciem o engajamento do sujeito.
	10	Lista de elementos criados na solução/mediação para ligar os sujeitos dentro do MVEP1950:
	11	E1 (Elemento 1): o próprio ambiente do museu virtual, com suas respectivas interfaces com guias, retornos avaliativos e redesenho de setores, previamente escolhidos e comuns ao ambiente do parque escolar da década de 1950
	12	E2: Os personagens escolhidos pelo contexto-vivo para interagirem, tanto dialógica quanto polifonicamente, com os sujeitos interatores (usuários-visitantes)
	13	E3: entre os personagens modelados, existirão personalidades do passado, interagindo com diálogos com outros sujeitos e com questionamentos com os usuário-visitantes, propondo colaboração
14	E4: o elemento Vídeo será um recurso audiovisual aplicado no MVEP1950, em telas determinadas pelo Coletivo de Pesquisadores e com base nos princípios sociointeracionistas do MVEP1950, de modo a promover engajamento e participação	
15	E5: o elemento Música será um recurso de áudio aplicado no MVEP1950, em telas determinadas pelo Coletivo de Pesquisadores, de modo a promover auxílio e participação nos diálogos propostos	

continua

SOLUÇÕES COGNITIVAS PARA O MVEP1950		
Qual a hierarquia das informações e apresentações nessa mídia?	C	Como será abordada a informação no MVEP1950:
	16	A forma como o acervo do MVEP1950 é tratado dentro de uma interface, site, a partir de três modos: o aplicativo virtual, o <i>feedback</i> e os guias didáticos.
	17	<i>Na forma dos guias didáticos:</i>
	18	O MVEP1950, na forma dos guias didáticos, condensa as informações acessíveis ao usuário-visitante (interator) do acervo pessoal do autor da tese e do contexto-vivo.
	19	O guia didático propicia contribuir com aqueles usuários ou visitantes e pode ser complementado com informações e dados daqueles usuários que desejarem colaborar pelo conjunto da comunidade, definindo como vão participar das edições.
	20	O guia didático estará disponível em arquivo online na versão PDF.
	21	As contribuições dos usuários-visitantes irão atuar como mais uma voz polifônica somada a esta forma do MVEP1950 e serão acrescentadas nas versões posteriores dos guias, após validação pelos sujeitos do contexto-vivo
	22	Desta maneira, cada contribuição dos interatores, validados, será uma voz a ser considerada e estará, automaticamente após seu aval, como referência do MVEP1950
	23	A cada ciclo de aplicação DBR, serão analisadas as contribuições e serão avaliadas pelos sujeitos do contexto-vivo como as novas colaborações vão participar das próximas edições dos guias.
	24	A depender do tipo de informação e das referências passíveis de aferição, a disposição da informação com a garantia de que vai ser somada ao acervo.
	25	Todas as contribuições que dialogicamente venham do usuário-visitante de forma a somar com o guia será tratado como uma contribuição polifônica nas próximas edições e para os próximos visitantes.
	26	<i>Na forma do aplicativo virtual:</i>
	27	O ambiente é uma ferramenta digital, virtual, online onde o usuário-visitante experimentará, através de diálogos e respostas, a apreensão da proposta escolanovista de Anísio Teixeira para o parque escolar e, se desejar, poderá colaborar para a ampliação do conteúdo ou do ambiente.
	28	O ambiente é uma ferramenta aplicável nas seguintes condições:
	29	em computadores tipo desktop ou em laptops
	30	em celulares do tipo <i>smartphones</i>
	31	em equipamentos que tenham disponibilidade de acesso a internet durante a navegação pelo usuário-visitante.
	32	O aplicativo virtual tem de ter, hierárquica e obrigatoriamente, capacidade de funcionar conforme previsto pelo Coletivo de Pesquisadores de Anísio Teixeira, a saber: uma ferramenta acessível por todos, para todos e com qualidade, conforme indicado na página 89 e explicado na página 216.
	33	Para garantia de acesso por todos, é determinado que o aplicativo MVEP1950 funcione em equipamentos dos usuários-visitantes com 5 anos de uso.
	34	Para garantia de acesso para todos, é determinado que o aplicativo MVEP1950 funcione em equipamentos de usuários-visitantes com acesso 3G ou wifi.
35	Para garantia de acesso com qualidade, é determinado que o aplicativo MVEP1950 seja modelado para funcionar utilizando as propriedades de navegadores ("browsers") existentes em equipamentos com 5 anos de uso.	

continua

SOLUÇÕES COGNITIVAS PARA O MVEP1950		
Como construir o conhecimento?	D	<i>Estratégia de garantia da contextualização (universo sociohistórico/ conscientização/ Tema Gerador/ Zona de desenvolvimento Imediato)</i>
	36	A estratégia adotada é garantida pelo contexto vivo do MVEP1950, construído dialógico, polifonicamente a partir da pesquisa historiográfica e da história pública.
	37	O usuário-visitante estará navegando pelo contexto da década de 1950, através do aplicativo do MVEP1950
	38	O usuário-visitante estará, durante a navegação, em diálogo com sujeitos do passado e do presente, existentes no contexto vivo.
	39	O MVEP1950 é uma homenagem ao educador baiano Anísio Teixeira e a sua proposta educacional para o modelo das escolas-parque e resgata e pereniza, na internet, essa importante parte da história da educação da Bahia e do Brasil.
	40	A solução virtual MVEP1950 se comporta com base na ZDI, mediando conhecimentos advindos do contexto-vivo e dos usuários-visitantes
	41	O processo contínuo de visita e contribuição dos sujeitos interatores passa a ser contribuições para a história pública do MVEP1950, conforme indicado neste template na seção "Forma dos guias didáticos"
	E	<i>Estratégias de promoção da transdisciplinaridade do MVEP1950:</i>
	42	O aplicativo do MVEP1950 propiciará a interatividade ao núcleo do conteúdo transdisciplinar do acervo do MVEP1950
	43	Os guias didáticos darão o seguinte movimento com os usuários-visitantes: navegação pelo app, acesso a livros, artigos, músicas e vídeos externos ao MVEP1950, possibilidades de atividades práticas e experimentações externos ao aplicativo do museu
	44	O núcleo do conteúdo transdisciplinar envolve, conforme demonstrado no contexto vivo, a história (da educação e pública), a geografia (política, social, ambiental e localizações). Outras áreas de conhecimento são agregadas em menor escala como a antropologia, a sociologia, urbanismo, arquitetura e design. Este último, também conhecido como "Desenho Industrial" pode, pela aproximação autoral e em comum acordo com o Coletivo de Pesquisadores, utilizar-se de estratégias próprias do design industrial (página para maximizar/potencializar a ferramenta museu virtual a qualquer momento.
	F	<i>Estratégias de mediação, de engajamento dos sujeitos e validação a serem utilizadas no MVEP1950:</i>
	45	No site:
	46	Disponibilidade do aplicativo do MVEP1950 para equipamento do tipo PC e também mobiles (smartphones)
	47	Criação de links de referenciamento na página (site) do MVEP1950 para os guias didáticos, para a simulação modelada e para outras páginas que
	48	Links para outros entidades e organismos vinculados a pesquisa, UFBA, UNEB, FAT, FGV
	49	Criação de links para outras fundações e institutos que abordam o estudo de Anísio Teixeira
	50	No que tange ao aplicativo temos que:
	51	Visando engajamento, ao usuário será facultada a possibilidade de navegar pelo acervo, através dos guias didáticos ou via app (aplicativo), executável, online, em PC ou smartphones, ampliando suas possibilidades de acesso.

Continua

SOLUÇÕES COGNITIVAS PARA O MVEP1950		
Como construir o conhecimento?	52	Explicando a estratégia de engajamento: para manter o usuário-visitante no processo, serão utilizados os princípios sociointeracionistas: dialogismo e polifonia e o <i>storytellings</i> . Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado, do MVEP1950 ao visitante, de modo a conduzir um processo de reflexão e participação no processo. O engajamento se pautará pelo <i>storytellings</i> , que propiciará uma história, roteirizada, no sentido de difundir o conhecimento da proposta pedagógica de Anísio Teixeira e promover a apreensão desse conhecimento, por parte do usuário-visitante.
	53	Ainda visando engajamento, fica definido que os elementos a serem modelados devem ter representação dentro do contexto-vivo, seja pelo acervo do contexto sociointeracionista ou pelas contribuições advindas da História Pública. Caso surjam usuários-visitantes que promovam novas contribuições e novos dados de impacto, serão de imediato levados ao conhecimento do Coletivo de Pesquisadores, para validação conforme alínea 56.
	54	No tocante de engajamento e contribuição para aos guias temos que os usuários-visitantes contribuem para a história do MVEP1950, na forma prevista da seção "como será abordada a informação"
	55	Na medida em que o usuário-visitante contribuir, e após validação por parte do Coletivo de Pesquisadores, passará a incorporar na co-autoria do próprio MVEP1950 pois, de fato, o usuário estará criando sua história sobre o pensamento pedagógico de Anísio dentro do MVEP1950, no acervo do contexto vivo ou nos guias didáticos
	56	Explicando a estratégia de validação: as validações internas e externas do contexto vivo geraram contatos que podem ser acionados com o uso de mensageiros eletrônicos ou contato pessoal, na busca de confrontação dos dados trazidos pelos usuários-visitantes. O Coletivo de Pesquisadores pode, a seu critério, indicar sigilo de determinadas informações que bem lhes aprouver. Os dados trazidos pelo usuário-visitante serão respondidos após resultado do processo.

SOLUÇÕES PRÁTICAS		
Onde é o início e o final do processo?	G	Soluções de difusão do MVEP1950
	57	Aplicativo executável online do MVEP1950 através de navegador ("browser"), em computador do tipo desktop/laptop e mobiles ("smarthphone") através de um site, com os prováveis nomes (domínios) a seguir (verificar disponibilidade), para acesso ao site e simulação:
	58	http://www.museuvirtualdaescolaparque.com.br
	59	http://www.museuvirtualdaescolaparque.com
	60	https://museuvirtualdaesco.wixsite.com/mvep50
	61	http://www.mvep1950.com.br/
	62	https://www.even3.com.br/mvep1950/
	63	Guias didáticos, de ajuda e de entendimento do acervo
	64	Contribuições dos usuários visitantes via feedback do aplicativo, acerca da simulação ou dos guias
	65	Uso de redes virtuais da atualidade para difusão do site do aplicativo, com os prováveis nomes (nome da rede+provável título, verificar disponibilidade) elencados a seguir:
	66	Facebook: www.facebook.com/Museu-Virtual-da-Escola-Parque-da-Década-de-1950-107743907366384/
	67	Whatsapp: @mvep1950
	68	Instagram: www.instagram.com/museuvirtualdaescolaparque/
	69	Youtube: https://www.youtube.com/channel/mvep1950 ou https://www.youtube.com/channel/UCSTz2qMK6Et6R54Kx_rbhPw/
	70	Wikipedia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Usuário(a):Mvep50
71	FandomWiki: https://mvep1950.fandom.com/pt-br/f	
72	Wikidot: http://mvep1950.wikidot.com/	

SOLUÇÕES PRÁTICAS		
	H	Formatos possíveis do MVEP1950:
	73	Modelagem, do tipo simulação, virtual e online, desenhado em estilo vetorial, utilizando programa gráfico (Inkscape), com base na definição de Anísio Teixeira para o projeto dos parques escolares (na página 108), associado aos escritos do contexto-vivo (p.135) e com as imagens do acervo nos Anexos a partir da p. 286
	74	Guias, no formato de documento portátil (PDF - <i>Portable Document Format</i>), online, virtual e executável através de navegador ("browser") de computador do tipo desktop/laptop e mobiles ("smarthphone")
Como navegar o MVEP1950?	I	Requisitos técnicos e materiais do MVEP1950:
	75	Uso de plataforma Web dedicada para alocação da modelagem, de acesso ininterrupto e abrangente.
	76	Uso de plataforma para captura das contribuições dos usuários visitantes ao acervo (feedback "fale para Anísio")
	77	Guias didáticos, de entendimento e Ajuda, em PDF
	78	Os elementos de interação, personagens, ícones, obedecerão a lógica polifônico-dialogista (página 28 desta tese)
	79	Os diálogos entre os personagens (página 28 desta tese) obedecerão, também, a lógica do princípio do <i>storytellings</i> (página 150 desta tese). Deve-se utilizar aplicativo de auxílio para esboço de roteiros, de modo a potencializar nos diálogos os princípios da dialogia e da polifonia. Definir com a validação do Coletivo de Pesquisadores os diálogos entre os sujeitos interativos da modelagem.
	80	Elementos de Interação do <i>site</i> do MVEP1950, do tipo ícones de logotipia, quantidade 03, disponíveis online, virtual, em posições a serem definidas na seção Site do MVEP1950, p. 195
	81	Elementos de Interação, quantidade 06, incorporados a simulação, do tipo cenários, modelado no formato SVG, disponível online, virtual, posto dentro da modelagem nos cenários do museu virtual, em posição a serem definidas na seção Construção do MVEP1950, p.165
	82	Elementos de Interação da simulação, quantidade 79, do tipo ícones, modelado no formato SVG (<i>Scalable Vector Graphics</i>) disponíveis online, virtual, postos dentro da modelagem nos cenários do museu virtual, em posições a serem definidas na seção Construção pelo MVEP1950, p.165. Esses ícones, que estão no universo exterior do sujeito-interator, atuam dentro da ZDI como elementos que possibilitem ou conduzam a metacognição.
	83	Elementos de Interação, quantidade 39, incorporados a simulação, do tipo personagem, modelado no formato SVG, disponível online, virtual, posto dentro da modelagem nos cenários do museu virtual, em posição a serem definidas na seção Construção do MVEP1950, p.165
	84	Elemento de Interação da simulação, quantidade 01, do tipo <i>feedback</i> , disponível online, virtual, posto dentro do site do museu virtual, em posição a serem definidas na seção 'Navegação pelo MVEP1950', p. 177
	85	Elementos de Interação, quantidade 08, incorporados a simulação, do tipo pdf, executável, disponível online, virtual, posto no site, em posição a serem definidas na seção Guias do MVEP1950, p. 201
	86	Elementos de interação, quantidade 01, incorporado a simulação, do tipo áudio, executável, disponível online, virtual, posto dentro da modelagem nos cenários do museu virtual, em posição a serem definidas na seção Audiovisual do MVEP1950, p. 203
	87	Elementos de interação, quantidade 02, incorporado a simulação, do tipo vídeo, executável, disponível online, virtual, posto dentro da modelagem nos cenários do museu virtual, em posição a serem definidas na seção Audiovisual do MVEP1950, p. 203

continua

SOLUÇÕES PRÁTICAS		
Como navegar o MVEP1950?	J	Material da ação, conteúdo e processo do MVEP1950:
	88	O suporte técnico será pela rede de computadores da internet, a rede web.
	89	O suporte material por onde ocorrerá toda a ação, conteúdo e processos será pela primeiramente pela rede de computadores da internet, a rede web. Segundo, implantado na rede web, estará o site da aplicação. Em terceiro, estará implantado no site a simulação, os guias. Por fim, estará implantado na simulação os elementos de interação, os cenários e os métodos dialógicos previstos na seção
	L	
	PROPOSTA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO	
	90	Para que o percurso do projeto tenha como resultado o conhecimento e sua difusão, é necessário a criação de uma planilha de acompanhamento com o relato das contribuições de cada participante, listadas suas expressões, sejam opiniões, elogios, críticas e sugestões.
	91	A proposta de avaliação do projeto será acompanhada pela permanente ferramenta de “feedback” instalada no aplicativo, em ambiente específico, de fácil acesso e interface intuitiva.
	M	
	PROPOSTA DE REDESENHO DE PROCESSO:	
	92	As realizações de diagnósticos colaborativos de problemas pontuais surgidos durante cada ciclo de aplicação do projeto permitirá, caso não haja solução a vista, o <i>redesign</i> de pontos específicos daquela etapa, sem prejuízo para as etapas anteriores mas exigindo um repensar das estratégias para as etapas que virão.
	N	
	CONSTRUÇÃO DE GUIA/ROTEIRO INFORMATIVO	
	93	Além dos guias didáticos, será elaborado um documento guia/roteiro para uso da aplicação.
	94	Esse guia, do tipo "Ajuda", estará implantado permanente na aplicação e pode ser acionado a qualquer momento pelo usuário-visitante
	95	Esse guia será formatado graficamente com a presença de explicação de todos os elementos presentes no MVEP1950, com legendas explicando cada seção do museu.

Fonte: Elaboração do autor (2019) baseado em: MATTA, 2011.

Assim, apresentamos o *Template* do Design Cognitivo do MVEP1950 preenchido e pronto para o programador ou desenvolvedor de sistemas, modelar o MVEP1950. Finalizado este quadro, vamos escrever sobre a tecnologia que será aplicada para modelar as parte gráficas da simulação e do site na seção subsequente.

5.2 – A CONSTRUÇÃO DA MODELAGEM

Apresentado o design cognitivo da aplicação, trazemos a segunda parte da modelagem, com a construção do Museu Virtual proposto. Nesta seção descrevemos a tecnologia que será envolvida na construção da aplicação digital e

dos guias do MVEP1950. Trazemos também a ferramenta que define e documenta comportamentos dos elementos que compõem o museu virtual o diagrama de modelagem da aplicação, uma linguagem de modelagem unificada específica para o projeto de *softwares*. Finalizando esta seção, trazemos um quadro que relaciona este diagrama com os princípios sociointeracionistas descritos no capítulo específico, na página 139, e a programação definida no *Template* de Design Cognitivo (TDC) de modo a indicar ao desenvolvedor como modelar a solução. Em seção seguinte, apresentamos as partes gráficas e logo após o site, que incorpora os guias e a mídia audiovisual.

É importante relatar que através da aplicação digital que o objetivo da tese poderá ser experimentado e acompanhado junto aos sujeitos interatores. Mas sabemos que a construção do museu virtual não é a questão científica da tese, conforme abordamos na página 144 e, sim, uma questão técnica. Por ser uma questão técnica, as descrições desta seção abordarão temas e termos de natureza técnica, próprias do desenvolvimento de conteúdos digitais para a educação.

Isto se faz necessário para entendimento da tecnologia adotada para a construção do MVEP1950, de como ela funciona e, sobretudo, responder qual foi o contexto para a escolha dessa tecnologia de desenvolvimento da solução.

Assim, o relato envolve as experiências do autor da tese que, conforme anunciado na página 25, tem ligação direta com sua formação de designer, com sua própria dialogia e sua escuta polifônica com os grupos de pesquisa afins do tema, com trabalhos realizados como projetista e desenhista industrial e com a miríade de encontros que o trouxeram até este ponto.

O relato de outras situações experimentadas na construção deste museu virtual e que impeliram ao modelo adotado para a aplicação digital (relembrando, feita para a *web* e acessível em *pc* e *smartphones*) na tese estará posto no capítulo VI, que trata da aplicação do MVEP195, a partir da página 209.

É fato que outras experiências de museu virtual já haviam sido construídas e executadas no âmbito do grupo de pesquisa RedeEduca, onde também se desenvolve esta tese. São museus fascinantes, elencados na página 27, mas são mais que isso: são soluções pedagógicas que atuam como uma verdadeira tecnologia social voltada para mediações de aprendizagens e difusão de conhecimentos. Mas, como é possível vislumbrar em seus respectivos *sites*, são

soluções feitas em um programa de computador (*software*) conhecido como UNITY e disponibilizadas para o público no formato conhecido como *download*⁸⁶.

Gibson Bond (2017) conta em seu livro a história da Unity, uma empresa fundada em 2004 que teve como meta a popularização do desenvolvimento de jogos, área restrita a grandes empresas, como a Unreal, a Blizzard e a Eletronic Arts. A empresa criou um aplicativo homônimo que utiliza a linguagem de programação C#, que se tornou uma poderosa ferramenta de produção de jogos e aplicações gráficas para internet. Esse programa permite a concepção de simulações em 2D e em 3D, com razoáveis taxas de economia de recursos dos equipamentos e de economia de tempo para os programadores de sistemas, graças ao sistema de *assets* e do sistema chamado *Game Engine*⁸⁷.

O primeiro sistema de *assets* (ativos) é um tipo de loja, online, onde o usuário adquire um complemento que deseje utilizar e, após a compra, instalar no aplicativo do Unity. É importante frisar que o programa do Unity é gratuito e disponível para download em www.unity.com, e vem com um grupo de complementos já inseridos nele. Mas, se necessitar de outros complementos para desenvolver funções específicas dentro do software do Unity para agregar valor ao seu produto final, seja o jogo ou uma animação, recorre-se a esta loja online, assetstore.unity.com. Para o Unreal, a loja online é acessível em www.unrealengine.com/marketplace/en-US/store.

Gibson Bond (2017) relata que a robustez do sistema de “motor de jogos” é um dos fatores determinantes na diferença entre os aplicativos. Impacta diretamente na qualidade gráfica dos produtos finais desenvolvidos.

O Unreal (www.unrealengine.com) tem sido largamente utilizado para desenvolvimento de filmes, comerciais para televisão e jogos para consoles como Xbox e Playstation, entre outros, exclusivamente dedicados para a finalidade de jogar. Nada impede que equipamentos, como *smartphones* ou computadores

⁸⁶ Palavra inglesa que significa “baixar” e foi apropriada, durante o surgimento da internet, para indicar qualquer tipo de “descarregamento de dados de um computador remoto para um computador local” (Fonte: dicionario.priberam.org/download).

⁸⁷ “*Game Engine* (em português, motor de jogo) consiste em um programa para computador ou um conjunto de bibliotecas capazes de juntar e construir todos os elementos de um jogo em tempo real. Ela inclui motor gráfico para renderizar gráficos em 2D ou 3D, motor de física para detectar colisões e fazer animações, além de suporte para sons, inteligência artificial, gerenciamento de arquivos, programação, entre outros. Isso tudo significa que é possível criar um game do zero de maneira mais simples e replicar vários estilos jogos com mais facilidade, como um FPS ou um jogo de plataforma.” (Fonte: producaodejogos.com/game-engine)

persoais de alta capacidade de processamento, tenham jogos com a *engine* do Unreal. Isso impacta diretamente na qualidade gráfica dos jogos desenvolvidos em Unreal, com um imenso detalhamento das imagens.

Já o Unity (unity.com/pt) se adapta bem a equipamentos de mediana capacidade de processamento. É possível obter uma bela qualidade gráfica nos produtos desenvolvidos neste *software*, que detém controle do tamanho dos *pixels*⁸⁸ visando um controle maior dos *shaders*⁸⁹.

Shaders, segundo Gibson Bond (2017), é uma expressão para um conjunto de técnicas de computação gráfica que processam efeitos de cor, luz e sombra nas imagens poligonais desenhadas, com uma grande velocidade de exibição e em uma quantidade de tempo muito pequena. Isto foi um ganho na melhoria estética visual das imagens, pois os efeitos de simulação de três dimensões (3D) passou algo relativamente comum de ser apresentado nas telas em equipamentos eletrônicos para o público. Inclusive, as telas de computador e os *smartphones* passaram a ter cada vez mais qualidade gráfica em suas telas, com o advento do *Retina Display*⁹⁰, invenção do fundador da Apple, Steve Jobs⁹¹, no lançamento de seu produto, o *Iphone* versão 4.

Esse conjunto de situações, associado a outros elementos, como ampliação da internet móvel, o advento do 3G, fez com que o Unity passasse a ser, a partir de

⁸⁸ Pixel é a menor unidade mensurável de uma imagem digital. É a junção de duas palavras inglesas *pics* (contração da palavra *pictures*, pintura, imagem) com as iniciais “el” da palavra *element*, ou seja, elemento da imagem. “Qualquer um dos pequenos pontos que juntos formam uma imagem, como em uma tela de um monitor de computador ou de televisão, ou um sensor, como em uma câmara fotográfica.” (Fonte: michaelis.uol.com.br/busca?palavra=pixel)

⁸⁹ *Shaders* são comumente usados para produzir iluminação e sombreado em modelagem 3D. Os primeiros estudos e aplicações dos *shaders* tem base na ilustração do ‘Sombreamento de Phong’ ou *smooth shading*, um dos primeiros modelos de shading de computador desenvolvido. Em computação gráfica, um *shader* ou sombreador[1] é um programa de computador usado para fazer *shading*: a produção de níveis de cor apropriadas para uma imagem, ou, na era moderna, também produzir efeitos especiais ou pós-processamento de vídeo. (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Sombreador)

⁹⁰ “*Retina Display* é o nome dado pela Apple para sua tela de alta resolução introduzida no *iPhone 4*, em junho de 2010 [criada pelo gênio Steve Jobs]. Sabe-se que ele oferece uma densidade de *pixels* de aproximadamente 326 *pixels* por polegada. Nas palavras de Steve Jobs, há um número mágico em torno de 300dpi (*pixels* por polegada), se você segurar algo cerca de 10-12 centímetros de distância do seu olho, é o limite da retina humana de distinguir *pixels*.” (Fonte: www.kybervision.com/Blog/files/AppleRetinaDisplay.html)

⁹¹ Steven Paul Jobs, nascido em 24 de fevereiro de 1955, foi um inventor, empresário e magnata americano no setor da informática. Notabilizou-se como co-fundador, presidente e diretor executivo da Apple Inc. e por revolucionar seis indústrias: computadores pessoais, filmes de animação, música, telefones, tablets e publicações digitais. Além de sua ligação com a Apple, foi diretor executivo da empresa de animação por computação gráfica Pixar e acionista individual máximo da The Walt Disney Company. No final da década de 70, Jobs, em parceria com Steve Wozniak, Bill Gates, entre outros, desenvolveu e comercializou uma das primeiras linhas de computadores pessoais, o Apple II, base para a criação do Macintosh. Morreu no dia 5 de outubro de 2011, aos 56 anos de idade. (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/Steve_Jobs)

2010, largamente utilizado como um dos principais *softwares* gráficos de desenvolvimento de software do tipo jogos em uma pesquisa feita junto com programadores de sistemas.

Ademais, hoje diversos cursos de graduação de Sistemas de Informação ou Análise de Sistemas têm, entre seus ementários, o ensino da linguagem C++ e até mesmo a C#, linguagem de programação onde se debruçam os dois aplicativos supracitados. Assim, segundo Gibson Bond (2017), a meta planejada pela empresa Unity foi alcançada e o aplicativo Unity domina o mercado de desenvolvimento de jogos e aplicações, onde existem outras opções como o Blender (www.blender.org), o GameMaker Studio (www.yoyogames.com/gamemaker), Steam (store.steampowered.com), Visual Studio (visualstudio.microsoft.com/pt-br) e o Construct3 (www.construct.net/en), entre outros.

Um dos programas de computador que sofreu o impacto do avanço do Unity foi o Flash. Criado em 1996 pela multinacional americana Adobe, o Flash sempre foi considerado caro, conforme afirma Leurs (2012) em “A história do PDF”. A Adobe é a mesma empresa que criou o Photoshop, um dos melhores aplicativos gráficos utilizados até os dias hodiernos e criou o PDF, tecnologia que ser utilizado nos guias do MVEP1950.

Por ser considerado caro, o Adobe Flash teve seu auge na década de 2000 e nos dias atuais já tem sido relegado ao ser incluído na condição de “obsolescência programada”⁹², típica dos tempos modernos.

Experimentou todas as tendências de vendas existentes desde seu surgimento na década de 1990, como a venda de licenças de uso individual, venda-casada de aplicativos comumente chamada de “pacote de programas” criada pela Microsoft para escoamento do Office, até ao atual “licenciamento anual online”. Mas nada disso impediu o fim do uso do Adobe Flash, já determinada e anunciada⁹³ em pela empresa seu site para o fim de dezembro de 2020.

Então, por que investir tempo e dinheiro com o Flash, considerado obsoleto e já com data marcada para ser “descontinuado”?

⁹² Nome dado ao fenômeno industrial surgido da década de 1930 para todo processo que predetermina a transformação de um produto em lixo, em recolhimento ou simplesmente para remoção do mercado, em função de um critério previamente definido pelo consumismo imediatista como, por exemplo, número de utilizações, número de versões e data. (Fonte: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/obsolescencia-programada.htm>)

⁹³ <https://theblog.adobe.com/adobe-flash-update>

Para responder esta pergunta, trazemos a situação revelada por Leurs (2012), relacionada diretamente com o uso do nome Flash. A confusão foi instaurada pela própria Adobe. A popularização do nome “Flash” encobriu a verdadeira face do que realmente foi desenvolvido pela empresa norte-americana.

O problema começa com a criação do *Portable Document File*, em 1992. O projeto do PDF⁹⁴, criado por John Warnock, tinha como base o que ele chamava de “escritório sem papel”. Sua criação é uma tecnologia que mudou a forma como os documentos passaram a ser compartilhados, garantindo a fidelidade do conteúdo do arquivo original com uma alta taxa de compressão de dados. Isto permitia ao arquivo gerado a leveza necessária para disponibilidade na internet. É importante ressaltar que será neste formato de PDF da Adobe que os guias do MVEP1950 serão divulgados, o que poderemos ver mais adiante, na página 201.

Leurs (2012) informa ainda que, graças a tecnologia do PDF, documentos institucionais, estatais ou corporativos, passaram ser divulgados em sites e por e-mails, com pequenos tamanhos e contendo todo o conteúdo original inalterado. Isto alterou drasticamente a forma como passamos a compartilhar obras, livros, artigos, documentos oficiais: tudo foi afetado positivamente com a popularização dessa tecnologia do PDF.

A norma de padronização ISO número 32000-1:2008 determina o formato do PDF como o principal “formulário digital para representar documentos eletrônicos para permitir que os usuários troquem e visualizem documentos eletrônicos independentemente do ambiente em que foram criados ou do ambiente em que são visualizados ou impressos.”⁹⁵

No Brasil, na década de 2000, todos utilizavam o “pdf”. Mas era raro uma pessoa mencionar o nome do aplicativo que o gerava: Adobe Acrobat Reader⁹⁶, ou simplesmente “Acrobat”. O produto gerado pelo programa da Adobe (que é o PDF) ficou mais famoso que o nome adotado pela empresa para o programa que gerava o pdf (que era o Acrobat).

⁹⁴ “Em 1991, o co-fundador da Adobe, Dr. John Warnock, iniciou a revolução do impresso ao digital com uma ideia que ele chamou de ‘The Camelot Project’. O objetivo era permitir que qualquer pessoa pudesse captar documentos de qualquer proveniência, enviar versões eletrônicas desses documentos a qualquer lugar e exibi-los e imprimi-los em qualquer computador. Em 1992, o Camelot se tornou o formato PDF. Hoje, ele é o formato no qual empresas no mundo todo confiam”. (Fonte: acrobat.adobe.com/br/pt/acrobat/about-adobe-pdf.html)

⁹⁵ www.iso.org/standard/51502.html

⁹⁶ en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Acrobat

Ninguém conhecia o Acrobat e era mais comum ver técnicos que trabalhavam em gráficas e editoras utilizando o nome Acrobat e alguns outros, como o Adobe Distiller e o Adobe Exchange, conversores de PDF.

A popularização do PDF fez a Adobe temer que o Acrobat, e ela própria, fossem fadados ao fracasso, segundo Leurs (2012). Tentaram vender uma versão compacta do aplicativo, o Acrobat Acrobat Reader, por U\$2.495,00 (dois mil e quatrocentos e noventa e cinco dólares), um valor astronômico e incompatível para os padrões populares da época. Foi uma atitude que tornou a empresa impopular e impulsionou o desenvolvimento de alternativas ao pdf, todas fracassadas por demonstrarem não ter a mesma confiabilidade existente que o “formato portátil de arquivo” da Adobe.

A confiança existente no PDF está justamente na linguagem desenvolvida por Warnock e por Geschke em 1991. Intitulada de *postscript*, esta linguagem de programação é uma “sofisticada tecnologia para renderizar fontes digitais” e é a base para a criação de outros programas, como o Illustrator e seu sucessor mais famoso: o Photoshop⁹⁷, que restaurou a credibilidade da empresa norte-americana.

Desta vez, Warnock e Geschke cuidaram das estratégias de *marketing* para que o nome do programa (*Photoshop*) e da empresa (Adobe) não ficasse em segundo plano, em relação com o nome da tecnologia (*postscript*). O planejamento fez com que, até os dias atuais, o Photoshop seja conhecido mundialmente. E dentro dessas estratégias, cuidaram para que uma recém-fundada empresa, a Macromedia, não utilizasse a tecnologia do *postscript* de um modo avançado.

A Macromedia, fundada em 1992, tinha somente três funcionários, Marc Canter, Jay Fenton e foi a primeira desenvolvedora de aplicações interativas para a web (Leurs, 2012). O *Director*, o *3D-Action* e o *Authorware* foram os primeiros aplicativos criados para autoração em web. *Fireworks*, *Freehand*, *Coldfusion* e o mais famoso deles, o *Dreamweaver*, foram softwares criados pelo trio e que permitia ao programador desenvolver páginas de internet de maneira automatizada, usando *scripts*.

Já o Flash, desenvolvido por eles, permitia criar animações de pequeno tamanho e capazes de serem executados direto na página *html*. Desenhos animados passaram a ser executados e compartilhados após serem feitos com o

⁹⁷ knowledge.wharton.upenn.edu/article/driving-adobe-co-founder-charles-geschke-on-challenges-change-and-values

Flash. Bastava saber desenhar ou conhecer alguém que desenhasse num papel, para depois escanear, colorir em algum programa gráfico, e programar as movimentações, através dos “*scripts*”⁹⁸ de ação”. A compra da Macromedia pela Adobe permitiu incluir a tecnologia da Adobe *postscript* no Macromedia Flash.

Essa junção gerou uma nova tecnologia, a *Actionscript*, uma linguagem que permite não somente a animação de um objeto, mas o controle sobre ele, permitindo interação dentro da animação. Esta linguagem era a base do Adobe Flash lançado em 1998.

Fato é que o aplicativo da Adobe Flash utiliza a linguagem de programação intitulada *actionscript*. Ao contrário do que aconteceu com o PDF, a ação da Adobe em vincular o nome do aplicativo no lugar do nome da tecnologia permitiu a empresa avançar em diversas direções, inclusive em “aceitar” o fim do Flash. Será, ao final de 2020, o fim do aplicativo, mas não da tecnologia *actionscript*, que já está agregada a outras plataformas, e utilizada largamente com o novo formato de páginas de internet, o “html5”⁹⁹, por exemplo.

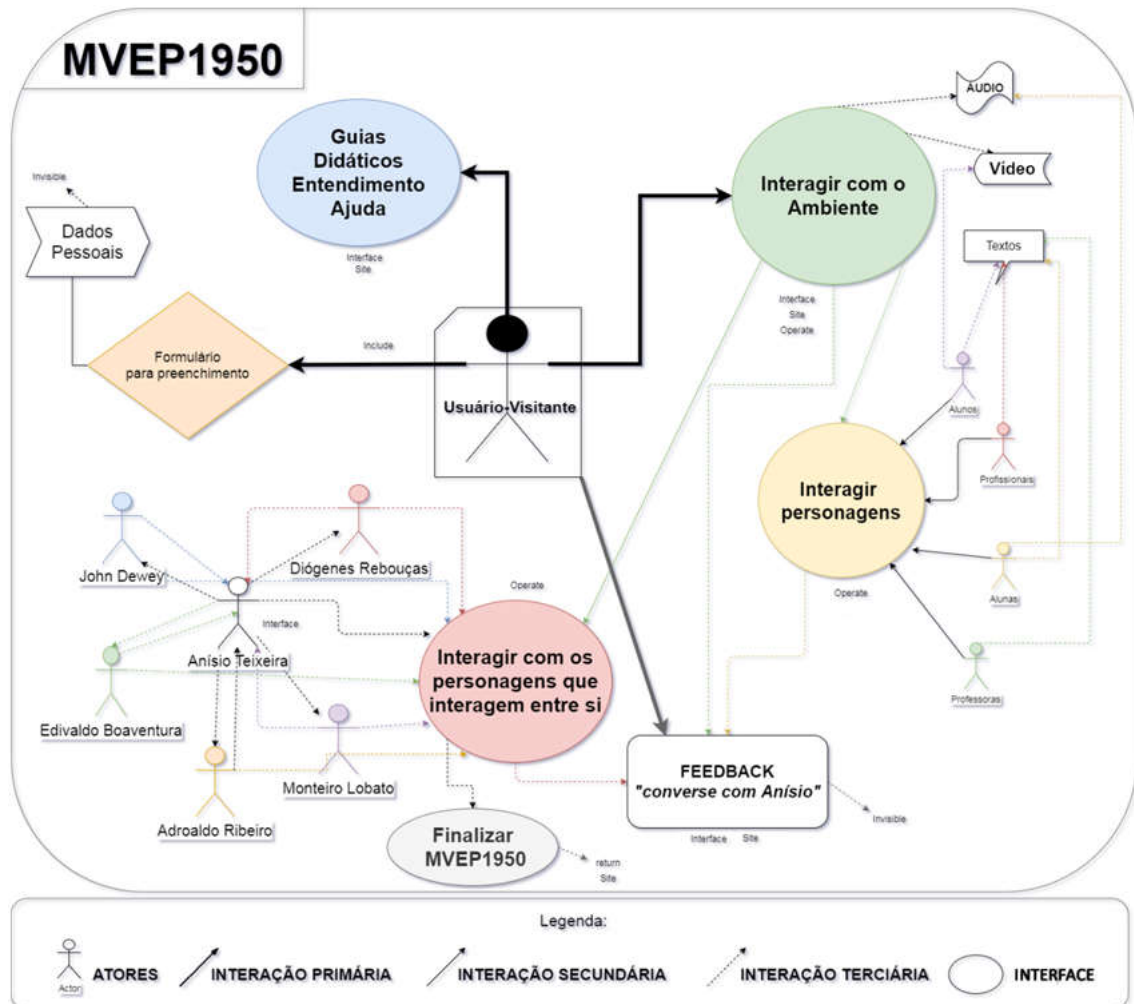
Assim, todas aquelas pessoas que compraram o pacote de programas da Adobe e sabem programar em Flash, tem competência para autorar na linguagem *actionscript*, inclusive o autor desta tese. Também temos esse pacote de programas da Adobe, que vinha obtendo atualizações nos últimos anos, fruto de uma condição *sine qua non* para a formação do designer: comprar os aplicativos para serem utilizados no exercício de sua profissão como programador visual e desenhista industrial. Ou seja, desenvolver em “Flash” é, na verdade, programar em “actionscript”. Para o desenvolvimento de produtos nessa linguagem, utilizamos recursos que facilitam a visualização do modelo. Um recurso é o Diagrama de Caso de Uso, feito sob a perspectiva da Linguagem de Modelagem Unificada, a UML. Dourado (2018) afirma que, com esse diagrama, é possível propor e documentar o desenho de comportamentos na modelagem em função do usuário-visitante.

⁹⁸ *Script* é uma linguagem de computador com uma série de comandos em um arquivo que pode ser executado sem ser compilado. Compilação é o processo de criação de um programa executável a partir de código escrito em uma linguagem de programação, permitindo ao computador executar e entender o programa sem a necessidade do software de programação usado para criá-lo. (Fonte: www.computerhope.com/jargon/s/script.htm.)

⁹⁹ O *html5* é um avanço da Linguagem de Marcação de Hipertexto, ‘HyperText Markup Language’, que agrega novas funções advindas de outras linguagens, como os *scripts*, os APIs, o WebGL e o SVG. Escrito em formato *opensource* e capitaneado pelo Mozilla, os mesmos criadores do Firefox. (Fonte: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/HTML5>)

Utilizando modelos de UML formatados em sites como Lucidchart¹⁰⁰ e Draw.io¹⁰¹, construímos a figura a seguir:

FIGURA 11 – DIAGRAMA UML DE CASO DE USO DO MVEP1950



Fonte: o autor (2019) usando Draw.io

O diagrama UML¹⁰² tem duas categorias básicas de visualização: como diagrama de comportamentos ou diagramas de estruturas. A primeira categoria, comportamento, foca na dinâmica entre os objetos no sistema, e são conhecidos como os “diagramas de caso de uso” ou “diagramas de sequência”. A segunda categoria, os “diagramas de estruturas”, demonstram os elementos estáticos da modelagem, e por isso são conhecidos como “diagramas de objetos”.

¹⁰⁰ www.lucidchart.com

¹⁰¹ app.diagrams.net

¹⁰² “Unified Modeling Language (Linguagem de Modelagem Unificada) ou UML, como o próprio nome já diz, é uma linguagem para modelagem de objetos do mundo real, usada para especificar, construir, visualizar e documentar um software.” (<https://www.professionaisti.com.br/2011/07/os-principais-diagramas-da-uml-resumo-rapido>)

A escolha pelo desenho do diagrama de caso de uso vem pela necessidade de mostrar a dinâmica do MVEP1950. Segundo Dourado (2018), esse diagrama “é considerado uma ferramenta essencial na captura de requisitos e no planejamento e controle de um projeto interativo” (2018, p.91). As *interfaces*, indicadas no diagrama nas cores azul (guias), verde (ambiente interativo) e branca (*feedback*), são os cenários com as propostas de dinâmicas interativas. Elas serão visualizadas em outro diagrama, o Mapa Logístico, que será explicado em subcapítulo posterior.

Para fins de explicação do diagrama UML, temos como interfaces definidas: (1) os guias em azul, (2) os cenários, ambientes onde haverá interação com os conjuntos de personagens, que também são ‘atores’ junto com o ‘ator principal’, o usuário-visitante, em verde, rosa e bege e (3) o *feedback*, em branco. Todos eles atuam naquilo que o UML define como “agente do sistema” que, no caso, é a própria solução a ser construída, o MVEP1950, que envolve outro elemento, formulário com dados pessoais, e atuam em função do elemento central, o usuário-visitante, em preto e emoldurado na caixa chanfrada.

Conforme podemos visualizar na modelagem apresentada na FIGURA 11, existem cinco elementos em forma de “seta”, com linhas em negrito (*bold*), que o UML determina como “fluxo principal”. Esse tipo de fluxo é representado no diagrama UML como uma “interação primária”. Essa interação deve acontecer obrigatoriamente pela ação direta do ator principal (usuário-visitante, ao centro do diagrama) dentro do agente do sistema (a solução a ser construída, MVEP1950) para que haja a sequência de interações. Então, temos como fluxo principal, cinco ações já previstas na modelagem, a seguir elencadas: “preencher formulário”, “acessar guias”, “interagir com ambiente”, “interagir com personagens” e “interagir com personagens interação bidirecional (entre si)”.

A primeira ação do fluxo principal determina uma ação (*include*), feita pelo ator principal, de preenchimento de um formulário dentro do MVEP1950. O usuário-visitante preenche os dados solicitados que são enviados, com seu consentimento, para uma área invisível (*invisible*) para ele, para serem tratadas no capítulo sobre a aplicação do MVEP1950, a partir da página 209.

Outra ação do fluxo principal se refere a interface dos “guias didáticos, o guia de entendimento e o guia de ajuda”, que recebem interação primária do usuário-visitante. Também são passíveis das ações de fluxo primário a interface do *feedback*, intitulado “Fale para Anísio”, e a interface do “ambiente interativo”, que é

ambiente operacional do MVEP1950. É através deste último que o usuário-visitante, ator principal do UML, acessará e manterá contato com os cenários e os personagens. Aqui inicia o fluxo alternativo apresentado no diagrama UML da página 173.

Notemos que o ator principal deve interagir com o ambiente operacional da solução virtual para, a partir deste ponto, iniciar o fluxo alternativo, com a ação interativa nos cenários e com as personagens.

O fluxo alternativo é desenhado como a “interação secundária” e “interação terciária”. Essas interações ocorrem, exclusivamente, dentro do ambiente operacional, construído em *actionscript*. A característica ‘alternativa’ vem justamente da capacidade desse ambiente operacional, que contém os cenários e as personagens interativas entre si ou não, funcionar como um ‘módulo’ integrado ao site. Caso o site venha a apresentar um problema, ainda assim o ambiente operacional estará ativo, na impossibilidade do site não responder, ou de ocorrer casos como uma *global internet breakdown*¹⁰³ (a “quebra da internet” ocorrida em 2018).

Assim, coadunados com os elementos previstos no Design Cognitivo, nas alíneas A-11, A-12 e A-13, H-73, podemos assim finalizar o Diagrama de Caso de Uso do MVEP1950, no quadro a seguir:

¹⁰³ www.digitalinformationworld.com/2018/10/global-internet-breakdown-over-next-48.html

QUADRO 16 – RELAÇÃO DIAGRAMA UML X DESIGN COGNITIVO: SÍNTESE DA OPERACIONALIZAÇÃO DAS INTERAÇÕES DO MVEP1950

Diagrama UML MVEP1950	Design Cognitivo MVEP1950	Princípio	Alínea no DC	Alínea no UML
<ul style="list-style-type: none"> • PREENCHER FORMULÁRIO • ACESSAR GUIAS • INTERAGIR COM AMBIENTE <p><i>(Ações no Diagrama)</i></p>	E1 (Elemento): o próprio ambiente do museu virtual, com suas respectivas interfaces com guias, retornos avaliativos e redesenho de setores, previamente escolhidos e comuns ao ambiente do parque escolar da década de 1950	ZDI Zona de Desenvolvimento Imediato	A – 11 (objetivação) (p.160)	Fluxo Principal (p.174)
<ul style="list-style-type: none"> • INTERAGIR COM PERSONAGENS <p><i>(Ações no Diagrama)</i></p>	E2: As personagens escolhidos pelo contexto-vivo para interagirem, tanto dialógica quanto polifonicamente, com os sujeitos interatores (usuários-visitantes)	Dialogismo e Polifonia	A – 12 (p.160)	Fluxo Principal (p.174)
<ul style="list-style-type: none"> • INTERAGIR COM PERSONAGENS INTERAÇÃO BIDIRECIONAL 	E3: entre os personagens modelados, existirão personalidades do passado, interagindo com diálogos com outros sujeitos e com questionamentos com os usuário-visitantes	Colaboração	A – 13 (p.160)	Fluxo alternativo (p.175)
<ul style="list-style-type: none"> • A INTERFACE DOS GUIAS • A INTERFACE DO FEEDBACK • A INTERFACE DO AMBIENTE OPERACIONAL INTERATIVO 	Modelagem, do tipo simulação, virtual e online, desenhado em estilo vetorial, utilizando programa gráfico (Inkscape), com base nos escritos do contexto-vivo (p.135) e em imagens do acervo nos Anexos a partir da p. 286	Contexto e História Pública	H – 73 (Formatos possíveis) (p.164)	Interfaces do MVEP1950 (p. 174)

Fonte: Elaboração do autor, 2019.

O quadro supra apresentado relaciona as ações existentes no Diagrama de Caso de Uso (UML) com o que está previsto no Design Cognitivo do MVEP1950 e com os princípios sociointeracionistas do museu virtual. Neste quadro, os vínculos entre os princípios e as ações no diagrama são novamente elencados, de modo a indicar para o programador quais ações no diagrama se vincula a cada interação, elementos do museu virtual e formato indicado no Design Cognitivo.

5.3 – ROTEIRO DE VISITAÇÃO

Nesta seção, trazemos a terceira parte da modelagem do MVEP1950, que trata do roteiro do museu virtual. Conforme propõe a alínea B-8 do TDC, o roteiro de visitação é o aspecto do museu virtual que utiliza o princípio sociointeracionista do *storytellings*, na forma prevista no quadro-síntese da página 154, quando propõe uma dinâmica de comportamento para os elementos do MVEP1950, no caso personagens, diálogos (alínea I-79 do TDC) e cenários (alínea I-81 do TDC) junto com o usuário-visitante. O objetivo é propiciar um *link* dialógico e polifônico entre os sujeitos interatores com os sujeitos do contexto-vivo. Esse *link* é uma ligação ou um vínculo que, em nossa crença epistemológica, se reflete em engajamento, conforme apresentando na página 146, quando afirma-se que é “uma tecnologia da autoria coletiva. O *storyteller* sabe como contar a história para torná-la atrativa para o outro, criando vínculos através dela e engajamentos: uma boa história une as pessoas”.

As rotas a serem percorridas em um museu físico são previamente planejadas em função da quantidade de visitantes, do itinerário e do planejamento da visita (seja educacional ou lazer), conforme exemplifica o *Science Museum Group*¹⁰⁴. Também é assim nos museus virtuais.

O planejamento de visitas em museus virtuais segue o mesmo padrão da aprendizagem em espaços não-formais de educação, que é definido como o ensino realizado em espaços que “podem ser qualquer local diferente do ambiente escolar, institucional ou não, onde se podem exercer atividades educativas” (Oliveira e Turci, *et al*, 2014, p.229).

Conhecer os acervos do museu, e estipular a forma como esses acervos serão visualizados e demonstrados são algumas das premissas para elaborar um roteiro museal pedagógico. Oliveira e Turci (2014) comentam que em museus físicos uma das situações a serem superadas é a dispersão por parte dos visitantes.

Como são visitas educativas, onde “a aprendizagem não seja um fenômeno instantâneo, mas um processo acumulativo de aquisição e consolidação de significados” (2014, p.231), os alunos tendem a estar dispersos e as experiências pós-visitação que ocorrem nas salas de aula são igualmente importantes. No caso

¹⁰⁴ “Plan na educational visit”, www.sciencemuseum.org.uk/learning/plan-educational-visit

específico dos museus virtuais, que é um processo de ensino a distância, essas condições também devem ser observadas de modo a superar tais problemas.

Hodiernamente, tem sido um exercício constante a busca e a manutenção de pessoas engajadas nos processos EAD. Diversos *papers* trazidos durante as reuniões internacionais da ABED, por exemplo, tratam desse tema com bastante profundidade. Metodologias ativas (Pereira e Lima, 2019), mediação, proatividade, uso de *badges* (Tristão e Netto, 2018), são alguns exemplos de estudos que visam manter o usuário engajado no processo. Mas o que efetivamente temos de concreto é o fato de que para se conseguir cada vez mais engajamento é preciso focar na resolução de dificuldades *onlines*.

A falta de relacionamento entre alunos-professores e a falta ou deficiência de equipamentos qualificados para o ensino-aprendizagem são exemplos de dificuldades a serem superadas. Martins e Ribeiro (2018, p.267) alegam que ao resolver tais questões é possível engajar as pessoas dentro do processo. Podemos incluir também dentro dessas dificuldades a falta de uma história que promova o engajamento. Isto pode ser resolvido e pode ser aprimorado quando vinculamos ao processo EAD um princípio que amplie a experiência de visita nos museus virtuais. É neste ponto que a proposição de um roteiro de visita apresenta fundamental importância para o MVEP1950. Contar uma história,

Trazendo elementos do contexto-vivo para a história, e com base no que está determinado no quadro do design cognitivo, buscamos na página 150 o quadro 13, que contém a síntese dos elementos do *storytellings* para desenvolvimento de enredos. Utilizando aplicativos específicos para roteiros¹⁰⁵, adaptaremos este quadro com a ideia definida pelo Coletivo de Pesquisadores com base no dialogismo (princípio sociointeracionista apresentado em capítulo específico na página 150 desta tese): o museu virtual acontece através do sonho de Anísio Teixeira. Temos assim elaborado um modelo do roteiro do MVEP1950, trazendo elementos do contexto vivo (p.125) associado ao princípio sociointeracionista do *storytellings*, gerando o seguinte quadro:

¹⁰⁵ *Scrivener* (www.literatureandlatte.com/scrivener/overview)

QUADRO 17 – REDESIGN DOS ELEMENTOS DO STORYTELLINGS PARA DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO DO MVEP1950

ELEMENTO	DESCRIÇÃO
PRÓLOGO	Um grande nome indicando a ENTRADA deve aparecer. Não deve ser definido que tipo de local essa entrada indica. Ao redor deste local deve ter personagens que insistam no direcionamento para aquela entrada. Terá neste cenário, e nos posteriores, o efeito de realidade virtual, possibilitando a observação do entorno do cenário. O conteúdo da estória não vai ser apresentado ao usuário. Somente ao final que será revelado que não está numa escola real, e, sim, em um sonho do Anísio, onde ele sonha com a proposta pedagógica dele. O fundamental para iniciar a estória é o usuário perceber que ordem da leitura dos diálogos de cada personagem não deve afetar a experiência que ele vivenciará no museu virtual.
ORIGEM	A origem da estória é o contexto vivo apresentado a partir da página 125, ou seja, da Historia Pública da proposta de Anísio. O contexto lapidado é o acervo final direcionado para este museu virtual. Outros museus virtuais, com outras estórias ou roteiros podem se utilizar dos acervos garimpados do contexto sociointeracionista, iniciado no capítulo 2, a partir da página 58. Mas é fato que o contexto vivo já utiliza elementos do contexto base. A navegação deve centrar desde quando o usuário-visitante acessa em seu navegador (“browser”) o endereço URL do museu virtual. Deve-se usar personagens que evoquem a ideia de professores e alunos. Deve-se deixar evidente que apesar da constante presença de Anísio, esse personagem não é o guia de todo o evento: todos os personagens interativos são guias do museu virtual.
APRESENTAÇÃO	Um vídeo introdutório deve ser disponibilizado ao usuário-visitante, utilizando largamente o efeito videográfico do <i>fade-in</i> e <i>fade-out</i> , demonstrando um esmaecimento de imagens antigas e aparecimento do redesenho da imagem.
ROTINA	A medida que o usuário-visitante vai visualizando pelos cenários e interagindo com os guias, os diálogos devem focar, sempre, nas ideias da base filosófica do pensamento de Anísio: artes, ofícios, atividades lúdicas, atividades teatrais e vida democrática.
CLÍMAX	O último cenário da visita deve remeter a ideia de um fim de tarde ou início de noite, para que o usuário-visitante ainda não perceba que está, na verdade, passeando pelo sonho de Anísio Teixeira.
FIM	Quando o usuário-visitante chega ao último cenário do museu, deve ser disponibilizado um vídeo final, onde aparece o próprio Anísio Teixeira acordando em uma cama, e dizendo palavras que remetam a visita a uma escola na qual ele sonhou, e encontrou amigos que lhe fez tomar a decisão de construir uma escola para as pessoas, assim como ele viu seu pai fazendo, construindo uma escola em Caetité para ele, os irmãos e outros meninos da cidade.

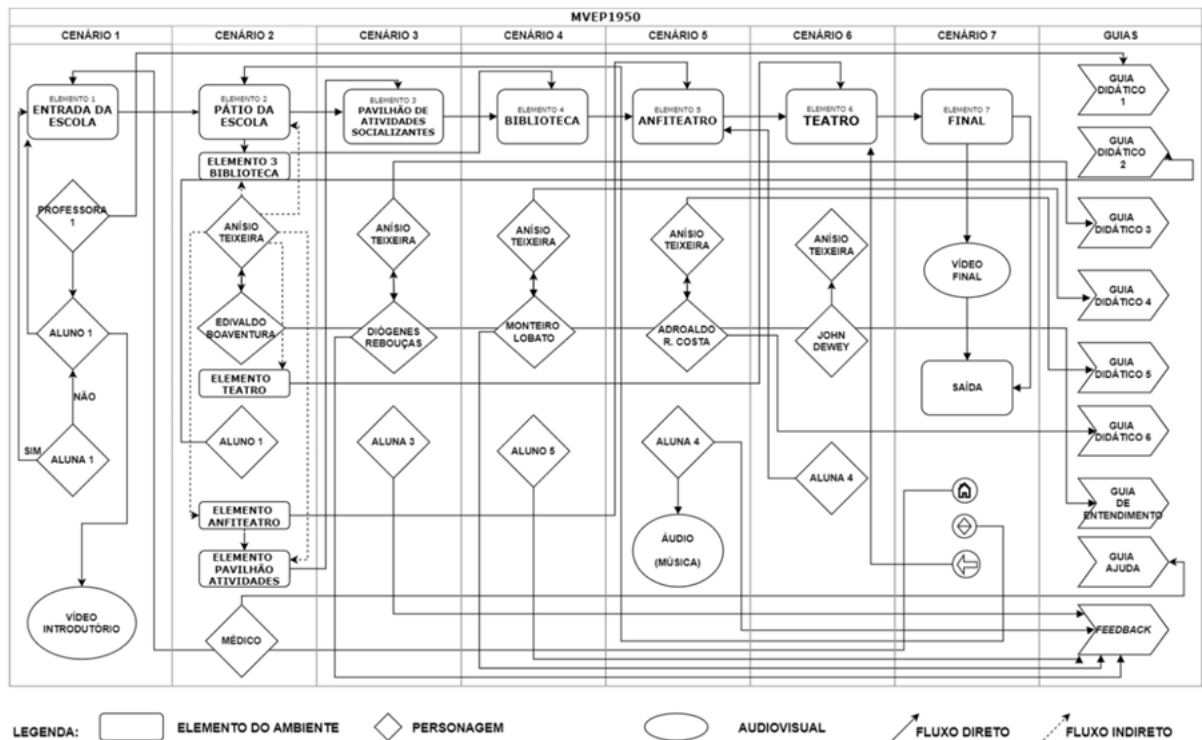
Fonte: Elaboração do autor, 2019.

O roteiro ora apresentado traz elementos do contexto vivo para delinear uma experiência pelo museu virtual. O quadro acima foi feito com base no quadro apresentado na página 150, que indica também tecnologias a serem aplicadas nos elementos. No caso, ficaram previstas tecnologias próprias dos programas de edição de vídeos, com efeitos gráficos que consideramos fundamentais para desenvolvimento do roteiro.

O princípio também prevê que o roteiro gerado envolva empatia entre o usuário-visitante e o museu virtual. Para este quesito, trazemos o que está disposto na página 51, sobre os estudos de Vygotsky acerca da “teoria das emoções”, discutidas por Machado e Facci (2011) que consideram que o ser humano deve compreender seu emocional “como síntese das relações sociais, e neste sentido, as emoções são datadas historicamente e são construídas a partir das condições materiais de produção” (p.656). Especulamos que essa afirmação coaduna com a ideia sobre o quanto é fundamental “trabalharmos a empatia as emoções ocuparem lugar de alicerce nas suas obras” (Sawaia, 2000). Isto porque o museu virtual construído é, também, fruto de relações sociais e isto coaduna perfeitamente com a epistemologia e metodologia escolhidas. Seja na parte gráfica quanto nesta parte dos enredos, toda contribuição e colaboração é agregada ao produto e utilizada como base da construção do conhecimento do museu virtual. Por isso a importância de um enredo para a solução virtual, com roteiro que possa atrair a atenção do usuário-visitante.

Além do acesso aos acervos e aos cenários, trazemos a ideia de uma estória, de modo a promover o engajamento do usuário-visitante no processo. Para especificar como o roteiro criado no quadro acima se envolve com o dispositivo de modelagem do museu “diagrama UML” (página 173), desenvolvemos um Mapa de Fluxo Logístico do MVEP1950. Este mapa desenha as subdivisões dos cenários do museu virtual, correlacionando com respectivas interações de personagens, de elementos e de ambientes já anteriormente indicadas na página 173:

FIGURA 12 – MAPA DE FLUXO LOGÍSTICO DO MVEP1950



Fonte: Elaboração do autor, 2019.

Também utilizando o *Draw.io* para construção do mapa, percebemos como, a cada dispositivo técnico apresentado, o museu virtual vai sendo desenhado. Enquanto o diagrama modela as interações previstas no quadro do *design* cognitivo, o mapa de fluxo envolve a logística de relacionamento de cada personagem, em cada ambiente, através das indicações de “fluxo direto” e “fluxo indireto”. O fluxo direto é uma relação visível entre os personagens com os ambientes, os elementos ou entre eles. Essas relações são previstas no design cognitivo como interações ou funções estabelecidas pelos princípios: o museu virtual é a ZDI, os personagens são polifônicos e interagem utilizando o dialogismo, os diálogos (alínea I-79 do TDC, p.160) se pautam pelo contexto vivo e buscam engajar o usuário-visitante para a colaboração desses interatores para pensar e repensar (metacognição) o sentido do trabalho de Anísio Teixeira.

5.4 – OS CENÁRIOS DA MODELAGEM

Neste quarto subcapítulo da modelagem descrevemos os cenários modelados do contexto vivo do MVEP1950. Detalhar o desenho de cada uma das telas e apresentar os resultados gráficos para disponibilização junto aos usuários-visitantes é o objetivo desta parte.

Os cenários apresentam os elementos dos setores e as personagens desenhados no *Inkscape*, aplicados na linguagem de programação *actionsript* do Flash em uma página *html* versão 5 e disponibilizados no site da internet. Os desenhos dos cenários modelados do MVEP1950 obedecem ao roteiro previsto no *storytellings* da aplicação digital, apresentado no subcapítulo anterior, em conjunto com elementos do contexto vivo, relatado a página 125, a programação das interações no Diagrama UML na página 173 e o Design Cognitivo da página 160.

A modelagem dos personagens e dos ambientes terão como referência as imagens disponibilizadas nos anexos desta tese. Escolhidas pelo Coletivo de Pesquisadores, com base nos acervos do contexto, as imagens estão intimamente associadas aos princípios sociointeracionistas da dialogia e da polifonia. Nestes princípios, os sujeitos do passado presentes no museu virtual tem voz autônoma junto ao sujeito interator no presente, conforme explicado no quadro da página 154 do capítulo anterior.

O usuário-visitante do museu virtual terá a possibilidade de navegar livremente dentro do aplicativo, utilizando o mouse para interagir e olhar em volta dos cenários. Toda a navegação será feita apenas nas dependências do parque escolar.

O desenho da visitação começa na primeira cena, a tela número 1 com a **portaria** da escola. Após clicar no ícone que executa o início do sistema, o usuário-visitante encontra-se na rua e visualiza a entrada da escola. A partir deste momento, o usuário ganha o controle, através do movimento do *mouse*, para visualizar o entorno da simulação. Ao observar a paisagem do cenário, verá as casas do entorno e a entrada da escola. É possível perceber a presença de muitas árvores dentro da escola, o que Anísio priorizava: o entremesclado da educação com natureza. O visitante verá, na tela, que existem três personagens juntos com ele, na entrada da escola.

Para facilitar o delineamento final do MVEP1950, geramos os quadros a seguir que transduzem os cenários modelados, começando a descrição pela Tela 1:

QUADRO 18 - DESIGN DO MVEP1950: TELA 1 DA MODELAGEM, ENTRADA DA ESCOLA

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Entrada da escola	Os gráficos obedecem a alínea I-81 do TDC (requisitos técnicos e materiais): gráficos vetorizados, no formato SVG, utilizando software específico (H-73). Adaptações gráficas podem e devem ser realizadas de modo a obedecer a alínea C-32.	Para modelar a entrada do museu virtual, utilizamos a descrição feita no capítulo da História Pública, mais precisamente a partir da página 129 e foto do acervo pessoal (página 292 desta tese) como referência para o desenho vetorizado. A referência da similaridade com a Escola Parque de Salvador advém dos vínculos elencados a partir da página 25, associado ao com o princípio da História Pública e o <i>Storytellings</i> , quadro 17 da página 179.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular serão utilizados para controlar a cena e permitir a interação (cliques nos ícones) entre o visitante e o museu virtual.	O princípio da ZDI rege todo o museu virtual como espaço de mediação e gestão de comunidades. Os elementos de controle propiciarão contato e interação entre o usuário-visitante e os personagens dialógicos e polifônicos.
d) Objetos 1. Árvores e arbustos 2. Terreno 3. Casas	As árvores serão modeladas como gráficos vetoriais para compor o ambiente e terá como referência a fotografia da página 129 e da página 133 desta tese. Além de compor o ambiente na década de 1950, deve-se reconstruir o desejo de Anísio em ter uma escola abundantemente verde e arejada. As casas terão o desenho de casas do tipo “casas simples” com um pavimento, uma porta e uma janela, conforme figura da página 129.	Todos os cenários serão construídos, inclusive este, obedecendo a alínea F-52 do TDC, o prólogo do quadro 17 da página 179, e ao princípio de ZDI, explanado na página 140. Deve-se utilizar a informação existente sobre a ruralidade do local (invasão do corta-braço) anunciada no Quadro 9, na página 111.
e) Interações Placas indicativas de localização: 1. Entrada Ícones: 1. diálogo 2. pergunta 3. ajuda 4. vídeo intro	Os ícones serão modelados no formato SVG, conforme determina a alínea I-82 do TDC. Os ícones são clicáveis e ao serem acionados acionam os diálogos e o vídeo, quando o usuário desejar. O vídeo obedecerá a alínea I-87 do TDC. Mais detalhes sobre o vídeo ver seção de capítulo desta tese, a seguir, na página 203.	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 1. Professora 2. Aluna 1 3. Aluno 2	Estes personagens serão modelados obedecendo na alínea I-78 e I-83. Os diálogos desses personagens obedecerão a alínea I-79 e estão previstos no Anexo 14, na página 306 desta tese. Buscam enfatizar a importância em visitar e conhecer a proposta pedagógica de Anísio Teixeira.	Conforme prevê as alíneas B-6, B-8 e B-12 B-13 do TDC, p.160, os personagens seguem os princípios do dialogismo, da polifonia e o <i>storytellings</i> para compor o processo interativo com o usuário-visitante, no convite para visitar a proposta do MVEP1950.

É importante relatar que a presença do modelo atual de portaria existente na escola de Salvador foi muito debatida dentro do Coletivo de Pesquisadores. A informação obtida é que não havia uma portaria prevista e nem construída para a entrada da escola. Era apenas um espaço, bastante arborizado, que ligava o pátio central da escola com a rua, ainda não pavimentada. Optamos por utilizar o princípio do *Storytellings* para unir um elemento do presente (a portaria) com elementos do passado, do contexto-vivo, e acompanhar esse princípio conforme previsto no TDC, alínea L-91.

FIGURA 13 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 1, ENTRADA DA ESCOLA



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

Quanto ao segundo cenário da simulação, a **área interna** da escola, que também é pátio central, a modelagem propicia ao usuário-visitante uma visão ampla e aberta dos setores do parque escolar. Pode-se visualizar a parte externa (fachada) dos seguintes prédios ou estruturas: biblioteca; pavilhão de atividades socializantes; teatro ao ar livre (anfiteatro) e teatro tipo auditório. O desenho deste cenário é apresentado no quadro a seguir:

QUADRO 19 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 2 DA MODELAGEM, ÁREA INTERNA

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Pátio da escola	Este cenário do museu virtual utiliza para sua modelagem a descrição feita no quadro 7, mais precisamente a partir da página 111 e fotos do acervo pessoal (página 293, 294, 295 e 296 desta tese) como referência para o desenho vetorizado.	Obedecendo aos pontos A-1 e A-2, B-6 do TDC, a navegação iniciará pela simulação do pátio central do parque escolar, local onde se realizava atividades físicas e era possível visualizar os prédios dos setores, trazendo o princípio da contextualização existente no capítulo 2, página 58.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular, seguindo a mesma linha da primeira cena para todo o aplicativo do museu virtual.	
d) Objetos 1. Árvores, arbustos e demais vegetações 2. Terreno 3. Prédio da Biblioteca 4. Prédio do Teatro 5. Prédio do Anfiteatro 6. Prédio do Pavilhão de Atividades Socializantes	A modelagem das árvores, arbustos e vegetação segue o cenário anterior. Utilizar a informação existente sobre o pátio escolar no QUADRO 9 (QE) – ELEMENTOS/SETORES CONSTITUINTES DA ESCOLA PARQUE - ELEMENTOS INTERNOS na página 111. O desenho dos prédios dos setores seguirão, com fidedignidade no processo de vetorização, as plantas respectivas no anexo desta tese, a saber: Prédio do Pavilhão de At.Socializantes, páginas 293; Prédio da Biblioteca, páginas 294; Prédio do Anfiteatro, páginas 295; e Prédio do Teatro, páginas 296.	A reconstrução deste setor deve propiciar ao usuário-visitante o mesmo que foi previsto para todos os cenários: estar fazendo parte do ambiente do contexto vivo presente na HP do MVEP1950.
e) Interações Placas indicativas de localização: 1. Biblioteca 2. Teatro 3. Anfiteatro 4. Pavilhão de Atividades Socializantes	As informações do cenário anterior devem ser aplicadas neste e nos demais cenários. A lista de Ícones desta tela inclui: 1. pergunta 2. diálogo 3. ajuda 4. acesso a setores	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 1. Anísio Teixeira 2. Edivaldo Boaventura 3. Aluno 2 4. Médico	Além do que foi previsto para os personagens do cenário anterior, os diálogos contextualizados atuam (1) demonstrando a realidade do personagem e (2) buscando o engajamento do usuário para a colaboração com o museu virtual.	Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado no contexto-vivo, ao visitante de modo a conduzir um processo de reflexão e também de engajamento e participação no processo de respostas (<i>feedback</i>).

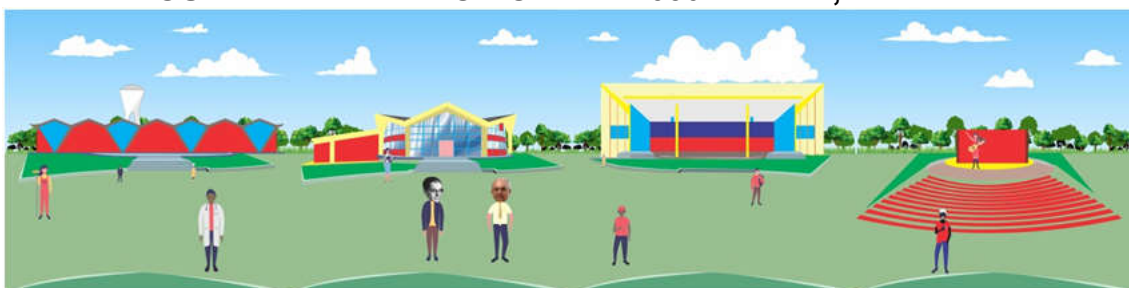
Fonte: Elaboração do autor, 2019.

É importante observar que nesta tela, assim como a anterior, temos a presença de cada elemento do que Anísio previu, minimamente, para cada atividade do parque escolar, conforme indicado na página 108. Ou seja, um prédio representando o Pavilhão de Setor Artístico na capital (teatro) e no interior (anfiteatro); um prédio representando o Setor Cultural (biblioteca), um prédio representando Atividades Socializantes. Esta tela de número dois, área interna central, também é uma estrutura do parque escolar: representa o Pavilhão de Educação Física, com o pátio e área de recreação.

Na sua proposta pedagógica original, Anísio Teixeira pensou nesta como uma imensa área livre e arborizada, da qual era possível realizar atividades lúdicas e recreativas, como os prédios ao fundo. Atualmente, nesta área tem um imenso obelisco ao centro, com outra área esportiva agregada como espaço para atividades lúdicas, estacionamento e com banquinhos para sentar ao ar livre. Na mídia, é a tela de encontro de todos os outros ambientes, e acesso para cada setor.

A inserção do professor Edivaldo Boaventura como personagem dialógico e polifônico, devido ao seu passamento em 2018, torna o MVEP1950 num grande elemento de referência e homenagens, conforme prevê quando os dois intelectuais, que também eram amigos em vida, se reencontram polifonicamente no museu virtual, graças ao princípio sociointeracionista dialógico polifônico aliado à tecnologia digital.

FIGURA 14 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 2, ÁREA INTERNA



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

Seguindo pela visitação do MVEP1950, o usuário-visitante tem acesso ao terceiro cenário, com o **Pavilhão de Atividades Socializantes**. Deste ponto em diante, a navegação pelo museu virtual é feita de forma livre, por qualquer caminho que o sujeito interator desejar e optar. Pela tela anterior, do pátio central, é possível

escolher qualquer uma das telas posteriores. Pode-se ainda retornar para a mesma tela ou seguir para outra tela com outro setor, se assim desejar.

O prédio das atividades socializantes foi projetado e construído conforme o seguinte pensamento de Anísio: “*o trabalhador nas oficinas de atividades industriais, o cidadão nas atividades sociais*”. O educador baiano reforça a importância dos ofícios, própria da sua formação de Mestre em Artes e Ofícios na Universidade de Columbia, onde sua visão de preparação para o mundo incluía não somente o aprendizado com as artes, como também com os ofícios. Atividades como banco e contabilidade, jornal, rádio-escola, grêmios estudantis e comércio se agregavam a cursos extras profissionalizantes como arte culinária, manicure, cabelereiro, datilografia e bijuteria. Mais tarde, essas atividades foram migradas para o pavilhão de oficinas, construído com recursos federais quando Anísio era diretor do INEP.

QUADRO 20 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 3 DA MODELAGEM, PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Pavilhão de Atividades Socializantes	Este cenário do museu virtual utiliza para sua modelagem a descrição feita no quadro 7, mais precisamente a partir da página 111 e foto do acervo pessoal (página 293 desta tese) como referência para o desenho vetorizado.	Obedecendo aos pontos A-1 e A-2, B-6 do TDC, trazendo o princípio da contextualização existente no capítulo 2, página 58.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular, seguindo a mesma linha da primeira cena para todo o aplicativo do museu virtual.	
d) Objetos 1. Árvores, arbustos e demais vegetações 2. Terreno 3. Prédio do Pavilhão de Atividades Socializantes	A modelagem das árvores, arbustos e vegetação segue o cenário anterior. O desenho do prédio do setor seguirá, com fidelidade no processo de vetorização, a planta existente no anexo desta tese, a saber: Prédio do Pavilhão de Atividades Socializantes, páginas 293.	A reconstrução deste setor deve propiciar ao usuário-visitante o mesmo que foi previsto para todos os cenários: estar fazendo parte do ambiente do contexto vivo presente na HP do MVEP1950, garantindo a contextualização.
e) Interações Placas indicativas de localização e navegação:	As informações do cenário anterior devem ser aplicadas neste e nos demais cenários. A lista de Ícones desta tela inclui: 1. pergunta 2. diálogo 3. ajuda 4. retorno a setor anterior 5. avanço para o próximo setor	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 5. Anísio Teixeira 6. Edivaldo Boaventura 7. Aluno 2 8. Médico	Além do que foi previsto para os personagens do cenário anterior, os diálogos contextualizados atuam (1) demonstrando a realidade do personagem e (2) buscando o engajamento do usuário para a colaboração com o museu virtual.	Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado no contexto-vivo, ao visitante de modo a conduzir um processo de reflexão e também de engajamento e participação no processo de respostas (<i>feedback</i>).

Fonte: Elaboração do autor, 2019.

FIGURA 15 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA3, PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

A biblioteca que recebe o nome da primeira diretora e irmã de Anísio, Carmen Teixeira é uma obra de arte moderna. Sua arquitetura diferenciada, com o telhado em forma de uma rosa, e janelas que permitem a entrada da luz externa, entre outras características, propicia a educação, o letramento e a monitoria por pares. A própria biblioteca, em si, já é um ambiente agregador e fomentador de atividades, inclusive lúdicas.

Anísio planejou um setor envolveu sua arquitetura e procedimentos. Éboli (1969) condensou o projeto do educador sobre a Biblioteca e suas atividades. O primeiro detalhe que ela abordou referiu sobre as “linhas modernas” do prédio redondo e envidraçado. Praticamente circundado por janelas de vidro, o que permite a entrada de “luz solar por todos os lados para o seu interior”. Acompanhando o formato circular do prédio existe, internamente, existe um “balcão central, circular, [que] separa os arquivos, fichários, mesas de professores e armários, da área onde, em recantos divididos entre si por pequenos muros de estantes e livros — como setores de um círculo, se localizam os meninos leitores” (Éboli, 1969, p.67).

QUADRO 21 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 4 DA MODELAGEM, BIBLIOTECA

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Biblioteca	O desenho do prédio da Biblioteca seguirá, com fidedignidade no processo de vetorização, a planta respectiva no anexo desta tese, na página 294.	Obedecendo aos pontos A-1 e A-2, B-6 do TDC, a navegação iniciará pela entrada da biblioteca, trazendo o princípio da contextualização existente no capítulo 2, página 58.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular, seguindo a mesma linha da primeira cena para todo o aplicativo do museu virtual.	O princípio da ZDI rege todo o museu virtual como espaço de mediação e gestão de comunidades.
d) Objetos 4. Árvores, arbustos e demais vegetações 5. Terreno 6. Prédio da Biblioteca	A modelagem das árvores, arbustos e vegetação segue o cenário anterior.	A reconstrução deste setor deve propiciar ao usuário-visitante o mesmo que foi previsto para todos os cenários: estar fazendo parte do ambiente do contexto vivo presente na HP do MVEP1950, garantindo a contextualização.
e) Interações Placas indicativas de localização e navegação: 1. Biblioteca	As informações do cenário anterior devem ser aplicadas neste e nos demais cenários. A lista de Ícones desta tela inclui: 1. pergunta 2. diálogo 3. ajuda 4. retorno a setor anterior 5. avanço para o próximo setor	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 1. Anísio Teixeira 2. Monteiro Lobato	Além do que foi previsto para os personagens do cenário anterior, os diálogos contextualizados atuam (1) demonstrando a realidade do personagem e (2) buscando o engajamento do usuário para a colaboração com o museu virtual.	Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado no contexto-vivo, ao visitante de modo a conduzir um processo de reflexão e também de engajamento e participação no processo de respostas (<i>feedback</i>).

Fonte: Elaboração do autor, 2019.

A arquitetura da biblioteca tem um imenso vínculo com a poesia de Carlos Drummond de Andrade, de quem Anísio era grande amigo. “A flor e a náusea” é uma das poesias que compõe o livro “A rosa do povo”, publicado em 1945. É a referência máxima do próprio MVEP1950: toda a programação visual, desde logotipo até audiovisual, é pautada pelo enunciado da professora e intelectual Jaci Menezes, trazida na página 132, que relaciona a obra de Anísio Teixeira com a poesia social de Drummond.

FIGURA 16 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 4, BIBLIOTECA



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

Para Anísio, a arte é o principal elemento para formação do cidadão da vida democrática. Grande parte desta crença é devido a sua formação como ‘designer’, no mestrado em Artes e Ofícios na Universidade de Columbia, onde conheceu e foi aluno de John Dewey (Santos e Menezes, 2012). No seu artigo ‘Ciência e a arte de educar’ (1957) ele traduz a importância da arte para a formação do ser humano com sua célebre frase: “como a medicina, a educação é uma arte. E arte é algo de muito mais complexo e de muito mais completo que uma ciência” (1957, p.1). Por isso, sua preocupação em propiciar espaços para os jovens onde pudessem aprender e praticar os diversos tipos de artes da sua época.

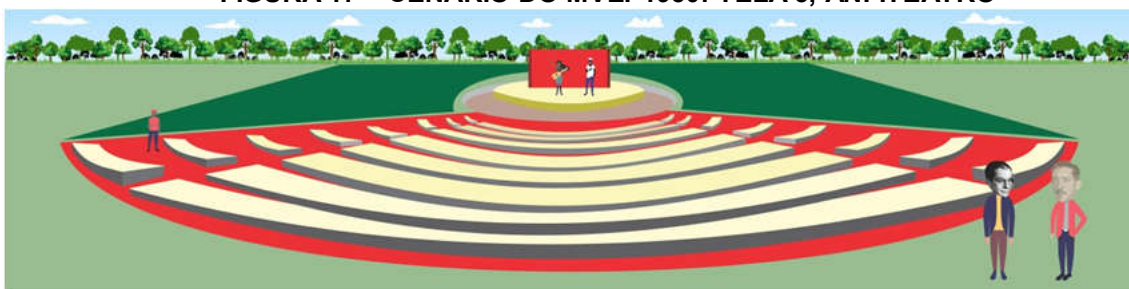
QUADRO 22 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 5 DO CENÁRIO, ANFITEATRO

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Anfiteatro	Este cenário do museu virtual utiliza para sua modelagem a descrição feita no quadro 7, mais precisamente a partir da página 111 e foto do acervo pessoal (página 295 desta tese) como referência para o desenho vetorizado.	Obedecendo aos pontos A-1 e A-2, B-6 do TDC, trazendo o princípio da contextualização existente no capítulo 2, página 58.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular, seguindo a mesma linha da primeira cena para todo o aplicativo do museu virtual.	
d) Objetos 1. Árvores, arbustos e demais vegetações 2. Terreno 3. Anfiteatro 4. Música	A modelagem das árvores, arbustos e vegetação segue o cenário anterior. O desenho dos prédios dos setores seguirão, com fidedignidade no processo de vetorização, as plantas respectivas no anexo desta tese, a saber: Anfiteatro, páginas 295.	A reconstrução deste setor deve propiciar ao usuário-visitante o mesmo que foi previsto para todos os cenários: estar fazendo parte do ambiente do contexto vivo presente na HP do MVEP1950, garantindo a contextualização.
e) Interações Placas indicativas de localização e navegação:	As informações do cenário anterior devem ser aplicadas neste e nos demais cenários. A lista de Ícones desta tela inclui: 1. pergunta 2. diálogo 3. ajuda 4. retorno a setor anterior 5. avanço para o próximo setor	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 1. Anísio Teixeira 2. Adroaldo Ribeiro Costa 3. Aluno 3 4. Aluno 4 5. Aluna 5	Além do que foi previsto para os personagens do cenário anterior, os diálogos contextualizados atuam (1) demonstrando a realidade do personagem e (2) buscando o engajamento do usuário para a colaboração com o museu virtual.	Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado no contexto-vivo, ao visitante de modo a conduzir um processo de reflexão e também de engajamento e participação no processo de respostas (<i>feedback</i>).

Fonte: Elaboração do autor, 2019.

O teatro ao ar livre tem uma enorme particularidade na obra de Anísio Teixeira. Em seus projetos, ele dedicou essa estrutura para os parques escolares do interior da Bahia, os CREs. Como sabemos, pelas questões políticas que tolheram a continuidade da obra tanto na capital quanto no interior, resultando na única escola parque construída, ele opta por colocar o anfiteatro nos projetos dos parques escolares da capital, ao lado da estrutura que veremos a seguir, o teatro fechado.

FIGURA 17 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 5, ANFITEATRO



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

As atividades artísticas tinham relevante importância para Anísio Teixeira e para sua proposta pedagógica. A prática educativa por ele pensada incluía o senso das artes como elemento fundamental na formação do pensamento crítico e para a convivência solidária. Anísio projetou um teatro com capacidade para cinco mil pessoas, para aulas e apresentações de música instrumental, canto, dança. Neste setor, aconteciam dramatizações com composição de palco, cenas, cenários e trajes. Segundo Éboli, “de modo que todo o esforço de participação dos grupos que frequentam o Setor Artístico, no sentido de fazer arte de boa qualidade, se torna altamente educativo, não só do ponto de vista propriamente artístico, como da disciplina e do civismo.”(Éboli, 1969, p.72).

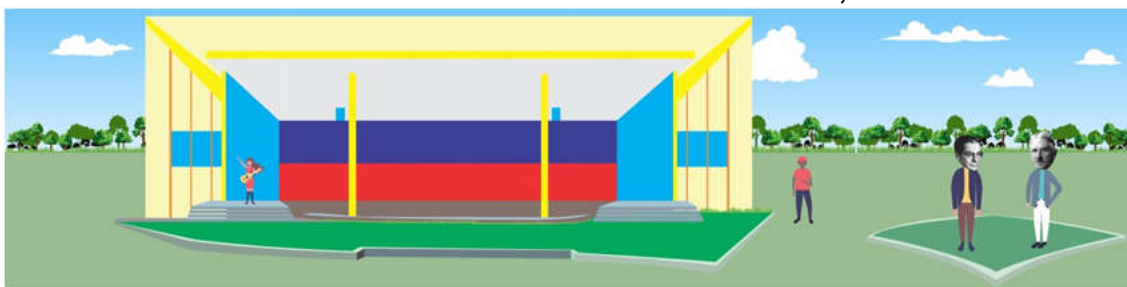
QUADRO 23 – DESIGN DO MVEP1950: TELA 6 DO CENÁRIO, TEATRO

Modelagem do:	Ações Técnicas	Referências cognitivas
a) Ambiente Teatro	Este cenário do museu virtual utiliza para sua modelagem a descrição feita no quadro 7, mais precisamente a partir da página 111 e foto do acervo pessoal na página 296 desta tese como referência para o desenho vetorizado.	Obedecendo aos pontos A-1 e A-2, B-6 do TDC, trazendo o princípio da contextualização existente no capítulo 2, página 58.
b) Controle da cena	O <i>mouse</i> do computador e os dedos do usuário no celular, seguindo a mesma linha da primeira cena para todo o aplicativo do museu virtual.	
d) Objetos 1. Árvores, arbustos e demais vegetações 2. Terreno 3. Prédio do Teatro	A modelagem das árvores, arbustos e vegetação segue o cenário anterior. O desenho do prédio do setor seguirá, com fidedignidade no processo de vetorização, a planta no anexo desta tese, na página 296.	A reconstrução deste setor deve propiciar ao usuário-visitante o mesmo que foi previsto para todos os cenários: estar fazendo parte do ambiente do contexto vivo presente na HP do MVEP1950, garantindo a contextualização.
e) Interações Placas indicativas de localização e navegação:	As informações do cenário anterior devem ser aplicadas neste e nos demais cenários. A lista de Ícones desta tela inclui: 1. pergunta 2. diálogo 3. ajuda 4. retorno a setor anterior 5. avanço para o próximo setor	Ainda pautado pelo princípio da ZDI, esses elementos são de fundamental importância para haver a interação propriamente dita. Haverá também o espaço para a colaboração dos usuários que desejarem mandar algum dado ou informação acerca, no site do museu.
f) Personagens 1. Anísio Teixeira 2. John Dewey 3. Aluno 3 4. Aluna 5	Além do que foi previsto para os personagens do cenário anterior, os diálogos contextualizados atuam (1) demonstrando a realidade do personagem e (2) buscando o engajamento do usuário para a colaboração com o museu virtual.	Informações e perguntas serão postas pelos personagens, sujeitos do passado no contexto-vivo, ao visitante de modo a conduzir um processo de reflexão e também de engajamento e participação no processo de respostas (<i>feedback</i>).

Fonte: Elaboração do autor, 2019.

Recitais, canto coral (visando o Encontro de Corais que acontecia no Touring Club da Bahia), apresentações folclóricas, incluindo reisados e bumba-meu-boi e concertos e ensaios musicais (com a fanfarra da escola). Essas eram mais opções de eventos que estavam planejadas para acontecer neste espaço. Além desses, estavam previstas atividades que “constam de pesquisa, preparo de peças, desenhos de vestimentas e cenários, exercícios de dicção, improvisação, canto e dança. Favorecem no educando a atitude de observação, a desinibição, o espírito criador, que, além de ajudá-lo em seu desenvolvimento emocional, abre perspectiva ao talento revelado para projetá-lo na cultura artística do seu meio.” (1969, p.62)

FIGURA 18 – CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 6, TEATRO



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

A tela nº 7 da visitação no MVEP1950 é a última tela e consiste na execução do vídeo final. Assim que o sujeito interator clica no ícone de vídeo presente na tela, o mesmo passa a ser executado. A decisão de colocar um ícone para esta ação, ao invés de uma execução automática do vídeo vem da alínea I-82 do TDC. Como a mediação é projetada em função do “universo exterior do sujeito” (Matta, 2014, p.249), os ícones do MVEP1950 atuam como elementos de interação que propiciam o controle das cenas. Por exemplo, caso o museu seja utilizado em alguma atividade em sala de aula, o usuário-visitante (professor, aluno, pesquisador) pode executar o vídeo no momento em que desejar.

5.5 – O SITE DO MUSEU VIRTUAL

A quinta parte da modelagem do MVEP1950 trata da apresentação do *site*, interface por onde solução virtual digital é disponibilizada para o público. Visando

aumentar a gama de possibilidades de acesso, diversas URL¹⁰⁶ foram previstas nas alíneas G-58 a G-72 do TDC. Ou seja, por quaisquer um dos domínios listados é possível acessar o site do MVEP1950.

O *site* tem como função principal fluir o MVEP1950 operacional para acesso pelo usuário-visitante. Quando o físico britânico Tim Berners-Lee (1989, p.9) propôs o sistema de funcionamento da rede de computadores em 1980 no formato de “nós [*links*] com título, conteúdo e funcionamento bidirecional”, praticamente criou o primeiro *site*, ainda acessível em <http://line-mode.cern.ch/www/hypertext/WWW/TheProject.html>. Com o acréscimo de estudos de Wurman (2001) acerca da “arquitetura da informação” na virtualidade, os sites passaram a um novo *status*: o surgimento de gerenciamento de informações no *site* e a criação do ambiente *web*, com espaços interativos e serviços agregados, como os bancários, os blogs e os *chats*. Tudo isto com foco nos “desejos e as necessidades informacionais de seu usuário, e dessa forma projetar o ambiente informacional digital de acordo com o seu público-alvo” (Inafuko e Vidotti, 2012, p.151).

Cabe ao *site*, alocado na virtualmente na rede *web* de computadores, propiciar a navegação pelos guias e pelo aplicativo online. Sobretudo, alinhado a alínea F-51 do TDC, ser o elemento de mediação entre o usuário-visitante e o museu, a própria Zona de Desenvolvimento Imediato, onde ocorrem as primeiras interações e também onde ocorre engajamento, mantendo o interator no processo. O *site* do MVEP1950 possui duas páginas de hipertexto (*html*), cada qual com uma função específica, como podemos assim visualizar no quadro a seguir:

¹⁰⁶ Sigla de *Uniform Resource Locator*, URL é um termo técnico que foi traduzido para a língua portuguesa como “localizador uniforme de recursos”. Refere-se ao endereço de rede no qual se encontra algum recurso informático como, por exemplo, um arquivo de computador ou um dispositivo periférico (impressora, equipamento multifuncional, unidade de rede). (Fonte: pt.wikipedia.org/wiki/URL)

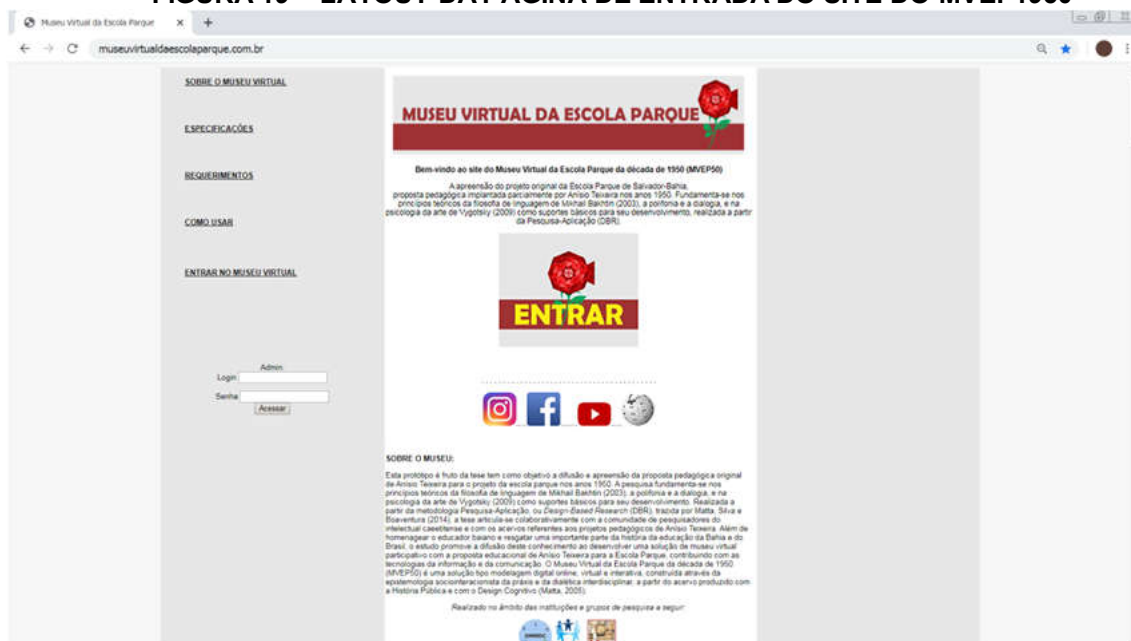
QUADRO 24 - DESIGN DO SITE DO MVEP1950

Página	Elementos a modelar	Localização:	Referências Cognitivas no TDC
PRIMEIRA PÁGINA: PÁGINA PRINCIPAL DO MVEP1950	<i>Links</i> de acesso as áreas específicas e para administração do site	a esquerda da página principal html	<i>Links</i> com elementos previstos na alínea F-47 e F-48: (1) Sobre o Museu Virtual; (2) Especificações; (3) Requerimentos; (4) Como Usar; (5) Entrar no Museu Virtual; (6) Login e Senha de administração
	Logotipo	no centro da página principal html	(I-80) Elementos de Interação do <i>site</i> do MVEP1950, do tipo ícones de logotipo disponíveis online, virtual
	<i>Links</i> para acesso do aplicativo		(F-46 e I-80) Disponibilidade do aplicativo do MVEP1950 para equipamento do tipo PC e também mobiles (smartphones)
	Links de referências		(F-48 e F-49) Links para outros entidades e organismos vinculados a pesquisa e para outras fundações e institutos que abordam o estudo de Anísio Teixeira
	Textos instrucionais		(N-93, N-94 E N-95) um documento guia/roteiro para uso da aplicação, do tipo "Ajuda", acessíveis quando clicados nos " <i>Links</i> de acesso as áreas do site e para administração", com a abertura de uma nova página HTML
SEGUNDA PÁGINA: INTERFACES DO MVEP1950	Interface dos "guias didáticos, o guia de entendimento e o guia de ajuda"	a esquerda da segunda página html	(F-47) Criação de links de referenciamento na página (site) do MVEP1950 para os guias didáticos, para a simulação modelada
	Interface do <i>feedback</i> , "Fale para Anísio",	A direita da segunda página html	(I-76 e I-84) Elemento de Interação disponível online, virtual, posto dentro do site. Plataforma para captura das contribuições dos usuários visitantes ao acervo
	Interface do "ambiente interativo"	No centro da segunda página html	(G-57 e H-73) Modelagem, do tipo simulação, virtual e online, desenhado em estilo vetorial, com base na definição de Anísio Teixeira para o projeto dos parques escolares (na página 94), associado aos escritos do contexto-vivo (p.118) e com as imagens do acervo nos Anexos a partir da p. 236

Fonte: Elaboração dos autores, 2019

A primeira página *html*, que chamamos de 'página principal', funciona como um tipo de capa de apresentação e segue o *layout* (desenho) a seguir:

FIGURA 19 – LAYOUT DA PÁGINA DE ENTRADA DO SITE DO MVEP1950



Fonte: Elaboração dos autores, 2019

A decisão pelo layout desta tela deve-se por três pontos, a seguir relatados e pautados pela “arquitetura de informação” de Wurman (2001). Primeiro, temos o quadro 14, com a sistematização dos princípios norteadores da pesquisa presentes na modelagem do MVEP1950, na página 154 desta tese, que indica a ZDI e a contextualização como determinantes para o comportamento e a construção do MVEP1950, inclusive seu formato de apresentação. Aliado a isto, temos a indicação no TDC, na alínea G-57, especificando que o MVEP1950 deve ser “*executável online através de navegador de internet (browser), em computador do tipo desktop/laptop e mobiles (smartphone) através de um site*”. Isto pressupõe uma característica comportamental em *softwares* conhecida como ‘responsiva’ e que trataremos a seguir e também a partir da página 209, em capítulo posterior.

Dourado (p.104, 2018) apresenta e discute essa característica responsiva do *browser*. O design responsivo é um atributo de flexibilidade automática no ajuste do layout de um *site* para cada diferente tamanhos de tela, de diferentes equipamentos¹⁰⁷. Ou seja, não há a necessidade de construir diversas páginas *html* para cada modelo de tela de computador ou de tela de *smartphone*: o *site* se adaptará ao tamanho da tela daquele equipamento que estiver executando.

¹⁰⁷ tableless.com.br/design-responsivo-na-pratica-2-layout-ao-html

Assim, seguindo por este detalhe de ordem técnico operacional, aproveitamos funções inerentes dos próprios softwares nos equipamentos. Com isso, poupamos recursos gráficos e tecnológicos, principalmente nos smartphones, e ampliamos a acessibilidade do museu virtual.

Por isso, segundo ponto deste relato, optamos por um *layout* de *site* com o conceito *clean design*. Esse conceito¹⁰⁸ agrega diversos elementos que mantêm a função do site e, ao mesmo tempo, minimiza o uso de recursos por parte dos equipamentos *mobiles*. Dois desses elementos, utilizamos largamente: (1) o formato verticalizado de disposição das informações, selecionando melhor os dados expostos, os mais úteis e necessários a serem acessados, deixando à vista as informações mais intuitivas e para o final da página todo texto instrucional; e (2) diminuição da quantidade de cores na tela, relegando somente para imagens e logotipos.

FIGURA 20 – LOGOTIPO DO MVEP1950



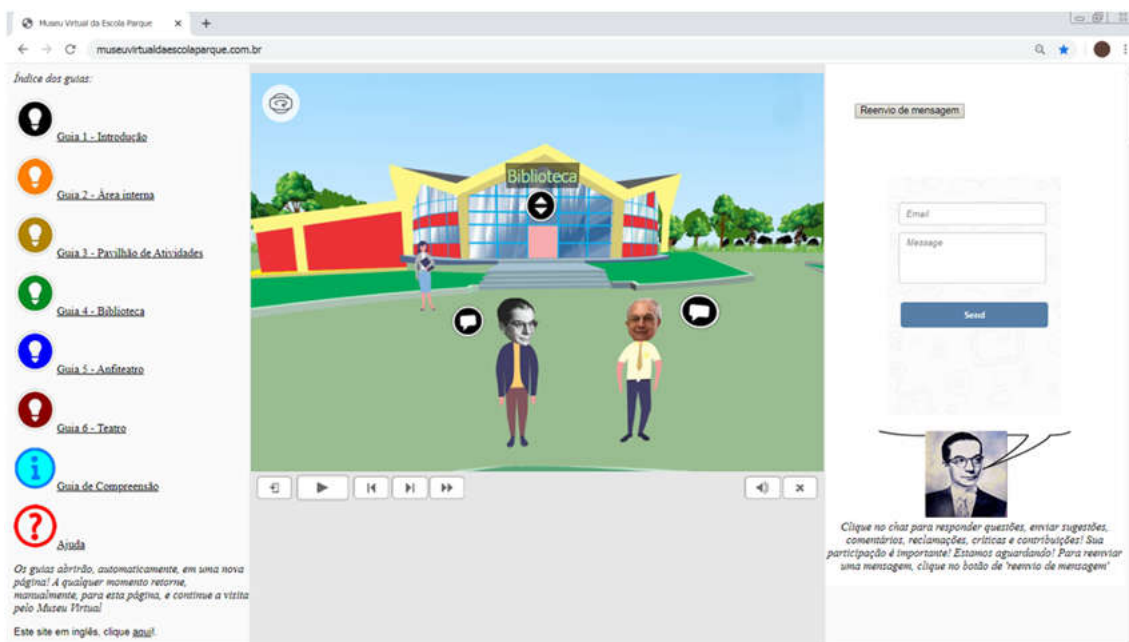
Fonte: Elaboração dos autores, 2019

O terceiro e último ponto refere-se ao logotipo. A decisão em utilizar, como referência para criação da arte final do logotipo foi pautada justamente pela influência da Professora Jaci Menezes. Dentro do princípio sociointeracionista da História Pública, no contexto vivo da página 132, temos a ideia dos centros educacionais como “uma rosa oferecida para o povo”, baseada na poesia de Drummond.

¹⁰⁸ www.cmswire.com/digital-experience/what-we-really-mean-by-clean-design

Aliando isto à imagem do teto da biblioteca da escola, na página 133, geramos imagem da marca apresentada acima. Utilizamos a cor vermelha como principal, primeiramente pelo vínculo que este *pantone*¹⁰⁹ tem com o tipo de planta e também com a escolha da professora Jaci, apreciadora dessa cor.

FIGURA 21 – LAYOUT DA INTERFACE DO MVEP1950 NO SITE



Fonte: Elaboração dos autores, 2019

Já a segunda página do site do MVEP1950 abrange as interfaces já indicadas no Diagrama de Caso de Uso (UML) da página 173 desta tese. A interface dos “guias didáticos, o guia de entendimento e o guia de ajuda”, a esquerda, a interface do *feedback*, intitulado “Fale para Anísio” a direita, e a interface do “ambiente interativo” ao centro da tela, com o ambiente operacional do MVEP1950, já construído e explicado em seção anterior, na página 182.

¹⁰⁹ “A marca Pantone foi criada em 1963 por Lawrence Herbert e é considerada hoje uma autoridade em cores, é mundialmente conhecida pelos seus sistemas e tecnologias de ponta criada para os processos que envolvem cores com reprodução precisa, nas etapas de seleção, comunicação e controle de cores. É conhecido mundialmente como a linguagem padrão para a comunicação em todas as fases do processo de gerenciamento de cores, desde o designer até o fabricante, desde o revendedor e até o consumidor, em várias indústrias. É um sistema inovador de identificação, combinação e comunicação de cores para resolver problemas associados com produção precisa de combinações de cores na comunidade de artes gráficas. Sua visão de que o espectro de cores é visto e interpretado diferentemente por cada indivíduo conduziu à invenção do PANTONE MATCHING SYSTEM, um manual de cores padrão em formato de leque ou chip”. (Fonte: www.pantone.com.br/sobre-a-pantone)

5.6 – OS GUIAS DIDÁTICOS

Nesta seção, trataremos da estruturação dos Guias Didáticos, Guia de Entendimento e Guia de Ajuda do MVEP1950. Nestes guias, o usuário-visitante é engajado no uso de um “*software social*”, que “permite às comunidades compartilhar conhecimento para informar pessoas e grupos e permitir que tirem suas próprias conclusões.” (Valentim *et all*, 2017, p.293).

Suas vantagens, segundo Valentim, Vignochi e Lezana (2017), abordam desde a implantação de “filtros de informação”, convenientes para a “tomada de decisões rápidas e na resolução eficaz de tarefas estratégicas” (2017, p.293) quanto o “aumento da conectividade entre os participantes”, com a permissão de interações sociais. São sistemas que podem facilitar vários tipos de “interações em comunidades virtuais práticas”, utilizando um conjunto de ferramentas virtuais como “*blogs, wikis, feeds*, sistemas de distribuição de conteúdo, aplicativos de *bookmarking social* e fóruns de discussão” (2017, p.294-295).

A maior vantagem é que os guias do MVEP1950 funcionam como um local onde o compartilhamento de conhecimento tácito acontece de forma prática, passível de ser validada e experimentada por outras pessoas (2017, p.296). Os guias são divididos em três tipos, a saber, compostos das seguintes seções:

QUADRO 25 – SEÇÕES DOS GUIAS DO MVEP1950

TIPO DE GUIA	SEÇÕES
1. DIDÁTICOS	• SUGESTÕES DE ATIVIDADES
	• AMBIENTES DO MVEP
	• QUESTÕES PARA REFLEXÃO E DISCUSSÃO
	• AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO
	• TEMPO PREVISTO PARA A ATIVIDADE
2. ENTENDIMENTO	• CONTEXTO HISTÓRICO
	• ACERVOS
	• PROJETO
3. AJUDA	• ORIENTAÇÕES DE USO
	• NAVEGAÇÃO PELO AMBIENTE
	• INTERAÇÃO COM AS PERSONAGENS E AMBIENTES
	• BARRA INFERIOR DE NAVEGAÇÃO
	• ÍCONES DE INTERAÇÃO DE MOBILIDADE DO MUSEU VIRTUAL.
	• DESENHO DOS ÍCONES DE INTERAÇÃO
	• PASSOS PARA UTILIZAR O MVEP50
	• FORMA DE NAVEGAÇÃO
	• FUNÇÃO DE REALIDADE VIRTUAL
• FUNÇÃO DO <i>FEEDBACK</i> DO MUSEU VIRTUAL	

FONTE: O autor, 2019

Os guias funcionam com o mesmo conceito do *groupware* criado em 1995 por Ellis (2002), que definiu como um aplicativo colaborativo baseado em sistemas de gestão de conteúdos que rodam a partir de um navegador de internet. São dos primeiros. As condições “virtual” e “online” são as características principais desses *softwares* colaborativos, que tem como exemplos os e-mails, bate-papo (chat) ou *wikis*. Jackson (2010) afirma que, quanto mais *online* a ferramenta colaborativa estiver e quanto mais usuários puderem acessar e interagir com ela, mais colaborativa ela se torna. Segundo ele, os softwares sociais já executam funções que, no futuro, serão aprimoradas, como a autoria e edição do conteúdo no *software* e a verificação online, feita por inteligências artificiais, diretamente dentro da própria página da *Web* e usando qualquer navegador da *internet*.

Assim, os guias assumem sua função de condensar as informações acessíveis ao usuário-visitante (interator) do acervo pessoal do autor da tese e do contexto-vivo, previstas nas alíneas C-18 e C-19 do TDC, e pautadas pelo princípio sociointeracionista da colaboração. Graças ao suporte a *hiperlinks* é possível utilizar,

no próprio texto do arquivo em PDF, redirecionamentos para páginas de internet, promovendo o referenciamento em tempo real em páginas externas com vídeos e jogos online.

5.7 – O AUDIOVISUAL

Finalizando o quarto capítulo, trazemos nesta oitava seção os vídeos e a música do MVEP1950. O audiovisual impacta no cognitivo do cliente e sua interação com a mídia, principalmente na parte comunicacional (Vasquez, 2006, p.42-59), sem menosprezar outras áreas importantes, como a identidade visual ou o merchandising. Atrair a atenção; ampliar a lembrança do usuário para o produto; organizar uma mensagem, exclusiva ou não, como nos clipes musicais; criar tendências de comportamento de consumo como nas propagandas de televisão; maximizar a exposição da marca nas redes sociais televisivas ou de internet, são apenas alguns dos objetivos que um audiovisual pode ter em uma mídia (Remelgado, 2014, p.106).

No caso específico dos vídeos e música no MVEP1950, sua função de auxílio aos diálogos propostos (alínea B-15 do TDC, na página 160) entre o sujeito interator e os personagens do contexto vivo, são determinadas pelos princípios da dialogia, da polifonia e da colaboração, indicadas na síntese da epistemologia sociointeracionista (quadro nº3) da página 48 desta tese.

A música “Pedra, papel e tesoura” de Samir Trindade, determinada na alínea I-86 do TDC, é incluída no MVEP1950 cantada por uma das mais brilhantes cantoras e uma das representantes vivas do samba de recôncavo baiano, a professora Dra. Clécia Queiróz. A canção revisita o antigo jogo recreativo ‘Jokempô’ ou ainda ‘Zero-ou-Um’ e contextualiza diretamente com a atividade lúdica prevista por Anísio Teixeira para este espaço, conforme indicamos no Quadro Explicativo (QE) 9, com os elementos internos e setores constituintes da Escola Parque na página 111. A decisão em utilizar esta música vem diretamente das ações tomadas por Adroaldo Ribeiro Costa. Anísio indicou o professor e músico soteropolitano que produzisse toda a programação artística, cultural e musical dos parques escolares, incluindo outras escolas como o Instituto Isaiás Alves (ICEIA) e o Colégio da Bahia, com base na sua ideia da Fundação Hora da Criança, conforme relatadas no

capítulo do contexto do MVEP1950, mais precisamente na página 106, quando tratamos acerca da “difusão cultural” prevista por Anísio.

Já os vídeos do MVEP1950 têm como função introduzir e finalizar a navegação pelo museu. Vinculados ao princípio do *storytellings* (quadro 10, p.48) como indicado na alínea B-14 do TDC, propõe uma estória envolvente para o usuário, contextualizando intrinsecamente com a História Pública e o contexto do MVEP1950, iniciado na página 58.

O primeiro vídeo, localizado na primeira tela do museu virtual, introduz o plano educacional de Anísio Teixeira para a Bahia da década de 1950. O vídeo mostrará o desenho original e os *redesigns* de imagens do plano do educador caetitense, difundindo essas informações para o sujeito interator.

A seguir, apresentamos detalhadamente a construção dos dois vídeos existentes no museu virtual:

Vídeo 1, Cena 1 – O vídeo começa com a tela escura. Após oito segundos, surge nesta cena, a imagem da figura 2 na página 31, que permanece visível por oito segundos.

Vídeo 1, Cena 2 – Essa imagem esmaece (efeito *fade-in* e *fade-out*) e aparece imediatamente em seu lugar a figura 22 a seguir, que permanece visível por oito segundos:

FIGURA 22 – REDESENHO DA FIGURA 2 – LOCALIZAÇÃO DOS CENTROS EDUCACIONAIS PREVISTOS PARA IMPLANTAÇÃO EM SALVADOR-BAHIA, PÁGINA 31

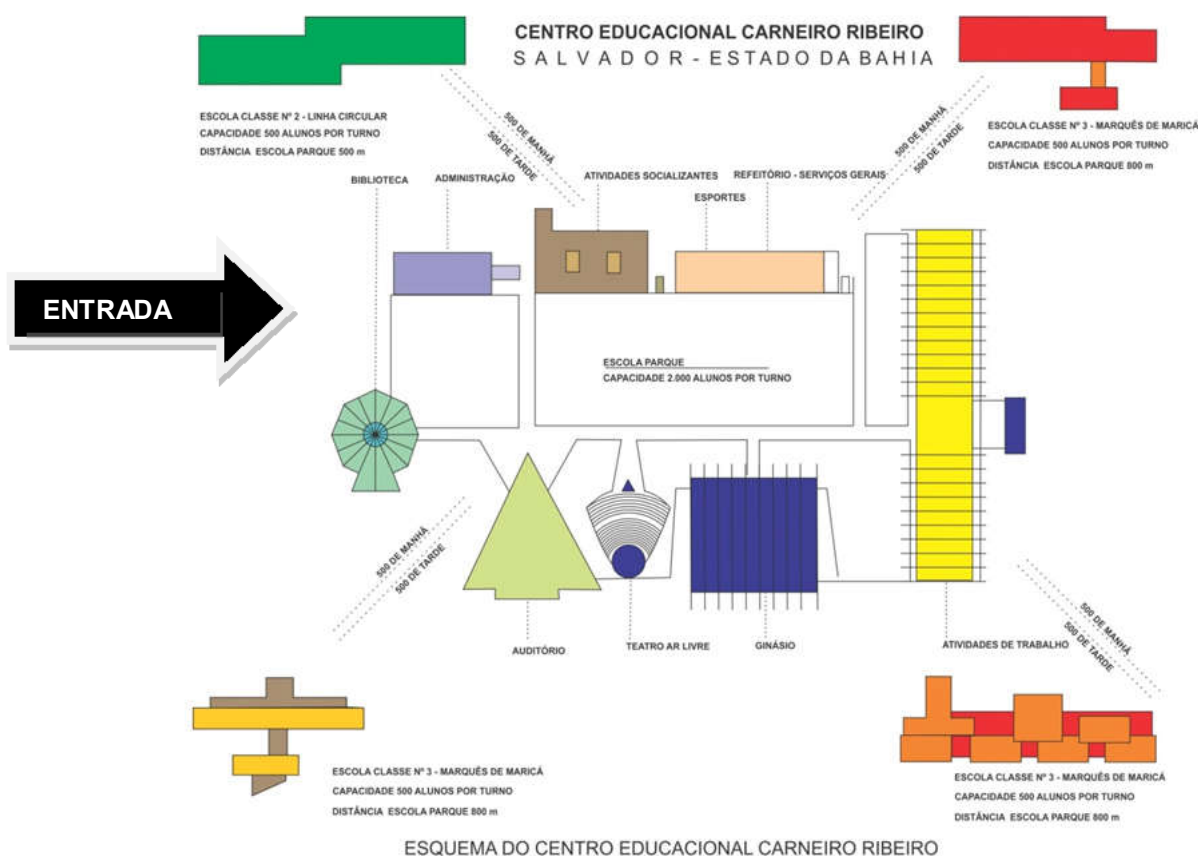


Fonte: redesenho feito pelos autores, 2016

Vídeo 1, Cena 3 – Com a execução de efeito de esmaecimento (efeito *fade-in* e *fade-out*), aparece imediatamente a imagem da FIGURA 6 – PLANTA ORIGINAL DO CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO, localizada na página 110, permanecendo visível por doze segundos.

Vídeo 1, Cena 4 – A imagem anterior executa novo efeito de esmaecimento (efeito *fade-in* e *fade-out*) e aparece, por doze segundos, imediatamente em seu lugar imagem da figura a seguir:

FIGURA 23 – REDESENHO DA FIGURA 6 – PLANTA ORIGINAL DO CENTRO EDUCACIONAL CARNEIRO RIBEIRO, PÁGINA 110



Fonte: redesenho feito pelos autores, 2016.

Vídeo 1, Cena 5 – na sequência, após doze segundos, a execução do efeito de esmaecimento (efeito *fade-in* e *fade-out*), aparece imediatamente em seu lugar a marca da simulação MVEP1950, que é a figura da página 199 desta tese.

Vídeo 1, Cena 6 – neste momento, após quinze segundos, ainda com a marca da simulação MVEP1950 visível, aparece a frase: “uma rosa para o povo”. O vídeo finaliza com 1 minuto e 11 segundos.

A execução do vídeo é feita através da interação do usuário-visitante com a personagem do museu virtual na tela 1, conforme já explicado na alínea do TDC e também como é previsto no quadro 17, na página 179.

Já para o segundo vídeo, que surgirá ao final na última tela, temos a seguinte sequência lógica de frames:

Vídeo 2, Cena 1 – a tela está escura e a seguinte frase surge após oito segundos, *“Eis que chegamos ao final da visita ao Museu Virtual da Escola Parque! Agora sim que percebemos que estamos dentro do sonho de Anísio!”*

Vídeo 2, Cena 2 – uma nova frase surge após doze segundos, *“Ele foi dormir preocupado em resolver o problema daquela comunidade, e durante seu sono ele lembrou seus amigos, sua família, suas experiências e convicções, e reuniu tudo numa grande ideia...”*

Vídeo 2, Cena 3 – após doze segundos, surge a imagem de Anísio Teixeira, existente no Anexo 2, com a fotografia de Anísio Teixeira utilizada na modelagem desta tese, na página 287, com a seguinte frase: *“É isso! Esse é meu sonho! VOU CONSTRUIR UMA ESCOLA!”*

Vídeo 2, Cena 4 – A imagem de Anísio continua em cena, e após oito segundos a frase muda para: *“Um complexo escolar eu oferecerei ao povo, tal qual uma rosa, que brote do chão, que fure o asfalto e que vença o ódio!”*

Vídeo 2, Cena 5 – A imagem de Anísio continua em cena, e após oito segundos a frase muda para: *“Não uma escola que somente ensine, mas que prepare todos para a vida e para a verdadeira democracia!”*

Vídeo 2, Cena 6 – Neste momento, após oito segundos, a imagem de Anísio com a frase se transforma em milhares de pixels que voam do lado esquerdo para o lado direito, transmutando para outra imagem que vai surgindo da reorganização dos pixels, a imagem da logotipo do MVEP1950 (p. 199) acompanhada da mesma frase que finalizou o vídeo 1: *“uma rosa para o povo”*. Esse efeito dura 6 segundos.

Vídeo 2, Cena 7 – a imagem da logotipo do MVEP1950 permanece por oito segundos, e uma nova frase surge: *“obrigado por visitar!”*.

Vídeo 2, Cena 8 – Após doze segundos da imagem anterior visível, a imagem liquefaz como uma gota caída num lago, gerando ondas e a tela novamente fica escura. O vídeo finaliza com 1 minuto e 21 segundos.

A presença desses elementos envolve o usuário-visitante, atuando diretamente no princípio sociointeracionista da colaboração. Caso o envolvimento seja positivo, amplia o engajamento do interator no processo. Caso seja negativo, haverá contribuições que indicarão outros caminhos audiovisuais a serem utilizados. Esta ação é própria das características da Pesquisa-Aplicação (DBR), pois temos na experimentação e nos ciclos de aplicação a capacidade de aperfeiçoar a ferramenta pedagógica, colocando mais vídeos e mais músicas.

Os usuários-visitantes poderão colaborar também acerca dos vídeos e da música, através das interações previstas e indicadas no *Template de Design Cognitivo* (p.157), via *feedback*. Esse recurso, que é polifônico, pois considera a pluralidade de vozes advinda dos visitantes, será perene e recorrente em todas as versões da aplicação digital, a cada ciclo de aplicação DBR do MVEP1950. Serão acompanhadas as contribuições postas no *feedback* e, dialogicamente, serão submetidas ao Coletivo de Pesquisadores, para fins de validação. Isto será mais explicado a partir do capítulo subsequente, quando trataremos da metodologia de nosso estudo, a pesquisa-aplicação DBR.

6 – APLICAÇÃO DO MVEP1950

Este capítulo vem para apresentar o relato da aplicação do MVEP1950 e as análises cíclicas dos dados obtidos nesta execução. Ela responde a terceira questão norteadora da pesquisa, sobre como entender o que Anísio queria com sua proposta pedagógica. O percurso executado até aqui trouxe o conjunto escolhido para permear todo o processo de investigação contida nesta tese doutoral, que é a metodologia aplicada (p.39) e epistemologia escolhida (p.46), com a construção da ferramenta que acompanhará as respostas junto as comunidades consultadas. A seguir, iniciamos com o relato da abordagem da pesquisa do MVEP1950, detalhando os procedimentos de investigação em campo, a prática museal, um relato das adaptações tecnológicas, os sujeitos participantes, os instrumentos de pesquisa, as categorias e critérios de análise, acompanhamento e variáveis do estudo, entre outros detalhes.

É importante afirmar que, na metodologia pesquisa-aplicação, não há o interesse em controlar as variáveis de pesquisa e, sim, em acompanhá-las e descrevê-las (Santiago, 2018, p.23). Isto porque a abordagem da pesquisa é uma etapa empírica da tese baseada na experimentação e na observância, pautadas pelo método e “assim sendo, o estudo qualitativo pode gerar dados quantificáveis e vice-versa” (Martins, 2017, p.178). Para tanto, algumas definições deverão ser tomadas para acompanhamento da aplicação do MVEP1950 junto aos sujeitos iteradores. A abordagem da pesquisa-aplicação em educação “é um caminho para estreitar os laços entre a academia e a prática educacional pelo caminho da colaboração na resolução de problemas de interesse mútuo” (Matta *et all*, 2018, p.16).

Iniciamos esta escrita explicando como foi a abordagem prática de campo do MVEP1950. Optamos por seguir descrevendo esta seção com base no *Framework* DBR de Santiago (2018), redesenhado e apresentado no quadro da página 54. A escrita do contexto do MVEP1950, que é a primeira fase da construção do museu virtual, é a etapa de validação interna do pesquisador, foram feitos o levantamento historiográfico e pesquisa documental relacionados a temática do projeto pedagógico de Anísio Teixeira para o parque escolar do Centro de Educacional.

Foram feitas revisitas as instituições que notadamente tem íntima relação com a temática, a seguir indicadas:

TABELA 1 – REVISITAS AS INSTITUIÇÕES COM ACERVOS SOBRE ANÍSIO TEIXEIRA NO PERÍODO DE 2015 A 2019

INSTITUIÇÕES	LOCALIZAÇÃO	PERÍODO	DADOS COLETADOS
Arquivo Público do Estado da Bahia	Ladeira das Quintas dos Lázaros, 50, Salvador	Junho a novembro de 2015	<ul style="list-style-type: none"> • Planta-baixa da escola • Documentos de Jornais e Revistas sobre as cidades de Salvador e Caetité
Fundação Casa Anísio Teixeira	Praça da Catedral, 57, Caetité	Março de 2016 e Setembro de 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografias de Anísio • Cartas • Textos de Anísio • Textos de pesquisadores • Depoimentos
CPDOC - FGV	Praia de Botafogo, 190, Rio de Janeiro Avenida Paulista, 1471, 1º andar, Bela Vista - São Paulo	Março de 2017 Agosto de 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos referenciados no site fgv.gov.br • Acesso a documentos • Fotos e imagens de Anísio, dos escolanovistas
Escritório do Plano de Urbanismo da Cidade do Salvador	Arquivo Histórico Municipal de Salvador, Fundação Gregório de Mattos, Rua Chile, 31	Mai de 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Planta-baixa • Documentos sobre Diógenes Rebouças

Fonte: Elaboração do autor, 2019

Como podemos perceber, algumas revisitas foram pontuais, para acesso a novos dados, não digitalizados ou não acessíveis pelos respectivos sites das instituições. É importante ressaltar que muitas dessas instituições já foram visitadas pelo pesquisador-autor da tese, nas pesquisas de mestrado, inclusive outras aqui não elencadas, mas com dados já obtidos, nos anos de 2008 a 2012.

Além disso, a presença constante nesses dois últimos setores facilitou bastante a segunda fase de construção do MVEP1950, com as validações externas pelo Coletivo de Pesquisadores de Anísio, no qual o PROMEBA faz parte. Essa condição propiciou na segunda e terceira etapas do framework DBR uma ação prática da validação externa pelo coletivo.

Outra condição que facilitou a validação da segunda etapa tem relação com o terceiro vínculo, elencado na página 25 desta tese: o fato de ser antigo morador do

entorno do CECR. O encontro e contato direto com as pessoas da comunidade permitiu, além das validações externas, acesso a detalhes polifônicos de vozes e palavras do passado. Relatos vivos da vida no bairro que foi transformado por um único gesto de carinho misturado com preocupação e pesquisa científica educacional, entremeados na política baiana da época e perceptíveis nas pessoas que se dispuseram a compartilhar para a pesquisa documental. Por serem pessoas com uma idade mais avançada, os encontros para os depoimentos foram pontuais durante a investigação de campo e muitas entrevistas outrora realizadas no curso de mestrado puderam ser utilizadas com a finalidade de ampliar a História Pública do MVEP1950. Com o quadro a seguir, podemos visualizar esses passos da investigação em campo em cada fase de construção:

QUADRO 26 – PROCEDIMENTOS DE INVESTIGAÇÃO EM CAMPO

FASE DA PESQUISA	CAMPO EMPÍRICO	PROCEDIMENTO APLICADO	CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS
1 e 2	Coletivo de Pesquisadores	Diálogos presenciais Contato via internet Contatos telefônicos	O contato com essa comunidade é constante e necessário, inclusive para: 1. obtenção de documentos e informações relacionados a temática; 2. testes e retestes de dados analisados; 3. validações das contribuições online;
1	Comunidade da Caixa D'água e Entorno do CECR	Diálogos presenciais	O contato com essa comunidade é necessário, para 1. obtenção de documentos e informações relacionados a temática; 2. busca de informações específicas sobre a localidade e/ou presença de Anísio
1 e 2	Casa Anísio Teixeira	Diálogos presenciais Contato via internet	O diálogo com essa comunidade é cíclico e necessário, pois 1. na primeira fase obtemos dados, documentos e informações relacionados a temática; 2. Na segunda fase, essa comunidade promoveu validações externas tanto na construção do museu quanto navegabilidade do MVEP1950.
2	Entusiastas e Usuários-Visitantes	Contato via internet	O diálogo com esta comunidade online demonstrando 1. retornos de suas contribuições, informando se foram validadas ou não, 2. oferecendo suporte quando a acessibilidade, usabilidade e navegabilidade do museu virtual.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Para detalharmos os procedimentos de investigação nos ciclos de aplicação, a estrutura será a mesma: como o MVEP1950 é um ambiente desenvolvido para funcionar usando a rede *web*, nós vamos disponibilizar o museu virtual nos endereços de internet já previstos no TDC, página 160. Vamos submeter, via contato direto ou via internet (e-mail) para cada um dos públicos, comunidades, sujeitos dos campos empíricos. Para coleta de dados, disponibilizaremos ferramenta específica para contribuição do sujeito interator e estipularemos critérios de análise desses dados qualitativos, que serão especificados mais adiante, nas leituras subsequentes deste capítulo. É este exercício que vai nos dar condição de aperfeiçoar o MVEP1950 (categoria de acompanhamento) em relação aos princípios sociointeracionista (categoria de referência). E assim vai suceder os ciclos iterativamente.

Nesta fase de contato com o coletivo, pertencente ao ciclo de projeção da aplicação, muitos diálogos aconteceram com o Coletivo de Pesquisadores, com a professora Jaci Menezes e professor Edivaldo Boaventura. E a partir daqui é importante relatar sobre a prática do MVEP1950. A prática museal, descrita por Rossi e Corrêa (2012), é uma série de ações que envolvem desde a organização do acervo, o tratamento fotográfico, o inventário documental (2012, p.2) até a gestão do museu, com a elaboração de normas e a logística de visitação (2012, p.5).

Entre as práticas dessa modalidade de museu, destacamos a elaboração das “fichas de identificação, localização, controle, empréstimo, doação e história oral” (2012, p.6), fundamentais para organização do acervo. Outro ponto a ser destacado é a determinação das “formas de aquisição, numeração, marcação, higienização, catalogação e acondicionamento das peças” (2012, p.6) museológicas, que são fundamentais para o tratamento e, finalmente, “levantamento de todas as peças que compõe o acervo do museu” (2012, p.6), para fins de gestão do museu e seus inventários.

Nos museus virtuais, inclusive o MVEP1950, muitas dessas ações práticas são aplicadas desde o início da pesquisa. Como é possível perceber nas leituras dos capítulos e no *Framework* DBR, diversas ações da prática museal são feitas, graças ao conjunto adotado, metodologia DBR e epistemologia praxiológica. Mas outras práticas devem ser pensadas, além desses elementos supracitados pela prática

museal trazida por Rossi e Correa como, por exemplo, a acessibilidade e usabilidade da ferramenta pedagógica virtual.

Isto porque o museu físico pode ter uma intervenção mediada por outra pessoa, como um guia, um museólogo ou um professor, por exemplo. Os museus virtuais contemporâneos ainda não contam com essa ação imediata, mesmo se utilizar a computação cognitiva, que tem sido ampliada e ainda está sendo aprimorada.

Efetivamente, nesta década de 2020, as inteligências artificiais avançaram muito, mas não é algo acessível para grande parte dos desenvolvedores. *Bots* para *chats* de serviços bancários, de jogos eletrônicos ou de redes sociais virtuais tem funções limitadas no que tange a decisões ou conversas mais avançadas. Computadores cognitivos de altíssima capacidade, como o sucessor do *Deep Blue*¹¹⁰, o *AlphaZero*¹¹¹, conseguem administrar bancos de dados de milhares de jogos de xadrez e, assim, simular jogadas capazes de derrotar momentaneamente adversários humanos.

Na prática do MVEP1950, a acessibilidade e usabilidade são definidas pela tecnologia utilizada para construir a aplicação digital. Conforme apresentamos no capítulo anterior, modelamos a aplicação digital na forma da tecnologia *actionscript* do flash, descrita na página 165. Mas nada impede que a proposta seja readaptada, no futuro, para outra tecnologia (Unity, Unreal). Inclusive, a proposta original era desenvolver o museu virtual da proposta pedagógica de Anísio nessas tecnologias.

Mas o campo empírico e o diálogo com o Coletivo de Pesquisadores demandou essa outra tecnologia alternativa. É importante ressaltar que o MVEP1950 estava previsto para ser modelado em uma versão de (1) três dimensões, (2) digital, (3) virtual e (4) interativa, conforme foi especificado no quadro situado na página 154.

Contudo, conforme relatamos no capítulo da construção do MVEP1950, na página 156, algumas mudanças na construção da modelagem se tomaram precípuas, após primeiro ciclo de aplicação da pesquisa. Essas mudanças surgiram após visitas ao campo e dialogicamente com o Coletivo de Pesquisadores. Surgiram, então, quatro situações que demandaram adaptações na escolha da

¹¹⁰ www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160122_vert_fut_xadrez_maquina_fd

¹¹¹ saense.com.br/2018/01/enfim-chegamos-a-era-onde-os-computadores-jogam-xadrez-melhor-que-eles-mesmos/

tecnologia de desenvolvimento do aplicativo e na maneira como ele será oferecido para os usuários visitantes.

Porém, a forma como o aplicativo se comportará não foi alterada – digital, virtual, interativo e sociointeracionista. Esse relato das adaptações vem como uma resposta para a seguinte pergunta: porque o museu foi desenvolvido em outra linguagem de programação, não acompanhando a tendência trazida pelos museus experimentados no grupo RedeEduca, e não se mantendo com as previsões iniciais já elencadas?

A primeira situação decorreu da viabilidade financeira do desenvolvimento do museu virtual e os custos orçamentários limitados da pesquisa doutoral. O desenvolvimento de aplicativos no software Unity, que é a mesma tecnologia de *software* aplicada em experiências anteriores dentro do grupo de pesquisa RedeEduca, além de complexo, é caro. Dos orçamentos obtidos junto a empresas especializadas neste tipo de atividade (desenvolvimento de softwares gráficos), em contato presencial com as mesmas na ABED 2017 (em Foz do Iguaçu/PR) e ABED 2018 (Florianópolis/SC), o valor mais barato foi da ordem de noventa mil reais (2018) e o valor mais alto atingia quatrocentos e oitenta mil reais (2017). Outras empresas que já atuam no mercado soteropolitano orçou, em 2018, uma versão mais simples, sem edição de vídeos e sem modelagem dos interiores dos setores, e sem muitas animações, por valores entre trinta e sessenta mil reais, aproximadamente.

Tecnicamente, esta situação é um problema de segunda ou até mesmo terceira ordem. Isto porque somente é um problema no momento em que esta pesquisa está atrelada a um curso de doutoramento e, portanto, existe um prazo legal exigível para conclusão do curso e, por conseguinte, da tese.

Nada impede que a pesquisa, com mais tempo e com mais ciclos DBR posteriores, que acontecerão no pós-defesa, venha a agregar outra tecnologia, seja terceirizando sua modelagem ou utilizando outro *software* no âmbito dos grupos de pesquisa onde a mesma foi realizada. Quiçá, uma nova tecnologia seja desenvolvida nas próximas décadas e propicie a construção de ferramentas virtuais mais poderosas, mais robustas e cada vez mais compactas e responsivas.

A segunda situação se referia na forma como o museu virtual seria acessado pelos usuários. No âmbito do grupo REDEEDUCA, duas ótimas experiências realizadas em doutoramentos anteriores – 2017 e 2018 – foram feitas em *Unity* e

Unreal. A primeira delas, o Museu Virtual do Teatro São João (MVT SJ) já indicava a necessidade de *cloud computing*¹¹². Gomes (2017) afirma que “tornaria [o aplicativo do Museu Virtual do Teatro São João] mais ágil e leve para ser acessado pelos sujeitos, usuários e interatores” (2017, p.411) incorporando-o a esta tecnologia das nuvens (*cloud*), como o *Microsoft Azure* ou *IBM Cloud*.

Cabe ressaltar que esse comentário de Gomes (2017) o qual concordamos, somente acusa o quanto essas ferramentas pedagógicas virtuais são poderosas e com incrível capacidade de aperfeiçoamento nos ciclos iterativos que propiciará o *cloud computing*, nos anos que se seguem.

Era premente que este MVEP1950 pudesse vislumbrar iniciativas para uma versão online e responsiva, inovando sua experiência junto aos usuários visitantes e sua atuação como uma “ferramenta cognitiva” – conforme falamos na página 34 acerca de como o museu virtual deve se portar: uma ferramenta agregadora de funções de maneira nativa – interativa *online* ou *off-line* e totalmente ubíqua e responsiva. E é deste ponto que surge a terceira demanda.

Esta terceira situação se tornou ainda mais pertinente quando apresentamos ao Coletivo de Pesquisadores a primeira versão do *Template* de Design Cognitivo – detalhada em capítulo anterior, na página 157 – juntamente com a primeira versão do protótipo do MVEP1950, toda criada utilizando o Google *Slides*¹¹³. A questão feita pelo professor Edivaldo Boaventura, componente deste coletivo, veio a marcar um parâmetro para desenvolvimento da modelagem: “o museu terá aderência com o que Anísio propunha em sua proposta pedagógica?” (2017).

¹¹² “*Cloud computing* é a capacidade de computação infinitamente disponível e flexível. A nuvem é tudo aquilo que fica por detrás da conexão. As preocupações com a largura de banda, espaço de armazenamento, poder de processamento, fiabilidade e segurança, são postas de parte. Basta uma ligação à nuvem, e as necessidades, em termos de tecnologias de informação, são satisfeitas. Um dos primeiros exemplo de uso do *cloud computing* são os serviços do armazenamento como Dropbox, Google Music, Apple iCloud e Google Docs, onde os usuários podem criar e editar documentos online, sincronizar músicas e arquivos ao mesmo tempo” (Fonte <https://www.dxc.technology/pt/offerings/63346-o-que-é-o-cloud-computing>)

¹¹³ O Google *Slides* é um programa gratuito de apresentação criado em 9 de março de 2006, feito em Javascript, e lançado como uma alternativa ao Microsoft Powerpoint incluído no pacote de programas pago MS Office. De atuação assemelhada, funciona em versão *online* e mais recentemente é possível ser utilizado tanto *off-line* em PC quando em *smartphones*. Segundo o seus criadores, foi “incluído como parte de um pacote de escritório de software gratuito baseado na Web oferecido pelo Google em seu serviço Google Drive. O serviço também inclui o Google Docs e o Google Sheets, um processador de texto e uma planilha, respectivamente” (Fonte: <https://www.google.com/slides/about>)

De fato, além dos seus conceitos de digital, virtual, interativo e sociointeracionista, o MVEP1950 precisava ser desenvolvido abarcando, também, os pilares que Anísio tinha como base pedagógica – público (de todos), gratuito (para todos) e de qualidade. Isto porque o museu virtual, que é uma ferramenta pedagógica, também deve atuar como um “gestor de comunidades”, conforme determina nossa epistemologia, anunciado nesta tese na página 33.

Essa capacidade de “gestão de comunidades” é algo intrínseco ao pensamento pedagógico do professor Anísio, detalhado na página 93: o Centro Educacional Carneiro Ribeiro vem para gerir a comunidade da invasão do Corta-Braço, florescendo de dentro dela o maior bem que uma comunidade possui, que é seu cidadão.

O aplicativo do MVEP1950, então, deve ser de todos (público), para todos (gratuito), acessível por todos e fácil de usar e manusear. Era possível desenvolver um aplicativo que qualquer pessoa acessasse e manuseasse, estando essa pessoa em qualquer lugar e a qualquer momento? A resposta é sim e para respondê-la, utilizamos o pensamento do Dr. Ramesh Chander Sharma, da Universidade de Délhi (Índia).

Quando esteve presente na Bahia em 2017, professor Ramesh Sharma afirmou, em seu curso de "Desenvolvimento de aplicativos educacionais com base em Android" ministrado junto ao grupo REDEEDUCA, que em “janeiro de 2016, havia 3,4 bilhões usuários de internet e 3,7 bilhões de usuários móveis únicos no mundo” ¹¹⁴. Levando em conta outros fatores e seguindo os cálculos do Banco Mundial (data.worldbank.org/indicator/it.net.user.p2), temos um percentual em torno de 34,4% da população usuária de internet *mobile*.

No Brasil, o numero de celulares superou o numero de computadores. Segundo matéria publicada em um site, “entre os aparelhos, o uso de smartphone se destaca: segundo o levantamento, há hoje 230 milhões de celulares ativos no

¹¹⁴ Esse dado trazido pelo Professor Ramesh já vem sendo percebido na Índia desde 2012, quando este país passou a ter 900 milhões de linhas ativas de celular para uma população de um bilhão, duzentos e trinta e seis milhões de hindus. Em 2019, o numero de linhas ativas de celular no país hindu passou a marca de um bilhão, observando que sua população era de um bilhão e trezentos e trinta e nove milhões de pessoas. Há de se levar em conta outros fatores para gerar o percentual nesta relação, como duplicidade de linhas telefônicas, de assinaturas e de assinantes (Fonte: exame.abril.com.br/tecnologia/india-supera-os-900-milhoes-de-linhas-de-celulares)

País. Já o número de computadores, notebooks e tablets em uso no Brasil é de 180 milhões”¹¹⁵.

Quanto ao uso diário de *smartphones*, o Brasil ocupava a 5ª colocação mundial em janeiro de 2019 e os brasileiros que tem celular passavam, em média, três horas por dia utilizando o celular (com sistema Android), segundo o Relatório de Acompanhamentos da Agência Nacional de Telecomunicações, a Anatel¹¹⁶. Esses números precisam levar em conta outros fatores, como duplicidades de assinaturas de linhas, por exemplo, mas indicam crescimento no uso dos aparelhos *mobiles*.

Professor Sharma ainda afirmou que, após a expansão mundial da tecnologia *mobile*, os telefones deixaram de ser “apenas ferramentas de conectividade de voz. Agora estes [celulares] se tornaram indispensáveis e os dispositivos mais importantes para nós” (2017).

Assim, ao apontar esse direcionamento para a educação a distância, com a necessidade de estudos que permitem o desenvolvimento de soluções *mobiles*, Ramesh indicou que o *smartphone* agregou novas funções: (1) a instantaneidade de acesso a dados, informações e conhecimentos. Isso permite aos usuários “aprender no seu próprio ritmo e nos dispositivos de sua escolha”, seja num celular ou num computador: é a capacidade de aprendizagem em nuvem (*cloud*), ubíqua e responsiva.

Essa ideia de “aprender no seu próprio tempo”, trazido por Sharma (2017), coaduna com a ideia de “facilidade de autoriação” trazida e comentando em encontro com o Professor Manoelito Damasceno (2018), do Coletivo de Pesquisadores. Para ele, não bastava somente o usuário do MVEP1950 utilizar o aplicativo. Era preciso também saber conhecer a elaboração de um museu virtual. Tal qual a célebre frase dita por Anísio (p.66 e p.101), ao utilizar o exemplo da capacidade de “ensinar todos os nomes de geladeiras e toda a história da geladeira; mas não conseguir ensinar como funciona a geladeira”, Anísio nos deixa uma mensagem, polifônica, através de Edivaldo e Manoelito: o museu virtual, além de ser digital, virtual, interativo e sociointeracionista, tem de ser público, gratuito e de qualidade. E, também, é preciso que seja um museu virtual fácil para as pessoas entenderem seu funcionamento. E

¹¹⁵ epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/04/brasil-tem-230-milhoes-de-smartphones-em-uso.html

¹¹⁶ www.anatel.gov.br/dados/relatorios-de-acompanhamento/2019

se desejarem, podem até mesmo desenvolver seus museus, sabendo como funciona, como se cria e como se promove a autorização de uma mídia.

Dai vem a importância dos conhecimentos trazidos pelo professor Ramesh Sharma. O MVEP1950 tem de ser responsivo, e em uma linguagem de programação fácil, leve e acessível para a tecnologia atual. É neste ponto que a linguagem Adobe Flash vem para atender isso, conforme expliquei em diálogo com o professor Boaventura.

O *software* da Adobe propicia o uso de seus produtos *online*. Isto significa que a mídia nele gerada seria acessível por todos, tanto em seus equipamentos *mobiles* quanto em equipamentos tipo PC (*personal computer*). A aplicação digital também seria oferecida gratuitamente para todos, alocada em provedor de internet próprio. Outra vantagem no uso do flash está no *know-how* que técnicos do grupo de pesquisa Memória da Educação possuem em programar com o flash e promover o desenvolvimento do MVEP1950. Assim, o flash surgiu como uma opção ante a tecnologia *Unity*.

Em conversa com o Coletivo de Pesquisadores, relatei que na escrita da tese seriam detalhados todos os procedimentos para pensar e propor um museu virtual. A sequência lógica de construção estaria explicitada e todas as ferramentas para criação do MVEP1950 seriam elencadas na tese, como os diagramas de caso de uso, os *softwares* para desenho e modelagem, e o acervo lapidado do contexto. Isso pode facilitar para que outras pessoas, caso desejem, possam construir seus museus virtuais em uma epistemologia sociointeracionista de metodologia aplicada.

Por fim, explicitadas as situações que promoveram alterações na aplicação digital quando ocorreram validações externas pelo coletivo no campo empírico, continuaremos a descrever a quarta etapa do *Framework* DBR, com a descrição dos sujeitos participantes da pesquisa, a construção das categorias de pesquisa do MVEP1950 e, logo após, os resultados atingidos após os ciclos de aplicação.

Para elencar os sujeitos participantes imbricados na pesquisa, concordamos com Martins (2017) quando ela afirma que “no método DBR não há etapas rígidas de pesquisa. Elas são dialógicas e as transformações são constantes.” (2017, p.181). Ou seja, a escolha dos sujeitos participantes da pesquisa do MVEP1950 não é uma lista de pessoas e locais previamente feita e que são visitados, um a um, ordenadamente e de modo peremptório.

Há um processo dialógico que levou em consideração os vínculos elencados na página 25, que propiciaram o início da pesquisa. A partir deste ponto, e com o problema de pesquisa definido, surgiram as indicações de outros lócus de pesquisa que levaram ao encontro de novos sujeitos, que indicaram outros espaços e mais referências. É a própria polifonia de Bakhtin (2003) aplicada em todo o processo metodológico da Pesquisa-Aplicação DBR, no encontro com sujeitos de presente que evocaram vozes do passado, e assim a escrita do contexto da tese foi sendo construída.

Além dos encontros presenciais com sujeitos em locais listados na tabela apresentada na página 210, fruto de dicas ou sugestões que consideramos válidas para garimpar o acervo (contexto do MVEP1950, p. 58), elencamos a seguir os sujeitos participantes:

1– Coletivo de Pesquisadores de Anísio Teixeira: este grupo conta com a presença de ilustres pesquisadores acerca da obra do educador caetitense. Engloba também entusiastas da vida e obra de Anísio Teixeira e a comunidade do entorno da Caixa D'água, com antigos moradores do entorno, que tem vínculos com o autor da tese, listados a partir da página 25. Todos esses sujeitos são atuantes na História Pública do MVEP1950 (página 125). Tem estreita ligação com o estudo desenvolvido e com as validações promovidas, principalmente pela Professora Jaci Menezes, que explicaremos o porquê no ponto dois, a seguir, e o Professor Edivaldo Boaventura, que definiu, entre outras coisas, a condição *online* do MVEP1950, explicado a partir da página 215;

2 – O Grupo de pesquisa Memória da Educação na Bahia (PROMEBA / REDEMEMO) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), detentora de acervos acerca da memória da educação na Bahia e liderado pela Professora Jaci Menezes. Este grupo, além de conter grandes acervos sobre a obra de diversos intelectuais da educação na Bahia, ainda é componente do REDUC¹¹⁷, tem a referência maior da pesquisa acerca a obra do educador caetitense, que é a Professora Jaci, pelo vínculo com o autor da tese já especificado na página 25;

¹¹⁷ “REDUC é a sigla de Rede Latinoamericana de Informação e Documentação em Educação e sua implantação foi decidida em uma reunião em Montevideu, Uruguai, em 1978 com a aprovação de seu projeto pela Fundação Ford e pelo Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Internacional (*International Development Research Centre* – IDRC), se tornando seus financiadores iniciais. A rede cresceu e passou a incluir 22 centros associados, bem como a coordenação geral, que se localiza no Centro de Investigação e Desenvolvimento em Educação (CIDE) atualmente integrado a Universidade Alberto Hurtado (UAH) de Santiago do Chile” (Santos e Menezes, 2012, p. 97)

3 – A Biblioteca Anísio Teixeira (FACED/UFBA), onde a presença constante do autor neste espaço se deu pelo fato do autor ser aluno do doutorado alocado na FACED. Muitas das obras acerca de Anísio estão alocadas neste espaço. Boa parte da obra de Anísio ali consultada permitiu conhecer, acessar e visitar outras bibliotecas em Salvador: a Biblioteca Anísio Teixeira da Fundação Pedro Calmon (FPC), no bairro do Pelourinho; a Biblioteca Anísio Teixeira da Ladeira de São Bento; Biblioteca Central da Bahia, no bairro dos Barris e a Biblioteca do Instituto Anísio Teixeira (IAT), no bairro de São Marcos;

4 – A Casa Anísio Teixeira, que também é um museu físico da vida de Anísio, tem nela incorporada a Biblioteca Pública Anísio Teixeira e sua versão móvel, localizada na cidade de Caetité, mantida pela Fundação homônima (FAT) presidida pelo Professor Dr. Juliano Matos. Tem como presidente de honra Babi Teixeira, filha do educador caetitense, além de pesquisadores e escritores de diversas obras sobre o patrono da educação na Bahia;

5 – os usuários-visitantes do MVEP1950: neste grupo estão incluídos, também, aqueles que não temos contato *in loco* nos campos empíricos de aplicação, mas foram alcançados pela socialização e divulgação do *site* de internet do MVEP1950 pelos sujeitos presentes nos ciclos, através do link de internet museuvirtualdaescolaparque.com. Estes sujeitos validarão o museu virtual via aplicação digital, com suas presenças dialógicas, na forma prevista pelo na alínea L-91 do TDC (página 160).

Ademais, este último ponto, número 5, contendo os sujeitos interatores do MVEP1950 via site, trazem a indicação do campo empírico maior da pesquisa, que é a própria rede virtual de computadores. Isto porque seguimos as prudentes e bem observadas sugestões e validações do coletivo, principalmente do professor Edivaldo Boaventura.

No momento que o MVEP1950 se tornou ‘acessível para todos’, através de qualquer *smartphone* da terceira e quarta geração, os campos empíricos presenciais de aplicação se tornaram ‘tutoriais vivos’ e o autor da tese se tornou uma espécie de “guia do MVEP1950” do tipo *V.I.P* (“*Very Important Person*”, ou ‘Pessoa Muito Importante’, em tradução simples), mediando dialógica e diretamente através do equipamento do próprio usuário-visitante.

Aqueles interatores que não tinham intimidade com o uso de mídias interativas em flash aproveitaram esse momento de apresentação de cada trecho do

museu, propiciando engajamentos. A estratégia de aplicação é a socialização do MVEP1950 com os sujeitos interatores dos campos empíricos. A ideia é que os mesmos se tornassem tanto usuários-visitantes quanto replicadores na ação de difusão do *link* de internet.

A escolha dos campos empíricos de aplicação correspondeu aos locais onde estivemos realizando encontros presenciais para divulgar e incentivar o acesso e uso da aplicação digital, a saber:

QUADRO 27 – CAMPOS EMPÍRICOS DE APLICAÇÃO DO MVEP1950

Campo empírico	Período	Ação
Casa Anísio Teixeira	16 de setembro de 2019	Estivemos presencialmente divulgando e socializando o MVEP1950 dentro das dependências deste local. No dia 16 de setembro ocorreu a qualificação da tese na sala principal do Teatro da Casa Anísio Teixeira.
UNEB, DCH campus VI.	16 de setembro de 2019	Estivemos presencialmente divulgando e socializando o MVEP1950 nesta Universidade, dentro do Departamento de Ciências Humanas.
UESB – Jequié	26 de novembro de 2019	Estivemos, a convite, no âmbito da Caravana Anísio Teixeira, realizada pelo IAT/SEC no período de 26 a 29 de novembro de 2019.
UFBA – Campus Anísio Teixeira, Vitória da Conquista.	27 de novembro de 2019	
Casa Anísio Teixeira	28 de novembro de 2019	
Escola Parque – CECR	17 de dezembro de 2019	Estivemos na Escola Parque do Centro Educacional Carneiro Ribeiro, no âmbito do evento “A Escola Parque e o Legado de Anísio Teixeira” (Anexo).
Rede Web de computadores	Dezembro/2019 a Fevereiro/2020	Com a socialização do link de acesso do MVEP1950, a própria internet passa a ser um campo empírico de aplicação, com as interações e colaborações dos usuários-visitantes.

Fonte: Elaboração do autor, 2020.

No dia 16 de setembro de 2019 foi apresentado ao público presente na sala principal do Teatro da Casa Anísio Teixeira uma nova versão da simulação do MVEP1950. Essa versão já obedecia a descrição contida na seção de capítulo IV, p. 156. Estivemos presencialmente divulgando e socializando o site desta versão de museu virtual, nos campos empíricos elencados no quadro acima. Essa prática foi fundamental para o aprimoramento da ferramenta digital, pois permitiu observar as reações dos sujeitos interatores quando utilizavam o museu virtual.

Além desses locais, estivemos divulgando o *site* do MVEP1950 para outras comunidades. Estivemos apresentando trabalhos científicos e divulgando o *site* nos

eventos da ABED em setembro de 2019¹¹⁸ (Poços de Caldas/MG) e em palestras e jornadas científicas no ano de 2019¹¹⁹.

Durante as visitas presenciais, o autor da tese interagiu diretamente com o usuário-visitante, realizando o acesso ao MVEP1950, que se efetivava do seguinte modo: o usuário-visitante digitava a URL do site www.museuvirtualdaescolaparque.com. Neste momento, surgia na tela do seu computador ou *smartphone* o Formulário Inicial do MVEP1950 de coleta de dados. Criado no Google *Forms* para o preenchimento dos dados pessoais¹²⁰, no endereço forms.google.com, continha os seguintes campos: (1) E-mail; (2) Nome / Sobrenome; (3) Data de Nascimento; (4) Profissão / Atividade; (5) Cidade¹²¹.

¹¹⁸ “O Museu Virtual da Escola Parque da década 1950 de Anísio Teixeira e sua modelagem via pesquisa-aplicação”, disponível em abed.org.br/congresso2019/anais/trabalhos/34759.pdf

¹¹⁹ Estivemos socializando o site do museu virtual desde antes da modelagem estar finalizada. No site disponibilizávamos, como um blog, trechos de capítulos e recebíamos comentários das pessoas através do blog. Além disso, apresentamos trabalhos científicos sobre cada capítulo do MVEP1950 nos eventos da ABED de 2017 (Foz do Iguaçu/PR) e 2018 (Florianópolis/SC). Estivemos presencialmente apresentando comunicação oral e pôsteres em eventos locais na Bahia, promovendo a socialização do site, no Seminário de Pesquisa na UNEB, em Salvador, 2016; no curso de verão realizado na Universidade Federal do Ceará, UFC (Fortaleza, 2018); no Primeiro Encontro de Museu Virtual na Bahia, em 2018 no Instituto Geográfico e Histórico da Bahia (IGHB); e na Jornada Científica da UFRB, em Cruz das Almas e Cachoeira, 2019.

¹²⁰ Em atendimento a Lei n.13.709/2018, conhecida por Lei de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), que “basicamente dispõe sobre a proteção de dados pessoais de pessoas físicas ou jurídicas tratadas no meio digital e os respectivos direitos, obrigações e penalizações” (Fonte: laurenfernandes.jusbrasil.com.br/artigos/682240896/o-uso-da-internet-e-a-protecao-de-dados-pessoais), colocamos um aviso aos usuários, com vistas a proteção de seus dados em cumprimento: “Ao entrar no MVEP1950, estou aceitando participar da pesquisa de doutorado sobre o Museu Virtual da Escola Parque da Década de 1950 e portanto, as informações e contribuições aqui fornecidas poderão ser utilizadas na tese supracitada, sabendo que em nenhuma hipótese, situação ou condição os dados pessoais como nome e e-mail serão divulgados ou anunciados publicamente por quaisquer motivo que seja”.

¹²¹ O teste com outros servidores de formulários digitais aplicados durante as visitas presenciais foram insatisfatórios, como EVEN3 (www.even3.com). A escolha pelos formulários do Google se pautou pela gratuidade, mesmo poucas funções de usabilidade que este formulário tem. O Even3 tem uma opção de uso gratuita também, mas na época alguns usuários informaram, via email, que não conseguiram preencher campos supracitados e até mesmo não conseguiam acessar o formulário naquele servidor. A criação de formulários para banco de dados pode ser feita em ‘mySQL’ ou outra linguagem de programação. Os fatores preponderantes para a escolha por servidores externos ao site do MVEP1950 é a facilidade de criação por qualquer pessoa e a diminuição de recursos utilizados pelo *hardware* dos usuários-visitantes. O servidor SurveyMonkey (<https://pt.surveymonkey.com/pricing/individual/details/>) limitava a quantidade de acesso as respostas de seus formulários a 40. O 123Formbuilder (<https://www.123formbuilder.com>) é uma boa opção junto ao Forms do Google, mas tem bem menos recursos.

Após esta operação de preenchimento deste formulário, iniciava a navegação pelo museu virtual, na forma apresentada até a seção de capítulo 5.4, que trata dos cenários da modelagem do MVEP1950, na página 182. Ao final da navegação pelo MVEP1950, o usuário-visitante era convidado a preencher outro formulário, somente acessível caso o sujeito-interator atinja o final da navegação, completando 100% da visita (Formulário Final do MVEP1950).

Nele, preenchia os campos com a avaliação quantitativa de sua experiência de visitação, contendo as seguintes perguntas: (1) "Como você avalia sua experiência de visitação pelo MVEP50?", (2) "Como você avalia sua experiência de interatividade com as personagens do MVEP50?", (3) "Como você avalia sua experiência ao assistir vídeo no MVEP50?", (4) "Como você avalia sua experiência ao ouvir música no MVEP50?", (5) "Como você avalia os guias didáticos no MVEP50?" e (6) "Comentário final (ou uma nota de 0 a 10)". Como este formulário surge exclusivamente ao término da visitação, a taxa de respostas deste questionário equivale ao universo de sujeitos interatores que concluíram toda a navegação do museu virtual. As respostas podem ser acompanhadas no Anexo 16, com as respostas do formulário final dos ciclos iterativos 1 e 2 do MVEP1950 (p.323).

Após aplicação deste modelo de formulário final, verificou-se que o mesmo não permitia avaliar a efetividade das funções (princípios sociointeracionista) do MVEP1950. Em contato com o Coletivo de Pesquisadores e seguindo as orientações indicadas, optamos por incorporar outro instrumento de coleta de dados na simulação, o *feedback* "Fale para Anísio".

Este instrumento de pesquisa do MVEP1950 passou a ser utilizada como forma final para captura da contribuição dos sujeitos interatores. Calliyeris e Las Casas (2012) descrevem que este método de coleta via *web* apresenta como vantagens a "conveniência do entrevistado, ausência da interferência dos entrevistadores, respostas mais honestas e transparentes do que os métodos tradicionais de recolha, principalmente em questões mais sensíveis e o seu baixo custo" (2012, p.12).

Este último ponto coaduna diretamente com a situação de "custos orçamentários" descrito na página 214. Isto porque "inclui desde a economia com entrevistadores, com a impressão de questionários, até com o custo de digitação, sendo os dois últimos itens, quando comparada à técnica com a entrevista pessoal,

quando esta tem como instrumento de coleta o papel e a caneta.” (2012, p. 12). Assim, na ferramenta de *feedback* “Fale para Anísio”, prevista nas alíneas L-90 e L-91 do TDC, o sujeito interator descreverá sua contribuição qualitativa, ou seja, por escrito em forma de mensagem, o qual nominamos a partir de agora de “menção”.

FIGURA 24 – DESIGN DO INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS, FERRAMENTA DE FEEDBACK DO MVEP1950 “FALE PARA ANÍSIO”.

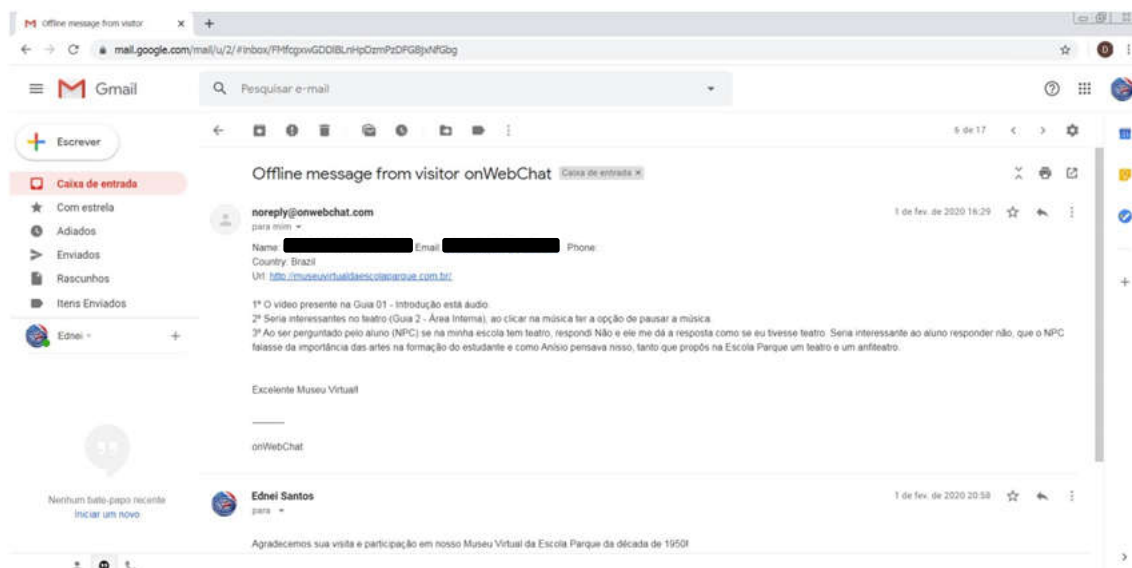
A imagem apresenta o design de uma ferramenta de feedback. No topo, há uma barra azul com uma seta para baixo. Abaixo, há um formulário com três campos de entrada: 'Name', 'Email' e 'Message'. O campo 'Message' é maior e ocupa mais espaço. Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto 'Send'. Abaixo do formulário, há uma foto de Anísio Teixeira, um homem com óculos, vestindo um terno e gravata. Uma seta curva aponta da foto para o formulário, indicando que o formulário é usado para fornecer feedback sobre a simulação dele.

Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

O *feedback* é uma tela localizada do lado direito da simulação do MVEP1950 e acima da imagem simulada de Anísio Teixeira. A lógica de funcionamento desse instrumento utiliza o método de coleta de dados online e segue, primeiramente, com o preenchimento de e-mail ou nome e da contribuição (mensagem) pelo sujeito interator em seus respectivos campos. Ao terminar de inserir sua menção, o usuário-

visitante clicará no ícone “enviar” (ou *send*). Os dados, nesse momento, são encaminhados do formulário para um e-mail do autor previamente cadastrado.

FIGURA 25 – EXEMPLO DE ENCAMINHAMENTO DOS DADOS DO FORMULÁRIO PARA E-MAIL CADASTRADO

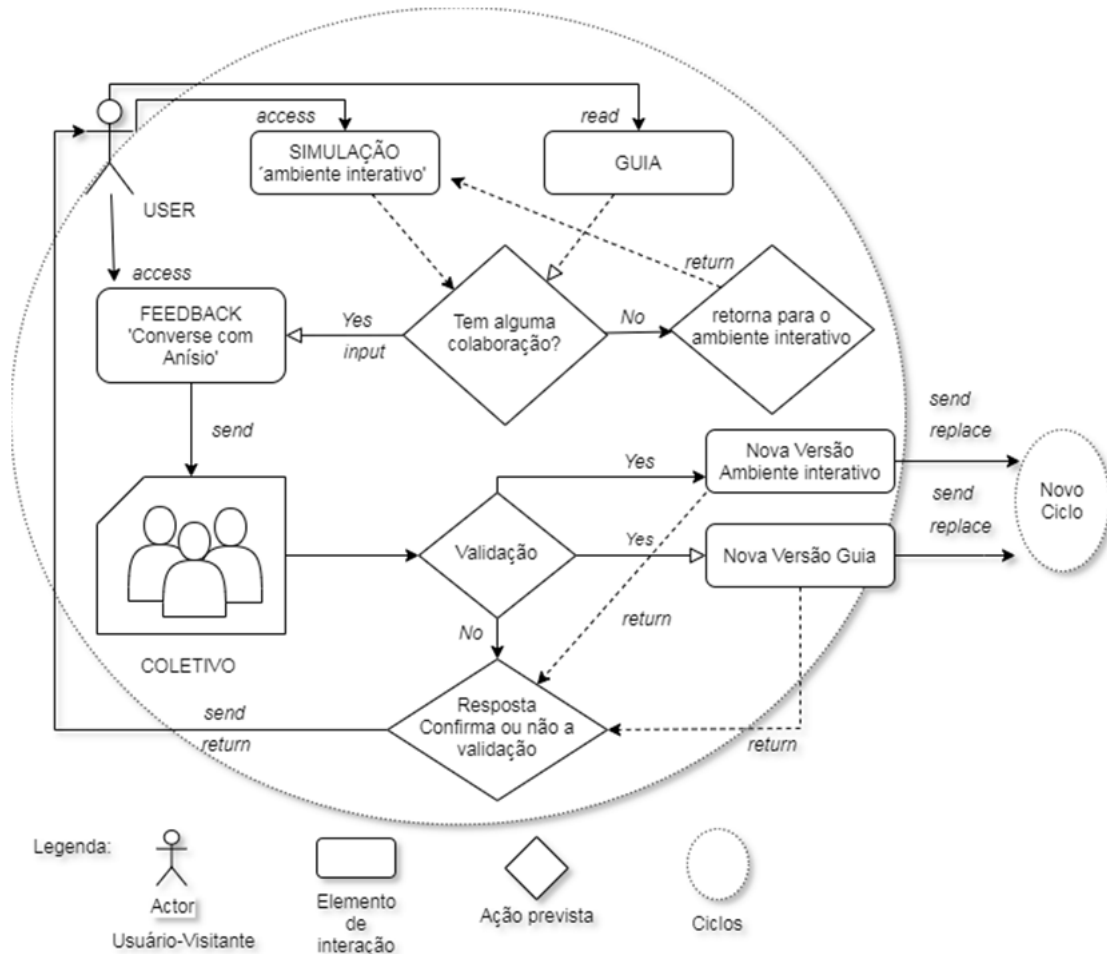


Fonte: *gmail*, 2019

Através da ferramenta “Fale para Anísio” é possível responder aos questionamentos dos personagens da simulação, ou enviar comentários, reclamações, críticas e sugestões. Esses dados, caso sejam validados pelo Coletivo de Pesquisadores, serão incorporados ao MVEP1950, na simulação modelada e/ou nos guias didáticos, descritos na página 201.

Quanto a proposta de validação desses dados, utilizamos um diagrama UML para representar graficamente o fluxo de colaboração, a seguir:

FIGURA 26 – FLUXO DE COLABORAÇÃO E PROPOSTA DE VALIDAÇÃO DE DADOS



Fonte: Elaboração dos autores, 2019.

O fluxo de colaboração e validação representado na figura acima indica que todas as contribuições validadas pelo coletivo serão incorporadas aos guias ou a simulação (ambiente interativo) do MVEP1950. Explicando cada trecho do diagrama, iniciamos o fluxo com a interação do usuário-visitante (*user*) com a simulação e com os guias.

Ao acessar a simulação (*access*, no diagrama) ou ao ler o guia (*read*, no diagrama), e caso o usuário 'tenha alguma colaboração' tipo informação, crítica, sugestão, ele é convidado a acessar (*access*) e preencher (*input*) a ferramenta "Fale para Anísio" (*feedback*).

Suas menções escritas nessa ferramenta serão enviadas (*send*) para o Coletivo de Pesquisadores, via grupo de rede social ou e-mail, para fins de verificação e de validação. Caso não tenha nenhuma menção a fazer, o usuário é convidado a retornar (*return*) para a navegação no ambiente interativo.

Caso a menção do interator não seja validada (*no*), uma resposta será enviada ao usuário-visitante pelo e-mail fornecido no momento da interação na ferramenta *feedback* informando que, após a consulta ao Coletivo de Pesquisadores sobre a contribuição apresentada, a mesma não foi validada para co-autoria.

Caso haja validação, será incorporada a uma nova versão do guia ou da simulação, acrescida do nome do sujeito interator e sua referência. Esta nova versão substituirá a versão anterior no *site* e será disponibilizada para outros usuários e para novas interações em um novo ciclo.

Uma resposta também é dada ao contribuinte, que passará a ser sujeito co-autor do museu virtual, já previsto nas alíneas C-19 e F-55 do TDC. Ou seja, os usuários-visitantes que utilizaram o princípio sociointeracionista da colaboração e complementaram com informações e dados validados pela comunidade de Coletivo de Pesquisadores de Anísio Teixeira, vão participar das novas edições de cada simulação ou de cada guia e, por conseguinte, dos próximos ciclos iterativos de aplicação.

Quanto à construção das categorias de pesquisa do museu virtual, indicamos no início do subcapítulo dos princípios de linguagem, página 139 desta tese, que o MVEP1950 é uma ferramenta com diversas funções regidas pelos princípios sociointeracionistas. É como um jogo de xadrez, onde a solução virtual é o tabuleiro de xadrez e cada uma das peças (rei, dama, bispo, cavaleiro, torre e peão) tem suas particularidades de execução de movimento no tabuleiro, independentes uma das outras, mas dependentes do tabuleiro e seus quadrados pretos e brancos. O princípio sociointeracionista é como um movimento específico de uma peça do xadrez.

No xadrez, ao vermos um determinado movimento realizado, já associamos imediatamente a uma das peças. Cada peça do xadrez atua de acordo com dois fatores: seus movimentos diagonais, retilíneos, quadro-a-quadro e a interação do jogador, que é sua ação prática, empírica, na busca do objetivo de vencer o jogo. É premente que o jogador (usuário-visitante) realize suas jogadas (menções) no tabuleiro (MVEP1950); qualquer ação fora do tabuleiro ou sem relação com o tabuleiro e as peças nela contida não terá validade.

No MVEP1950, a metáfora trazida através do xadrez é um bom exemplo: as menções dos usuários-visitantes escritas no *feedback* acerca dos elementos que compõem a aplicação digital, a saber: os guias (a esquerda da tela), os cenários (ao

centro da tela) e o próprio *feedback* (a direita da tela). Quando verificarmos um princípio sociointeracionista em uma dessas menções, a mesma será analisada em função do princípio relacionado no cenário ou diálogo estabelecido no Anexo 14 (página 306) e categorizada a partir dos ‘critérios de análise’ que apresentaremos mais adiante.

Assim, temos duas categorias de análise da pesquisa na aplicação da aplicação digital . O primeiro quadro traz a Categoria de Análise Dependente, que é a variável Museu Virtual. Esta será acompanhada junto aos usuários-visitantes nos ciclos iterativos e suas variáveis estão expressas detalhadamente no quadro a seguir:

QUADRO 28 – CATEGORIA DE ANÁLISE DEPENDENTE DA PESQUISA DO MVEP1950.

CATEGORIA	VARIÁVEL DE ACOMPANHAMENTO (VA)
MUSEU VIRTUAL	1) Guias Didáticos 2) Cenários <ul style="list-style-type: none"> a. Entrada, b. Área interna c. Pavilhão de Atividades Socializantes d. Biblioteca e. Anfiteatro f. Teatro 3) Instrumento <i>feedback</i> “Fale com Anísio”

Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Como é possível perceber, as variáveis da categoria Museu Virtual são, exatamente, suas características e que foram construídas no capítulo anterior, na página 156. São as partes da aplicação digital que estão visíveis para os usuários-visitantes. Através delas, os princípios serão acompanhados no momento de acesso.

Para acompanhar as variáveis da categoria dependente supra apresentadas, descrevemos as Categorias de Análise Independentes, que são os princípios trazidos no capítulo IV, detalhadas no quadro a seguir:

QUADRO 29 – CATEGORIA DE ANÁLISE INDEPENDENTE DA PESQUISA DO MVEP1950.

	CATEGORIA	VARIÁVEL DE REFERÊNCIA (VR)
a	SOCIOINTERACIONISMO	1) Polifonia
		2) Dialogia
		3) Colaboração
		4) Interatividade
b	HISTÓRIA PÚBLICA	5) Conhecimento Acadêmico x Comunitário
c	STORYTELLINGS	6) Elementos visitados com retorno de <i>feedback</i> no Museu Virtual

Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Os princípios sociointeracionistas são as funções executadas dentro do museu virtual, programadas no Design Cognitivo e que serão referências para acompanhamento através das interações do usuário-visitante na aplicação digital, a qual denominamos de “menções”. A verificação da efetividade das do MVEP1950 (quadro 29, acima) será determinada, percentualmente, pela função matemática definida entre a quantidade de menções acerca das variáveis independentes em relação ao total de menções da variável dependente (quadro 28, página anterior), realizadas no ciclo iterativo.

Para explicar a relação entre as variáveis de acompanhamento com as variáveis de referência, indicamos que a análise das categorias se efetivará da seguinte maneira:

1 – toda menção feita pelo sujeito interator tem de ser realizada dentro do *feedback* do MVEP1950.

2 – as menções serão consideradas válidas se estiverem intrinsecamente ligadas as variáveis dependentes, que representam o museu virtual, devendo ser sistematizadas, individualmente em seção específica da análise de aplicação do MVEP1950;

3 – a quantidade total de menções de cada Categoria de Análise Independente é o somatório dos totais das menções de cada variável de referência (VR) desta categoria, ou seja:

$$totalCAi(a) = [totalVR1 + totalVR2 + totalVR3]$$

$$totalCAi(b) = [totalVR4]$$

$$totalCAi(c) = [totalVR5]$$

3.1 – O número total de menções da categoria de análise da alínea A (sociointeracionismo) é igual ao total de menções da variável de referência 1 (polifonia) mais o total de menções da variável de referência 2 (dialogia) mais o total de menções da variável de referência 3 (colaboração)

3.2 – O número total de menções da categoria de análise da alínea B (história pública) é igual ao total de menções da variável de referência 5 (Conhecimento Acadêmico x Comunitário)

3.3 – O número total de menções da categoria de análise da alínea C (storytellings) é igual ao total de menções da variável de referência 4 (Interatividade)

4 – A efetividade de cada função do MVEP1950 é o resultado percentual entre o total de menções das Variáveis de Referência dividido pelo total de menções das Variáveis de Acompanhamento, em cada Ciclo Iterativo, multiplicado por 100, ou seja:

$$efetividadeFn(a) = [totalVR1 / totalVA1] * 100$$

O resultado da efetividade é expresso em (%) após os cálculos das menções. Então, a efetividade da função acompanhada na categoria “A”, que é sociointeracionismo, é expressa em porcentagem e é fruto do cálculo percentual entre o total de menções da Variável de Acompanhamento dividido pelo total de menções da Variável de Referência no Ciclo Iterativo específico, multiplicado por 100.

Para finalizar esta seção de capítulo sobre a abordagem de pesquisa do MVEP1950, trazemos a descrição referente aos critérios de análise dos dados qualitativos da pesquisa. Utilizaremos a Análise Cognitiva (Burnham, 2012) enquanto técnica de análise de dados. Essa técnica é um “trabalho de investigação por quatro processos interligados – construção, organização, acervo, socialização”

(2012, p.53) que se comprometem a ampliar o acesso ao conhecimento, segundo perspectivas dialógicas (2012, p.53), propiciando a publicidade do mesmo, base fundamentais do processo de difusão desta tese doutoral. Burnham define a Análise Cognitiva como:

“Campo complexo de trabalho com/sobre o conhecimento e seus imbrincados processos de construção, organização, acervo, socialização, que inclui dimensões entretecidas de caráter teórico, epistemológico, ontológico, axiológico, ético, estético, afetivo e autopoietico e que visa o entendimento de diferentes sistemas de estruturação do conhecimento e suas respectivas linguagens, arquiteturas conceituais, tecnológicas e atividades específicas, com o propósito de tornar essas especificidades em lastros de compreensão mais ampla deste mesmo conhecimento, com o compromisso de traduzi-lo, (re)construí-lo e difundi-lo segundo perspectivas abertas ao diálogo e à interação entre comunidades vinculadas a esses diferentes sistemas, de modo a tornar conhecimento público todo aquele de caráter privado que é produzido por uma dessas comunidades, mas que é também de interesse comum a outros grupos/comunidades/formações sociais mais amplas.” (BURNHAM, 2012, p.53).

Os dados obtidos através do *feedback* “Fale com Anísio” serão acompanhados e apresentados na seção de capítulo seguinte utilizando esta técnica. A ‘Análise Cognitiva’ consiste em levantar, compilar e analisar (Burnham, 2012, p.359) em um conteúdo específico, palavras ou termos previamente definidos para uma planilha, promovendo a análise com base nos “critérios de pertinência” (2012, p.89). A pertinência é mensurada através de uma planilha apresentada no Anexo 15 (p.309) que, no caso específico do MVEP1950, elenca as menções individualmente e as classificam em relação com as categorias e suas variáveis de análise dos dados, que apresentaremos no quadro 30, a seguir:

QUADRO 30 – CRITÉRIOS DE ANÁLISE DOS DADOS DO MVEP1950 POR CATEGORIA E VARIÁVEIS

	ALINEA	CATEGORIA	VARIÁVEL	META	CONDIÇÃO	MENÇÃO DO USUARIO		
INDEPENDENTE	A	HISTÓRIA PÚBLICA	1) Conhecimento Acadêmico x Comunitário	10%	contribuição para o contexto-vivo de informações não antes observada durante a pesquisa	avaliar se é uma sugestão ou dúvida ou crítica e enviar para validação		
	B	SOCIOINTERACIONISMO	2) Polifonia	10%	Compartilhar conhecimentos concretos em temporalidade diferentes	evocam contribuições históricas do passado		
			3) Dialogia			Verificar se a menção é uma resposta	evocam novas informações para o contexto (validar)	
			4) Colaboração		efetivo contato	vai estar a todo o momento de interação e polifonia	personalidades	
			5) Interatividade				Contribuição para o contexto-vivo de informações pré-existente	localidades
							contar críticas, dúvidas, erros nas imagens, erros diversos	eventos
	contar sugestões, propostas de melhorias.	audiovisuais						
	elogios							
	descartar xingamentos							
	C	STORYTELLINGS	6) <i>Feedback sobre:</i> a. Guias Didáticos b. Cenários c. instrumento <i>feedback</i> “Fale com Anísio”	10%	Elencar menções dos usuários-visitantes sobre qualquer um dos elementos	os filmes		
	a música							
	o chat							
programar novas funções								
os cenários								
as respostas dos diálogos								
os guias								
os personagens								
analisar se estão funcionando corretamente, quais os pontos pró e os pontos contras na aplicação digital .								

Fonte: Elaboração dos autores, 2020.

São três Categorias de Acompanhamento, indicadas no quadro 28 e 29, que se subdividem em seis variáveis, na formatação apresentada no quadro 30 e com as suas especificações e critérios apresentadas (como meta, condição e tipo de

menção do usuário). A seguir, explicitamos como foram estabelecidos os parâmetros iniciais para avaliação da efetividade da aplicação digital :

1) se as menções da categoria de acompanhamento 'HISTÓRIA PÚBLICA' (alínea A do quadro 30) registrar mais de 10% de sucesso nos acessos, então consideramos como bem sucedido. O acompanhamento dessa categoria e de suas variáveis envolvem características de contextual idade, que “possibilitam descobertas que transcendem o contexto imediato da investigação, e que podem potencializar o encaminhamento de novos projetos e investigações” (Martins, 2017, p.180).

A variável (1) Conhecimento Acadêmico x Comunitário será acompanhada pelas menções feitas pelos interatores que tem ou relacionam informações não antes percebidas, indicadas e que merecem ser destacadas para encaminhamento ao Coletivo de Pesquisadores para as devidas validações, na forma indicada (figura 26 – fluxo de colaboração e proposta de validação de dados, p.226).

2) se as menções dos usuários-visitantes para a categoria de acompanhamento 'SOCIOINTERACIONISMO' (alínea B do quadro 30) registrar mais de 10% de sucesso nos acessos (em relação ao total de menções no ciclo iterativo), então consideramos como bem sucedido. O acompanhamento dessa categoria verifica como cada uma das variáveis e suas particularidades se materializam nas menções dos sujeitos interatores no modelo que se segue.

As variáveis (2) 'Polifonia' e (3) 'Dialogia' surgem quando os usuários-visitantes e os personagens do contexto-vivo conseguem compartilhar conhecimentos concretos, cada um em sua temporalidade, propiciadas dentro do museu. Todas as menções dos interatores que evocam contribuições históricas do passado devem ser analisadas como contribuições polifônicas e dialógicas. Caso sejam menções que evocam novas informações, devem seguir o fluxo previsto de encaminhamento para o Coletivo de Pesquisadores, nos mesmos moldes da variável 'Conhecimento Acadêmico x Comunitário', acima descrita.

A variável (4) 'Colaboração' acontece quando o usuário-visitante, dentro do processo dialógico, estabelece alguma contribuição para o contexto-vivo. Isto implica em efetivo engajamento por parte do sujeito interator no processo de co-autoria já definida para a aplicação digital. Citações referentes a outros personagens, outras personalidades, outras localidades, outros eventos, outros audiovisuais devem ser consideradas, analisadas e acompanhadas nesta variável, seguindo o fluxo previsto

de encaminhamento para o Coletivo de Pesquisadores, nos mesmos moldes da variável Conhecimento Acadêmico x Comunitário, acima descrita.

3) se as menções da categoria de acompanhamento ‘*STORYTELLINGS*’ (alínea C do quadro 30) registrar mais de 10% de sucesso nos acessos, então consideramos como bem sucedido. Enquanto a interação indica a efetividade do funcionamento de todas as outras variáveis, a variável (5) ‘Interatividade’ indica o encontro e o contato entre o contexto-vivo (acervos da História Pública do MVEP1950) com usuário-visitante. As menções dos sujeitos interatores relacionadas a elogios não devem ser consideradas; relacionadas a críticas devem ser consideradas, analisadas e mensuradas; relacionadas a sugestões devem ser consideradas, analisadas e mensuradas como sendo desta variável.

4) se as menções da categoria de acompanhamento ‘*MUSEU VIRTUAL*’ (alínea D do quadro 30) registrar mais de 10% de sucesso nos acessos, então consideramos como bem sucedido. O acompanhamento dessa categoria será sempre feita através do ‘*FEEDBACK*’ e envolve as características ambientais da aplicação digital, que são os cenários, os guias e o instrumento “Fale com Anísio”. É necessário acompanhar as menções dos usuários-visitantes e separá-las por cada elemento dos ambientes do MVEP1950, como menções sobre os filmes, a música, o chat, as imagens das personagens, dos cenários, as respostas dos diálogos e analisar se não incluídas nas outras variáveis, se estão funcionando corretamente, quais os pontos pró e os pontos contras na aplicação digital.

A composição destes critérios de análise dos dados das variáveis, ora apresentados, é uma determinação de percentuais mínimos aceitáveis para validação das categorias de acompanhamento. Neste ponto, concordamos com a afirmação de Dourado (2018), quando ele afirma que:

“em uma tradicional análise experimental rigorosa, seria exigido uma validação estatística do procedimento de acompanhamento. Porém, além de não ter tempo hábil para tal validação, a DBR, que é o método assumido nesta pesquisa, permite que estimemos sem maior rigor, pois os possíveis erros ou desvios de análises serão corrigidos nos ciclos de aperfeiçoamento do modelo de solução proposto, que a metodologia prevê realizar em momentos futuros. O que importa é termos um parâmetro inicial de análise, ainda que provisório. O retorno dos dados poderá inclusive aperfeiçoar estes critérios nos ciclos seguintes.” (Dourado, 2018, p.119)

Então, todos os percentuais apresentados foram determinados pelos autores e pelo coletivo de pesquisadores considerando que haverá, também, o *redesign* dessas variáveis e, assim, o aprimoramento dos critérios nos ciclos posteriores de aplicação, redimensionando seus percentuais a medida que a aplicação digital evolui a cada iteração.

7 – ANÁLISE DOS CICLOS ITERATIVOS DO MVEP1950

Finalizada a descrição da aplicação e abordagem da pesquisa do MVEP1950, explicaremos, a seguir, as análises cíclicas de aplicação do museu virtual, o primeiro e o segundo ciclos iterativos. Esta etapa significa o efetivo contato com a comunidade de sujeitos interatores na modalidade online, a distância. Demonstraremos a análise dos dados acompanhados e relataremos o redesigns de cada ciclo iterativo, visando o aperfeiçoamento da ferramenta digital.

7.1 – ANÁLISE DO PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO

Esta seção tem descreve a análise do primeiro ciclo de aplicação do MVEP1950 junto aos usuários-visitantes. As aplicações do primeiro ciclo de aplicação ocorreram no período de 02/12/2019 a 31/01/2020 (60 dias), logo após retorno do campo empírico “Caravana Anísio Teixeira”, quadro 28 (p.221). Nesta seção de capítulo, a proposta de análise de campo consiste em gerar as tabelas com dados pessoais dos usuários-visitantes, preenchidos através do Formulário Inicial, visando descrever quem são e onde estão os usuários-visitantes deste ciclo.

Em seguida, construímos as tabelas que analisam as menções dos usuários-visitantes no ciclo iterativo específico, em função: [1] da quantidade de contribuições de cada ciclo e [2] das categorias de acompanhamento elencadas nos quadros 27 (p.228) e [3] dos critérios para análise no quadro 29 (p.232). Depois, sistematizamos esses dados e geramos um novo quadro de *redesign* da modelagem, que irá subsidiar o aperfeiçoamento da aplicação digital, de modo a aplicá-la no próximo ciclo iterativo.

A geração das tabelas com os dados pessoais dos sujeitos interatores é o passo inicial desta seção de capítulo. Esta ação também será feita no segundo ciclo, cumprindo os passos [1], [2] e [3] supracitados, e é necessária para entendermos quem é este público *online* que interage com o MVEP1950 em cada ciclo.

Assim, após análise dos dados preenchidos no formulário que antecipa o acesso ao museu virtual, verificamos um total de treze usuários-visitantes, que utilizaram o museu virtual e geraram 35 menções (Anexo 12, p.297). Primeiro

analisaremos o perfil dos visitantes e, com base nos dados obtidos nos formulários, construímos a tabela, a seguir, com as cidades onde ocorreu esta interação:

TABELA 2 - PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR CIDADE – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO

Cidade		QTDE	~%
Bangalore		1	8%
Boa Vista	BA	2	15%
Caetité	BA	1	8%
Jijoca	CE	1	8%
Passos	MG	1	8%
Salvador	BA	6	46%
Vitória da Conquista	BA	1	8%
TOTAL		13	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, autor, 2020.

Neste ciclo, a maioria dos sujeitos interatores se encontra na cidade de Salvador (46%). Há de considerar que cidades como Caetité (8%), Vitória da Conquista (8%) e Boa Vista do Tupim (15%) ampliam para 77% de interatores da Bahia. Há de considerar a presença de sujeitos nas cidades de Passos (MG), Jijoca (CE) e Bangalore (Índia), fora da Bahia e do Brasil, respectivamente, que tiveram um interator cada, perfazendo 24% do total, alcançados pela socialização do museu virtual.

Ainda através do mesmo formulário, podemos elencar as e atividades profissionais autodeclaradas por cada participante do processo, condensadas na tabela a seguir:

TABELA 3 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PROFISSÃO/ATIVIDADE – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO

Profissão/Atividade	QTDE	~%
Aposentado	1	8%
Desempregada	1	8%
Docente	7	54%
Estudante	4	31%
TOTAL	13	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, autor, 2020.

Podemos perceber que 54% dos visitantes declararam ser docentes, enquanto que 31% são estudantes e 16%, outras condições. Verificamos que, nesta fase, grande parte do público-alvo interessado na visita ao museu virtual são

docentes, o que indica que a procura pela aplicação digital é feita por participantes do meio acadêmico escolar.

Para finalizar a análise exploratória dos dados do perfil dos visitantes do MVEP1950, trazemos a pirâmide etária do primeiro ciclo. São duas as vantagens em apresentar os dados dentro das pirâmides populacionais. Primeiro, porque nesta formatação é possível vislumbrar os públicos mais atuantes, caso deseje planejar o médio ou longo prazo, o que é interessante no caso dos ciclos iterativos, que são temporais. A segunda vantagem é conhecer a evolução da população e, caso deseje, poder verificar quais planos podem ser elaborados em função da quantidade das populações (Pena, 2010). Assim, é possível planejar outras formas de atrair mais público de determinada faixa, é possível priorizar grupos não antes vislumbrados e é possível aperfeiçoar a solução com base nas práticas das populações com maior e menor quantidade de usuários¹²².

A pirâmide etária é uma tabela combinatória entre gênero e idade. Os dados acerca da idade, preenchidos pelo interator no formulário, considera a idade do mesmo até o dia 01 de março de 2020, um dia após o fim do segundo ciclo iterativo. Para o gênero, inferimos este dado a partir da nomenclatura (nome e sobrenome) autodeclarada pelo indivíduo, utilizando o aplicativo “genderBR”¹²³ na execução desta tarefa.

¹²² Pena, Rodolfo F. Alves. Pirâmide etária. Fonte: mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/piramide-etaria.htm

¹²³ “O pacote genderBR [desenvolvido pelo Dr. Fernando Meireles/IESP-UERJ] para o R, que acabou de ser publicado no CRAN, serve para isso: ele usa uma informação relativamente simples de obter – nome próprio – e, a partir dela, prediz o sexo de uma pessoa com dados do Censo de 2010 realizado pelo IBGE. Se o nome João, por exemplo, é usado majoritariamente por indivíduos do sexo masculino no Brasil, temos alguma confiança em dizer que outro brasileiro qualquer com o mesmo nome provavelmente também seja do sexo masculino. Entre outras vantagens, este método é replicável, baseado em dados públicos e, o que é mais importante, muito mais rápido do que qualquer classificação manual de sexos a partir de nomes próprios.” (Fonte: <https://fmeireles.com/blog/rstats/genderbr-predizer-sexo>)

TABELA 4 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PIRÂMIDE ETÁRIA – PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO

FAIXA ETÁRIA	QTDE TOTAL	~% TOTAL	QTDE MASCULINO	~% MASCULINO	QTDE FEMININO	~% FEMININO
16 ~ 20	0	0%	0	0%	0	0%
21 ~ 25	1	8%	0	0%	1	8%
26 ~ 30	2	15%	1	8%	1	8%
31 ~ 35	1	8%	0	0%	1	8%
36 ~ 40	1	8%	0	0%	1	8%
41 ~ 45	0	0%	0	0%	0	0%
46 ~ 50	4	31%	1	8%	3	23%
51 ~ 55	1	8%	0	0%	1	8%
56 ~ 60	2	15%	2	15%	0	0%
61 ~ 65	0	0%	0	0%	0	0%
66 ~ 70	0	0%	0	0%	0	0%
71 ~ 75	1	8%	1	8%	0	0%
Total	13	100%	5	38%	8	62%

Fonte: Análise do MVEP1950, autor, 2020.

De acordo com esta última tabela, verificamos que a presença feminina (62%) supera a presença masculina (38%) nos dados preenchidos. Quanto ao gênero masculino, 15% dos visitantes têm entre 56 e 60 anos; no gênero feminino, a maior participação vem da faixa etária de 46 a 50 anos, com o percentual correspondente a 23% do número total de visitantes do MVEP1950 (13). O MVEP1950, neste primeiro ciclo, não tem atraído a atenção do público masculino, com mínima presença em quatro faixas etárias (26~30, 46~50 e 56~60 e 71~75, com 8% cada).

Na amostragem deste ciclo, coletamos informações que auxiliassem no entendimento das características desses visitantes. Portanto, com base nas tabelas 2, 3 e 4 construídas e apresentadas com os dados compilados, podemos pressupor que o perfil dos usuários-visitantes são mulheres, baianas, entre 46 a 50 anos e estudantes.

Um ponto chama a atenção nestes dados: a presença de um visitante da cidade de Bangalore, no estado de Karnataka, Índia. Estivemos em contato, via “whatsapp”, com a docente e seu interesse na visita pela aplicação digital e propostas de melhorias para o segundo ciclo.

Durante as visitas presenciais, as avaliações da efetividade do museu virtual ocorriam ao fim da navegação pelo MVEP1950, com uma operação de avaliação da experiência de visita, através de um questionário com uma escala de 1 (ruim) a 5

(muito bom), conforme explicado anteriormente na página 223. Ao fim das visitas presenciais no campo empírico desenvolvemos a ferramenta “Fale com Anísio”, apresentada na página 224 e, a partir deste ponto trazemos a análise dos dados obtidos com essa ferramenta (menções dos visitantes) neste primeiro ciclo, utilizando para análise a técnica descrita na página 230.

A seguir analisaremos as 35 menções do primeiro ciclo (Anexo 12, p.297) em relação com cada Categoria de Acompanhamento, começando pela categoria Sociointeracionismo:

TABELA 5 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL SOCIOINTERACIONISMO (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Colaboração (VR)	5	26%
Dialogia (VR)	3	16%
Interatividade (VR)	9	47%
Polifonia (VR)	2	~11%
Museu Virtual (VA)	19	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 35 menções realizadas neste primeiro ciclo, 11 menções dos usuários-visitantes se referem, pelo Critério de Pertinência da Análise Cognitiva, a variável Museu Virtual (quadro 28, p.225), elencadas na seção seguinte. Como desejamos acompanhar como a categoria se comporta no ciclo através do quanto ela é mencionada, elencamos o quantitativo de cada variável de referência Sociointeracionismo (alínea ‘A’ do quadro 29, p.232) em relação ao total de menções de Museu Virtual (19 menções). Trataremos assim todas as variáveis deste e do próximo ciclo.

Portanto, na variável Colaboração temos um percentual de 26% relação ao total de menções; na variável Interatividade temos 47%; na variável Dialogia temos 16% e na variável Polifonia temos 11%. Isto resulta em 19 menções sobre a variável Sociointeracionista que, em relação ao total de menções deste primeiro ciclo iterativo (35), perfaz um percentual de 54% de uso. Ou seja, mais da metade das contribuições dos usuários-visitantes foram feitas acerca dentro do MVEP1950 se referem a este princípio, estimuladas pelos diálogos e interações presentes.

Quanto a categoria de acompanhamento HISTÓRIA PÚBLICA temos que:

TABELA 6 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL HISTÓRIA PÚBLICA (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Conhecimento Acadêmico	1	50%
Conhecimento Comunitário	1	50%
Museu Virtual (VA)	2	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 35 menções realizadas neste primeiro ciclo, duas menções dos usuários-visitantes se referem a categoria História Pública (alínea 'B' do quadro 29, p.232), elencadas na seção seguinte, e foram encaminhadas para apreciação do Coletivo de Pesquisadores.

Quanto a categoria de acompanhamento Museu virtual realizamos a Análise Cognitiva das variáveis de referência e obtemos os seguintes percentuais:

TABELA 7 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL STORYTELLINGS (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Cenários	7	50%
Filmes	1	7%
Guias	1	7%
Música	1	7%
Feedback	4	~29%
Museu Virtual (VA)	14	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 35 menções realizadas neste primeiro ciclo, 14 menções dos usuários-visitantes se referem, pelo Critério de Pertinência da Análise Cognitiva, a Categoria de Acompanhamento *Storytellings* (alínea 'C' do quadro 29, p.232), elencadas na seção seguinte. Menções sobre os Cenários do MVEP1950 receberam 20% do total de contribuições, acompanhados em sequência pelo *feedback* (11%), filmes e guias didáticos e a música, com 3%.

7.1.1 – SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS DO PRIMEIRO CICLO

Esta seção tem como objetivo descrever a sistematização dos resultados do primeiro ciclo de aplicação do MVEP1950 junto aos usuários-visitantes, de modo a aperfeiçoar a aplicação digital (*redesign*) e reaplicarmos no segundo ciclo. Após a primeira etapa iterativa, foram realizadas as seguintes análises visando modificações e aperfeiçoamentos ao museu virtual.

Quanto ao acompanhamento da categoria SOCIOINTERACIONISMO, podemos elencar algumas menções feitas pelos usuários-visitante que tem relevância para análise e aperfeiçoamento de aspectos dependentes do museu virtual (os guias, os cenários e o *feedback*):

1) Sobre a variável POLIFONIA temos as seguintes menções –

1. Carequinha, Os Trapalhões, Jô Soares, Dorival Caymmi, Altamiro Carrilho! Vinicius de Moraes e Toquinho (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 8)

2. Tem de colocar músicas do MPB-4, Adoniram Barbosa, Dalva de Oliveira (Aposentado, 2020, Ciclo 1, nº 11)

2) Sobre a variável DIALOGIA temos as menções –

3. O sonho de Anísio era construir uma escola diferente para as comunidades carentes. Seria muito legal se ele conseguisse construir mais e mais escolas parque! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 19)

4. Músicas e apresentação de folclore (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 20)

5. Não tem teatro e todas as apresentações ocorrem na sala de aula ou no ginásio esportivo, que é grande! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 21)

3) Sobre a variável COLABORAÇÃO temos as seguintes menções –

6. colocar mais personagens alunos conversando com Anísio (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 28)

7. Sem som durante todo o passeio, so toca musica uma vez, tem de melhorar isso! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 4)

4) Sobre a variável INTERATIVIDADE temos as seguintes menções –

8. Quando navego pelo celular, o museu trava (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 33)

9. Seria interessante que ao invés de ter somente textos, os personagens expliquem e mostrem sobre informações dos espaços. (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 15)

10. *Gostei dos desenhos, mas poderia ser imagens reais da escola!!*
(Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 6)

11. *Brilhante música cantada por uma brilhante cantora!* (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 9)

Analisando as menções relacionadas as variáveis desta Categoria, vemos que as contribuições acerca da Polifonia e da Dialogia seguem a lógica prevista para os diálogos do MVEP1950 (anexo nº 14, p.306). Os diálogos foram elaborados para que “o produto museu virtual [seja] capaz de propiciar ao usuário o sentido proposto no capítulo do contexto, que é a ideia de como a proposta pedagógica de Anísio Teixeira foi concebida.” (p.141).

Essa relação de músicos e compositores do passado foi encaminhada para validação pelo Coletivo. Isto porque, dentro da epistemologia adotada para a concepção do museu virtual, “validação é permeada pela constatação da concretude dos sujeitos sociais” (Martins, 2017, p.195). Nas menções, verificamos elementos que “evocam contribuições históricas do passado” (p.232).

Na variável Colaboração percebemos o desejo dos usuários-visitantes por mais interações, o que implica diretamente no uso de mais recursos dos equipamentos, o que inviabiliza num primeiro momento. A primeira menção se adequa perfeitamente a condição de “contribuição para o contexto-vivo de informações pré-existente” (quadro 29). A segunda menção se atém a uma proposta de melhoria que, dialogicamente, contribui para o contexto-vivo, e por isso também levaremos para verificação e validação pelo Coletivo.

Na variável Interatividade vemos menções que demonstram o “efetivo contato” do usuário-visitante com o aplicativo. Erros (indicado pela primeira menção), sugestões (indicados na segunda e terceira menções) e elogio a canção escolhida do anfiteatro (indicada na quarta menção) demonstram “*a intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução de problemas*”, na menção sobre o travamento do museu no celular.

5) Sobre a variável CONHECIMENTO ACADÊMICO X COMUNITÁRIO temos as seguintes menções importantes de serem pautadas –

1. *A menina devia ter um rosto, assim como todos os personagens da tela*
(Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 3)

2. *A novidade está no fato que ele queria construir escolas parques por toda Bahia, mas porque só construiu uma? (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 31)*

Uma análise das menções dessa variável inicia pela rara presença de contribuições sobre no ciclo, apenas 6%. Por isso consideramos que esta função precisa ser aperfeiçoada para evocar nos usuários interatores citações para a História Pública. As duas menções foram enviadas para o Coletivo de Pesquisadores, por serem “contribuição para o contexto-vivo de informações não antes observada durante a pesquisa” (quadro 29). A resposta da primeira menção oferecida ao sujeito interator indicou que era preciso definir se as fotos a serem colocadas seriam dos sujeitos interatores ou de ex-alunos da escola. A definição tem de levar em consideração que, quanto mais detalhes gráficos, mais consumo de recursos dos smartphones ocorreria. Assim, foi decidido manter as imagens das personagens como estão.

Quanto a segunda interação, considerou-se como uma contribuição efetiva ao contexto-vivo da MVEP1950, e também uma dúvida, já indicara para alteração nos Guias Didáticos e no Guia de Entendimento da Tela 2. Conforme indicamos na página 147, *“Para fazer uma ferramenta cognitiva que tenha valor hoje em dia, é preciso encontrar – encontrar, e não somente resgatar – e, principalmente, transduzir o projeto original de Anísio Teixeira”*. Portanto, de modo a aumentar a contribuição sobre essa categoria no segundo ciclo, faremos alterações nos diálogos de modo a trazer menções polifônicas dos sujeitos interatores.

Na análise das menções acerca da variável de referência *STORYTELLINGS*, podemos perceber, primeiramente, que as interações dos usuários primaram por elogiar os guias didáticos. As duas menções sobre os guias demonstram como este aspecto está bem concatenado com a ideia “de condensar as informações acessíveis ao usuário-visitante do acervo pessoal do autor da tese e do contexto-vivo, previstas nas alíneas C-18 e C-19 do TDC, e pautadas pelo princípio sociointeracionista da colaboração” (p. 189). Quanto a esta categoria, podemos elencar algumas menções feitas pelos usuários-visitante acerca dos seguintes aspectos do museu virtual:

6) Sobre os GUIAS, destacamos as menções:

1. *O guia didático tá de parabéns! (Aposentado, 2020, Ciclo 1, nº 10)*

2. *O guia didático tem informações muito boas para aplicar na sala de aula. mostrarei ao meus colegas e professores. (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 23)*

7) Sobre os CENÁRIOS temos as seguintes menções:

3. *A sinalização do museu é fraca, dá-se muitas voltas pela mesma tela! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 5)*
4. *Deveria ter letreiros constantes em cima de cada ícone! (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 7)*
5. *Devia colocar uma fonte mais legível para que ficasse mais agradável a leitura! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 13)*
6. *Não gostei do desenho da tela do anfiteatro. fica estranho movimentar e dá dor de cabeça (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 17)*
7. *tem de retirar a exigencia de cadastro e de inserção de email a todo momento, isso desmotiva o passeio (Docente, 2020, Ciclo 1, nº 30)*
8. *poderia colocar os ícones de explicação mais a vista! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 34)*

8) Sobre o FEEDBACK “Fale com Anísio” temos as seguintes menções:

9. *Don't have an English version? please, make an english version! (docente, 2020, Ciclo 1, nº 25)*
10. *os personagens poderiam falar tambem! colocando áudio nas conversas! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 16)*
11. *Podia ter uma forma de se aproximar do palco pra ouvir a aluna-cantora se apresentando! faltou isso! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 18)*
12. *os vídeos são muito demorados! (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 24)*

Realizada a análise dos comentários considerados relevantes para aperfeiçoar o MVEP1950, geramos um novo quadro sistematizando os pontos de melhorias a serem feitas na aplicação digital :

QUADRO 30 – SISTEMATIZAÇÃO DAS CONTRIBUIÇÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES POR CATEGORIA E VARIÁVEIS DO MVEP1950

CATEGORIA	VARIÁVEL	MENÇÃO	CONDIÇÃO PREVISTA	AÇÃO PRÁTICA PARA A APLICAÇÃO DIGITAL
SOCIOINTERACIONISMO	Polifonia e Dialogia	<i>Tem de colocar músicas do MPB-4, Adoniram Barbosa, Dalva de Oliveira</i>	Evocam contribuições históricas do passado	Envio para validação pelo coletivo Validação positiva Inserção no Guia Cumprir ações previstas na alínea “GUIAS DIDÁTICOS” abaixo
		<i>Músicas e apresentação de folclore</i>	Evocam novas informações para o contexto (validar)	Reescrever, em conjunto com o Coletivo de pesquisadores, os diálogos dos personagens que interagem com Anísio (Edivaldo, Adroaldo, Dewey, Diógenes) buscando evocar menções polifônicas e dialógicas dos sujeitos interatores em relação ao contexto-vivo Verificar no Anexo nº 14, p. 306, os diálogos que tem o “sociointeracionismo” indicado como Princípio de modo a rever e reaplicar no <i>Scrivener</i> , buscando potencializar a dialogia e a polifonia.
	Colaboração	<i>Colocar mais personagens alunos conversando com Anísio</i>	Personalidades	Envio para validação pelo coletivo Invalidado Verificar se a tecnologia permite inserção de mais objetos sem perda da qualidade
		<i>Brilhante música cantada por uma brilhante cantora!</i>	Audiovisuais	Manutenção da música
	Interatividade	<i>Quando navego pelo celular, o museu trava</i>	Contar críticas, Dúvidas, Erros nas imagens, Erros diversos	Entrar em contato com o interator e verificar modelo do aparelho Verificar soluções após esse procedimento
HISTÓRIA PÚBLICA	Conhecimento Acadêmico x Comunitário	<i>A menina devia ter um rosto, assim como todos os personagens da tela (Estudante, 2020, Ciclo 1, nº 3)</i>	Avaliar se é uma Sugestão ou Dúvida ou Crítica e Enviar para validação	Invalidada pelo Coletivo Precisa elencar critérios para determinar quais rostos serão adicionados
		<i>A novidade está no fato que ele queria construir escolas parques por toda Bahia, mas porque só construiu uma?</i>		Validada pelo Coletivo, inserção de dados e explicações no Guia de Entendimento. Cumprir ações previstas na alínea “GUIAS DIDÁTICOS” abaixo

Continua

CATEGORIA	VARIÁVEL	MENÇÃO	CONDIÇÃO PREVISTA	AÇÃO PRÁTICA PARA A APLICAÇÃO DIGITAL
STORYTELLINGS	GUIAS DIDÁTICOS	Verificar as validações do Coletivo	Os filmes	Inserção das validações do Coletivo Substituição no site pelas novas versões dos guias, validados
			A música	
			O chat	
	CENÁRIOS	<i>Deveria ter letreiros constantes em cima de cada ícone!</i>	Programar novas funções	Alteração da posição de cada ícone de ajuda
		<i>Devia colocar uma fonte mais legível para que ficasse mais agradável a leitura!</i>	Os cenários	- Alteração a fonte Arial 11 para Calibri 12, fonte mais legível, segundo www.fonts.com - Alteração nas cores das fontes, acompanhando as cores dos ícones dos guias
		<i>poderia colocar os ícones de explicação mais a vista!</i>	As respostas dos diálogos	Replicação dos ícones de ajuda, no 'chão' da modelagem e ao lado de cada prédio/setor
	FEEDBACK "FALE COM ANÍSIO"	<i>Don't have an English version? please, make an english version!</i>	Museu virtual	Desenvolvimento de uma versão da simulação no idioma inglês
		<i>os vídeos são muito demorados!</i>	Analisar se estão funcionando corretamente, quais os pontos pró e os pontos contras na aplicação digital	Reduzir em 3' cada <i>frame</i> descrito a partir da página 205.

Fonte: Elaboração dos autores, 2020

É importante informar que, além das ações práticas de aperfeiçoamento da aplicação digital apresentadas acima, visando mais engajamentos, temos a publicação, no dia 05 de fevereiro de 2020, de uma matéria no site da ABED¹²⁴, a Associação Brasileira de Educação a Distância:

¹²⁴ Disponível em

www.abed.org.br/site/pt/midioteca/noticias_ead/1686/2020/02/museu_virtual_da_escola_parque_da_decada_de_1950

FIGURA 27 – NOTÍCIA NO SITE DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTANCIA (ABED) SOBRE O MVEP1950

The image shows a screenshot of the ABED website. At the top, there is the ABED logo and the text 'ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA'. Below this, there are navigation links: 'ASSOCIE-SE', 'PERGUNTAS FREQUENTES (FAQ)', and 'FALE CONOSCO'. A search bar is also present. The main content area is titled 'NOTÍCIAS' and features an article about the 'Museu Virtual da Escola Parque da década de 1950'. The article text describes the project as a result of a thesis by Anísio Teixeira, aiming to preserve the original project from the 1950s. It mentions the use of theoretical principles from Bakhtin and Vygotsky, and the application of Design-Based Research (DBR). The article also notes that the project is a 3D digital model, virtual, and interactive, built through a sociointeractionist epistemology. At the bottom of the article, there is a URL: <http://museuvirtualdaescolaparque.com.br/>. The sidebar on the left contains various categories like 'Podcast', 'Vídeos EAD', 'Banco de Imagens', etc. The right side of the image shows a tablet displaying a world map.

Fonte:
site da ABED, 2020¹²¹

Conforme poderemos ver na seção de capítulo seguinte (7.2), esta ação também potencializou e multiplicou o número de acessos de usuários-visitantes e, por conseguinte, de contribuições, graças a rede de contatos que essa associação tem, ampliando a força colaborativa e comunitária para a construção contínua do MVEP1950.

7.2 – ANÁLISE DO SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO

Esta seção descreverá a análise do segundo ciclo de aplicação iterativa do MVEP1950, junto aos 46 usuários-visitantes da modalidade online, a distância. Abrange as aplicações ocorridas no período de 06 de janeiro a 27 de fevereiro de 2020, perfazendo um total de 53 dias. Reiniciando o processo aplicado no primeiro ciclo, verificaremos quem são e onde estão os sujeitos interatores desta fase, sintetizados na tabela a seguir:

TABELA 8 - PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR CIDADE – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO

CIDADE	ESTADO	QTDE	~%
Alagoinhas	BA	1	2%
Aracaju	SE	1	2%
Araguari	MG	1	2%
Belo Horizonte	MG	2	4%
Brasília	DF	1	2%
Caetité	BA	7	15%
Campinas	SP	1	2%
Candiba	BA	1	2%
Confresa	MT	1	2%
Diamantina	MG	1	2%
Feira de Santana	BA	1	2%
Florianópolis	SC	1	2%
Guaratinguetá	SP	1	2%
Lavras	MG	1	2%
Ouro Preto	MG	1	2%
Passos	MG	1	2%
Rio de Janeiro	RJ	5	11%
Rio Maria	PA	1	2%
Salvador	BA	11	24%
Santo André	SP	1	2%
São Paulo	SP	4	9%
Viamão	RS	1	2%
TOTAL		46	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Como é possível perceber neste segundo ciclo, a quantidade de visitantes (46) que acessou em nível nacional aumentou 353% em relação ao primeiro ciclo (13). Como era esperado, quando “o usuário é convidado a conhecer sobre o conteúdo (da aplicação) e pensar e repensar, e assim propor melhorias para a ferramenta” a cada ciclo de aplicação, surge a vantagem iterativa indicada na página 32 desta tese. Isto invoca em algumas pessoas a necessidade de colaborar com o processo construtivo da aplicação, e neste momento surge engajamento. A pessoa engajada começa a comentar com outras pessoas, e essas passam a comentar com outras novas pessoas, gerando algo assemelhado ao “marketing multinível”, também conhecido como “propaganda boca-a-boca” ou, ainda, “fidelização diamante”. Um exemplo disso é quando alguém consome um produto ou assiste a um filme, e passa a comentar com outras pessoas, recomendando que outras pessoas assistam ou adquiram o produto, e assim por diante.

Nesse processo, o museu virtual passou a ser anunciado em outros sites para outros grupos. Além da indexação em buscadores da internet, anúncios via rede sociais virtuais, IGHB e IES, vemos também a força do site da ABED, que reúne uma grande rede participativa, envolvendo todo o país. O anúncio neste site ampliou o alcance do MVEP1950 a novas comunidades em outras cidades de outros estados. A ação de divulgação utilizando o marketing multinível coadunou com a metodologia escolhida, e proporcionou novas articulações entre o sujeito-pesquisador e outros sujeitos-interatores. Estes dois sujeitos passaram a se envolver, com auxílio da internet, no desenvolvimento da aplicação, trazendo soluções e análises aos problemas mencionados no museu virtual e sua abordagem sobre o projeto pedagógico de Anísio Teixeira para o parque escolar.

Voltando a analisar a tabela 8 da página anterior, vemos que a região Nordeste (Bahia – 21 e Sergipe – 1) concentra 48% de acessos de usuários-visitantes ao MVEP1950, enquanto que a Região Sudeste (São Paulo, 7; Rio de Janeiro 5 e Minas Gerais, 6) compõe 39% do quadro de acessos ao museu virtual. As regiões Sul apresenta um quantitativo de 2 usuários-visitantes (5%), enquanto as regiões Centro-Oeste, Norte e o Distrito Federal surgem com o quantitativo mínimo de usuários-visitantes, com 1 (uma) pessoa cada (2%).

Outro dado analisado no primeiro ciclo e nesta etapa também será examinado, refere-se a autodeclaração de atividade profissional dos usuários-visitantes, assim elencadas:

TABELA 9 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PROFISSÃO/ATIVIDADE – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO

PROFISSÃO/ATIVIDADE	QTDE	~%
Analista	3	7%
Arquitetura	2	4%
Deputado Federal	1	2%
Docente	22	48%
Estudante	9	20%
Motorista	1	2%
Pedagogia	5	11%
Pesquisador em Saúde Pública	1	2%
Relações Públicas	1	2%
Servidor Público	1	2%
TOTAL	46	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Quanto a estes dados, o número de participação de docentes (48%) se manteve alto, seguido por estudantes (20%). Verificamos o aparecimento de outras atividades profissionais, como “arquitetos” (4%) e “analistas de sistemas e de T.I.” (7%) como visitantes da aplicação digital. “Pedagogos” registraram suas presenças (11%), enquanto que categorias como “pesquisador em saúde pública”, “relações públicas”, “servidor público” e “motorista” também se apresentaram como visitantes do MVEP1950, perfazendo 6% do total de visitantes desta fase. Há de pontuar a atividade *sui generis* autodeclarada como “deputado federal” (2%): no Brasil, os políticos consideram seus cargos públicos, eletivos e temporários, como profissão¹²⁵.

Finalizando, trazemos a pirâmide etária dos visitantes do segundo ciclo, nos mesmos moldes apresentados na primeira etapa, a saber:

TABELA 10 – PERFIL DOS VISITANTES DO MVEP1950 POR PIRÂMIDE ETÁRIA – SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO

FAIXA ETÁRIA	QTDE TOTAL	% TOTAL	QTDE MASCULINO	% MASCULINO	QTDE FEMININO	% FEMININO
16 ~ 20	1	2%	0	0%	1	2%
21 ~ 25	1	2%	0	0%	1	2%
26 ~ 30	6	13%	2	4%	4	9%
31 ~ 35	4	9%	1	2%	3	7%
36 ~ 40	6	13%	3	7%	3	7%
41 ~ 45	7	15%	1	2%	6	13%
46 ~ 50	2	4%	1	2%	1	2%
51 ~ 55	11	24%	3	7%	8	17%
56 ~ 60	2	4%	0	0%	2	4%
61 ~ 65	2	4%	0	0%	2	4%
66 ~ 70	2	4%	0	0%	2	4%
71 ~ 75	2	4%	0	0%	2	4%
Total	46	100%	11	24%	35	76%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

A seguir analisaremos as 139 menções do segundo ciclo (Anexo 13, p.299) em relação a cada Categoria de Acompanhamento, começando pela categoria Sociointeracionismo:

¹²⁵ Não somente o Brasil, mas essa incoerente problemática ocorre mundialmente. Tem-se o exemplo da França, relatado na matéria do jornal “Le monde diplomatique” de abril de 2020, disponível em diplomatique.org.br/profissao-deputado.

TABELA 11 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL SOCIOINTERACIONISMO (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Colaboração	19	22%
Dialogia	17	20%
Interatividade	32	37%
Polifonia	19	21%
Museu Virtual (VA)	87	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 139 menções realizadas neste segundo ciclo, 87 menções dos usuários-visitantes se referem, pelo Critério de Pertinência da Análise Cognitiva, a categoria Sociointeracionismo (alínea 'A' do quadro 29, p.232). Isto resulta em um percentual de 63% em relação ao total de menções deste segundo ciclo iterativo (139).

Quanto a categoria de acompanhamento HISTÓRIA PÚBLICA temos que:

TABELA 12 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL HISTÓRIA PÚBLICA (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Conhecimento Acadêmico	12	63%
Conhecimento Comunitário	7	37%
Museu Virtual (VA)	19	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 139 menções realizadas neste segundo ciclo, 19 menções dos usuários-visitantes se referem a categoria História Pública (alínea 'B' do quadro 29, p.232) e foram encaminhadas para apreciação do Coletivo de Pesquisadores, equivalente a 14% do total de menções do segundo ciclo.

Quanto a categoria de acompanhamento Museu virtual realizamos a análise cognitiva das variáveis de referência e obtemos os seguintes percentuais:

TABELA 13 – RELAÇÃO ENTRE AS QUANTIDADES DE MENÇÕES DA VARIÁVEL STORYTELLINGS (VR) X VARIÁVEL MUSEU VIRTUAL (VA)

VARIÁVEIS	QTDE DE MENÇÕES POR VARIÁVEL	RELAÇÃO VR X VA
Cenários	17	52%
Guias	4	12%
Filmes	4	12%
Música	3	9%
Feedback	5	15%
Museu Virtual (VA)	33	100%

Fonte: Análise do MVEP1950, 2020.

Das 139 menções realizadas neste segundo ciclo, 33 menções dos usuários-visitantes se referem, pelo Critério de Pertinência da Análise Cognitiva, a Categoria de Acompanhamento Museu Virtual (alínea 'C' do quadro 29, p.232) perfazendo o total de 24% do total de contribuições do segundo ciclo (139). Menções sobre os Cenários do MVEP1950 receberam a maior quantidade de interações pelos usuários-visitantes, 52%, acompanhados em sequencia pelo feedback (15%), filmes (12%), guias didáticos (12%) e a música (9%).

7.2.1 – SISTEMATIZAÇÃO DOS RESULTADOS DO SEGUNDO CICLO

Nesta seção sistematizamos os resultados do segundo ciclo de aplicação do MVEP1950 junto aos usuários-visitantes, de modo a aperfeiçoar a aplicação digital (*redesign*) para o próximo ciclo. Adotaremos a mesma estratégia utilizada na análise do primeiro ciclo, relatando as menções mais prementes das variáveis e analisando em seguida. Começamos o acompanhamento da categoria SOCIOINTERACIONISMO:

- 1) Sobre a variável POLIFONIA temos as menções mais relevantes –

A cigarra e a formiga, Maneco Caneco Chapéu de Funil, O macaco cismado Malaquias, livros infantis muito bons (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 36)

Tinha audiolivros também, do projeto TABA e da Coleção Disquinho. Minha mãe comprou todos pra mim, apesar de ter na escola. Pena que era LP e não tenho mais hoje em dia! (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 67)

O que eu mais gosto que li foi Reinações de Narizinho! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 85)

Os livros de Monteiro Lobato são muito bons, os de Emília, Narizinho, O Saci, Sítio do Pica-pau Amarelo, Fábulas, (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 125)

O pica-pau amarelo! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 41)

Um livro que lia e gostava muito era O saci (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 82)

o sonho de Anísio em construir uma escola de qualidade como essa vai de encontro ao que os políticos de ontem e hoje querem, querem a população menos preparada e com menos acesso ao trabalho (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 96)

saudoso professor edivaldo, foi meu professor na UNIFACS (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 15)

Eu estudei na parque. Parabéns pela riqueza de detalhes do guia e dos desenhos. (docente, 2020, Ciclo 2, nº 25)

Gostei da marca em forma de rosa! Uma rosa para o povo! (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 29)

A prática leva a excelência, já dizia o ditado! Na escola parque havia a experimentação, tinha o banco, o correio, a escola, cada aluno aprendia contabilidade, administração, gestão, era fantástico (Motorista, 2020, Ciclo 2, nº 23)

Adroaldo Ribeiro, o compositor do hino do Baéa! BBMP! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 44)

Muito legal essa ideia de colocar os professores Anísio e Edvaldo conversando, parabéns! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 72)

Eu gosto muito dos livros de Ana Maria Machado como Bisa Bia, Bisa Bel, Bem do seu Tamanho e O Gato do Mato e o Cachorro do Morro (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 12)

O negrinho do pastoreio, pirlimpimpim, a cigarra e a formiga (docente, 2020, Ciclo 2, nº 123)

O vídeo me passa a ideia de que o antigo e o novo se encontram na escola, um passeio pelo tempo nas imagens antigas e nas imagens restauradas. Muito bom essa ideia dessa tensão entre o antigo e o novo. (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 14)

Uma rosa para o povo é um belíssimo poema de Drumond de Andrade, tem de passar o poema no vídeo e não somente no guia! (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 24)

Gostei da música, e gostei da referência sobre o Quarteto em Cy nos guias. Podia colocar a discografia completa no museu... (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 135)

Como podemos perceber, muitas das menções polifônicas feitas pelos usuários-visitante se referem a contribuições de livros e canções. Algumas sugestões não precisaram ser validadas pelo Coletivo pois já existiam essas informações inseridas nos Guias Didáticos, ou seja, contribuição pré-existente. Respondendo com 14% do total de menções, percebemos que nesta etapa iterativa

alguns cenários tem uma quantidade maior de respostas, pela tendência provocada nos processos dialógicos e polifônicos promovidos no quadro do Anexo nº 14, p. 306.

As respostas ao diálogo de Anísio com Monteiro Lobato evocaram situações do passado em 19 menções, relacionadas as personagens, inclusive o Professor Edivaldo Boaventura, o professor Adroaldo Ribeiro e a escritora Clarice Lispector. Os cenários, com os guias (17 menções), vídeo final (6 menções) e a música cantada por Clécia Queiróz (4 menções), também evocaram o que indica que devemos ampliar essa estratégia em utilizar os recursos audiovisuais para engajar sujeitos interatores com contribuições para a simulação do contexto-vivo.

2) Sobre a variável DIALOGIA temos as menções:

Se o rosto de Anísio está em preto e branco, deveria o rosto de Edivaldo estar preto e branco também, ou vice-versa (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 101)

Lá em Brasília tem uma Escola Parque também, (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 128)

Com o que aprendemos nas escolas, não é nem o básico para entrar no mercado de trabalho (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 49)

queria muito que tivesse eletrônica e informática, profissões que permitiriam um jovem poder consertar um celular, um computador (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 104)

Eu li poucos livros na minha infância. Escola pública de bairro na periferia so tem trafico e violência, livro e biblioteca é coisa rara (, 2020, Ciclo 2, nº 132)

sugiro que fosse implantado nas escolas trabalhos com mini-prefeituras, mini-senado, mini-assembléias legislativas, para ir incentivando o aluno a vida política! (motorista, 2020, Ciclo 2, nº 22)

Através da análise das 17 menções dialógicas (12%), percebemos que os usuários-visitantes se esforçam para dialogar com as perguntas feitas pelos personagens interativos do MVEP1950. As contribuições para o diálogo entre Anísio e Diógenes Rebouças Isto indica que o uso do princípio do *storytellings* na roteirização se constitui numa estratégia capaz de propiciar engajamentos e internalizações na aplicação digital .

3) Sobre a variável COLABORAÇÃO temos as seguintes menções –

Muito boa a lembrança do programa de Adroaldo, que inclusive foi professor do ICEIA a pedido de Anísio! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 17)

Sinto falta de mais interatividade nessa tela, somente Anísio e Lobato que conversam (servidora pública, 2020, Ciclo 2, nº 9)

Esse guia poderia abrir dentro do museu, ao invés de abrir em outra página. (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 60)

Há um erro nas árvores ao fundo, próximo ao cozinheiro, seria bom corrigir isso (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 73)

Quando a gente não topa entrar na escola, podia ter uma opção de ir para outro local (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 61)

Poderia colocar uma música da época da fundação da escola. Tinha diversos eventos culturais e deve ter algum registro musical da época. Seria muito mais legal. (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 42)

Prefiro abrir o museu pelo computador do que pelo celular. No celular, os controles são mais difíceis (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 47)

No guia tem uma ótima sugestão de jogos simulados na internet, mas poderia ter jogos simulados fora da internet ne? Nem todas as escolas tem wifi (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 48)

Acredito que devia colocar uma lista de livros recomendados por Anísio para compor a literatura infantil escolar, isso sim seria muito legal! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 64)

novamente os bonecos poderiam ter uma função mais ativa na tela, além de servir como enfeites (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 74)

O vídeo introdutório devia estar na página principal do site! (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 33)

Só o guia já tem informação valiosa, mas podia ter mais colorido do museu (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 35)

Porque não usou imagens reais da escola parque? Aquele lugar é lindo! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 38)

acho que é legal dar uma olhada geral, lendo letra por letra e ir corrigindo (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 53)

Acho ruim abrir uma nova tela com o pdf de cada guia, porque não abrir diretamente no aplicativo? Demorei para entender que o jogo ainda estava aberto em outra página e reiniciei tudo. Disso não gostei! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 65)

Poderia por no guia um texto sobre quem é Samir Trindade. O que ele tem a ver com a escola parque? (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 68)

4) Sobre a variável INTERATIVIDADE temos as seguintes menções –

Tem de ter cuidado com essas gírias locais, outras pessoas de outros estados podem ficar sem entender (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 6)

Achei estranho o desenho do anfiteatro! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 34)

Na escola não tem nem professor pra dar aula, que dirá ter ensino de ofícios e trabalhos! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 59)

O texto do personagem do médico é muito grande! Poderia ser bem menor ou dividido entre os outros personagens que são so enfeites (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 62)

Tem um erro no texto do médico, ao final, veja lá e corrija (docente, 2020, Ciclo 2, nº 70)

Achei bom os bonequinhos, bem coloridos, mas poderia ter mais perguntas (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 90)

Não entendi a pergunta da aluna, o que é topar? (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 5)

Não entendi porque não tem o final da rua nem de um lado nem do outro (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 81)

O guia não pode abrir dentro do aplicativo porque? (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 84)

oi, parabéns pelo programa, achei bonito. morei na saldanha marinho minha infancia toda e jogava baba na escola. Se tem ... (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 20)

Essa tela final é muito bem bolada! Faz o fechamento com a idéia da visita terminando ao fim do diae indo anoitecer, só faltou a lua no céu estrelado! (motorista, 2020, Ciclo 2, nº 26)

O prédio da biblioteca tá muito bem feito. Parabéns! (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 31)

Nem sabia que Anísio tinha mestrado em Artes e Ofícios. São ótimas as informações no Guia! Parabéns, sempre uma novidade! (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 32)

gostei da música! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 39)

Ta de parabéns a construção do guia didático, muita informação valiosa sobre a escola porque (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 63)

Gostei mais do guia! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 91)

Parabéns pelo guia, melhor parte do jogo! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 95)

Achei interessante poder ir para qualquer parte da escola e retornar pra tela principal. Muito legal isso (Relações Públicas, 2020, Ciclo 2, nº 121)

Há vários erros de ortografia no site (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 52)

Até aqui no chat tem erro: Caso preocise reenviar uma mensagem (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 56)

Gostei da programa, mas tive dificuldade de navegar pelo celular... (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 97)

As vezes quando clico num icone demora muito pra abrir (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 103)

Tanto na variável Colaboração (14%) quanto na Interatividade (23%), as menções se constituem como críticas (2), propostas de melhorias da aplicação

digital (4), erros diversos (2) e sugestões relacionadas ao contexto-vivo (8). As respostas enviadas aos usuários, via e-mail, demonstram que muitas das sinalizações por eles indicadas já constavam nos guias didáticos e de entendimento.

Isto coaduna perfeitamente com a condição prevista para classificar estas menções como “efetivo contato” do sujeito interator com o MVEP1950 e como “contribuição para o contexto-vivo”, porém acerca de informações pré-existentes dentro da modelagem. Isto é valioso para a proposta do museu virtual: os conhecimentos acadêmicos estão emparelhados com os conhecimentos dos sujeitos interatores. As informações pré-existentes no museu se conectam e se confirmam com as citações advindas da comunidade interator e, com isso, ganham sentido. Conforme nossa epistemologia, esta é a unidade do conhecimento: o sentido, desenvolvido, aperfeiçoado e captado a medida que o tempo passa. Como o MVEP1950 está na internet, com potencial de nele ser perene¹²⁶, então a ferramenta terá possibilidade de ser aperfeiçoada ao longo do tempo.

5) Sobre a variável CONHECIMENTO ACADÊMICO X COMUNITÁRIO temos as seguintes menções importantes de serem pautadas –

Tem um texto muito bom sobre escola integral em <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/viewFile/1713/1562> (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 30)

A ordem dos prédios não está equivalente a ordem dos prédios da Escola Parque. Seria interessante que a sequencia dos prédios fosse equivalente (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 46)

Ednei, parabéns pela apresentação das profissões nesse pavilhão. Lembro a voce que Anísio, quando assumiu o INEP, construiu mais pavilhões, entre eles um específico de oficinas, onde tem o painel de Carybé (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 79)

Uma proposta legal seria refazer o Dia da Árvore, como Anísio fez no Terminal da França na década de 30. As árvores daquela avenida foram plantadas por ele. (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 99)

Parabéns pelo museu, brilhante trabalho, eu só acrescentaria as músicas do proprio Adroaldo Ribeiro cantadas pelo Quarteto Ci para serem tocadas no jogo o tempo todo. Obrigada! (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 100)

As obras que Monteiro Lobato escreveu são racistas? Tenho lido muitos textos que falam isso e seria bom abordar no Museu, pois vincula um educador democrático a um escritor criticado! É bom rever isso! (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 80)

¹²⁶ Os sites perenizados na internet tem sido pauta de diversos projetos, que transformam portais em verdadeiros “arquivos centrais” na web. Um deles, o *Internet Archive WayBack Machine* (archive.org/web), onde realizamos cadastro do site do MVEP1950, armazena sites antigos, no formato de *snapshots*, desde 1996 ate os dias de hoje. [N.do Autor]

Aqui na tela vendo John Dewey, lembro que a obra dele trata da vida democrática e por isso, trata de inclusão também... (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 134)

Podia colocar Clarice Lispector também como personagem, muitos livros dela são lidos em escolas também. Aprendi a ler e gostar de Clarice Lispector na minha escola, com minha professora de português! (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 10)

Professor Edivaldo foi meu professor, achei ótima essa idéia dele conversando com Anísio (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 110)

As 19 menções desta variável (14%) foram enviadas para o Coletivo de Pesquisadores visando validar uma “historia construída com a autoria dos sujeitos implicados” (p.143). É importante iniciar esta escrita informando sobre o ganho no engajamento de usuários-visitantes, obtido com a divulgação pela ABED, que superou nossa expectativa quanto as “contribuição para o contexto-vivo de informações não antes observada durante a pesquisa” (p.232). O aperfeiçoamento dos diálogos e das outras estratégias adotadas no primeiro ciclo, apresentadas no quadro 30, p.246, também deve ser pontuado como propício para o aumento de menções em relação ao primeiro ciclo, que contou com duas menções para validação.

Nesta segunda etapa iterativa, os sujeitos interatores demonstraram ter aproximações com Clarice Lispector (3), com questões raciais (2), com o teatrólogo e professor Adroaldo Ribeiro (1), com o Professor Edivaldo Boaventura (1), com o INEP (1) e com o artista plástico Carybé (1). A indicação de novos personagens fazem com que o contexto-vivo do MVEP1950 seja enriquecido e lapidado constantemente, desta feita através da própria aplicação digital . As menções coadunam com o proposto para o princípio da História Pública, “no museu, entra-se com conhecimento formal, documental e método para a história, porém se admite e, de fato, estimula-se que os participantes contribuam não somente com fontes, mas também com interpretação e autoria do conhecimento em história pertinente ao tema desta tese” (p.143).

Por fim, quanto a categoria MUSEU VIRTUAL, podemos elencar algumas menções feitas pelos usuários-visitante acerca dos seguintes aspectos dependentes:

6) Sobre os GUIAS, destacamos as menções:

Os guias tem um ótimo conteúdo, aplicável em sala de aula. Mas abrir em outra tela fica difícil, espero que resolvam isso. (, 2020, Ciclo 2, nº 138)

Boa tarde, achei a idéia dos guias muito legal, tem muita informação boa, podia ter um botão de retornar nos guias, mas ... (Analista, 2020, Ciclo 2, nº 28)

1º O vídeo presente na Guia 01 - Introdução está sem áudio.

2º Seria interessantes no teatro (Guia 2 - Área Interna), ao clicar na música ter a opção de pausar a música.

3º Ao ser perguntado pelo aluno (NPC) se na minha escola tem teatro, respondi Não e ele me dá a resposta como se eu tivesse teatro. Seria interessante ao aluno responder não, que o NPC falasse da importância das artes na formação do estudante e como Anísi Excelente Museu Virtual! (Arquiteto, 2020, Ciclo 2, nº 1)

7) Sobre os CENÁRIOS, temos as seguintes menções:

Os bonequinhos deveriam ter rostos de pessoas de verdade, de ex-alunos ou de pessoas normais, igual Anísio e Edivaldo (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 98)

Achei legal a proposta, gostava mais quando era a versão anterior, essa roda melhor no computador. (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 18)

Três personagens diante de uma biblioteca não reflete, efetivamente, a função agregadora que toda biblioteca tem! (servidora pública, 2020, Ciclo 2, nº 50)

Achei o desenho legal, apesar de estranho algumas perspectivas. Gostei do Anísio se movimentando, muito bom, como conseguiu? (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 131)

Parabens pelo museu, gostei muito das cores e do colorido do lugar. (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 92)

Ednei, voce deveria fazer a modelagem dos ambientes internos de cada setor, inclusive desse teatro da escola porque que é imenso! Esse teatro não deve em nada pra outros teatros de Salvador! Nesse teatro poderia abrigar tranquilamente shows nacionais e in (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 8)

O boneco da Clécia está chamando pra cantar no anfiteatro, poderia ter em outras telas bonecos fazendo chamadas assim! Aumentaria a interação entre as telas (docente, 2020, Ciclo 2, nº 71)

Podia ter uma opção de enviar mensagem anônima também, colocar o email toda hora cansa (Relações Públicas, 2020, Ciclo 2, nº 120)

As respostas deveriam ser dadas dentro do aplicativo. (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 126)

Podia colocar o feedback dentro da própria tela de conversação (servidora pública, 2020, Ciclo 2, nº 119)

Muito legal a proposta, poderia ser com imagens reais da própria escola? Mas gostei (, 2020, Ciclo 2, nº 133)

Bem que podia ter o nome de cada personagem na própria tela, nem todos conhecem os personagens (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 111)

8) Sobre o FEEDBACK “Fale com Anísio” temos as seguintes menções:

O feedback tem que apertar toda hora pra reenviar uma mensagem? Não gostei disso (Servidora pública, 2020, Ciclo 2, nº 118)

Fica difícil navegar no celular, melhor é pelo computador (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 108)

Gostei da resposta em meu email e isto me fez vir passear novamente. Visitando de novo, vemos como é bom o museu da escola. Isto deve ser preservado! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 37)

Gostei de utilizar o museu. Vou tentar usar ele lá na minha aula com meus alunos. Se todos puderem usar nos seus celular... (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 136)

9) Sobre o AUDIOVISUAL temos as seguintes menções:

Eu gosto da proposta, só acho um pouco desanimado porque não tem som durante o passeio, mas a idéia da escola porque deveria ser aplicado no Brasil todo (, 2020, Ciclo 2, nº 124)

Clécia Queiroz, tesouro e ouro da Bahia! Parabéns pela escolha da música, animada e jovial! (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 11)

Sou fã de Clécia Queiroz, e essa música é linda. Podia colocar mais músicas de folclore (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 116)

Muito legal o vídeo final, mais elucidativo que o primeiro. O sonho de Anísio é o nosso sonho também (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 127)

Na tela inicial, gostei do vídeo mas acho que um som seria legal! (Docente, 2020, Ciclo 2, nº 109)

O vídeo podia ser mais rápido e explicado né? (Pedagoga, 2020, Ciclo 2, nº 115)

O vídeo poderia ter um som e músicas infantis (Estudante, 2020, Ciclo 2, nº 94)

As variáveis desta categoria Museu Virtual, que somadas atingem 24% das menções totais do segundo ciclo, indicam aspectos de ambientes inerentes a modelagem. Os cenários, que concentram a maioria dos elementos interativos do MVEP1950, teve a maior quantidade das menções dessa categoria, 17 (12%), entre críticas (6), elogio (1), erro (1), propostas de melhorias (5) e sugestões técnicas e tecnológicas (4). Apesar dos Filmes (4 menções, 3% do total) e da Música (3 menções, 2%) estarem imbricados com os cenários, optamos por acompanhá-los

individualmente. Os comentários realizados pelos usuários-visitantes sobre esses dois aspectos apresentam prós e contras que devem ser considerados para aperfeiçoamento da aplicação digital no próximo ciclo. Os filmes, mesmo com a redução de tempo em cada frame, ainda receberam críticas quanto a demora. O *feedback* (4% do total) obteve 3 menções de elogios e 2 de críticas; já os guias obtiveram 2 elogios e 2 de críticas.

Após análise das menções consideradas relevantes para aperfeiçoamento do MVEP1950, sistematizamos os pontos de melhoria a serem feitas na aplicação digital, após aplicação no segundo ciclo:

1) Redesign do site do MVEP1950:

Foram inseridos dois ícones específicos na representação de um computador, a esquerda, e um smartphone, a direita, permitindo ao usuário-visitante que ele escolha qual modalidade de acesso do MVEP1950 ele deseja navegar.

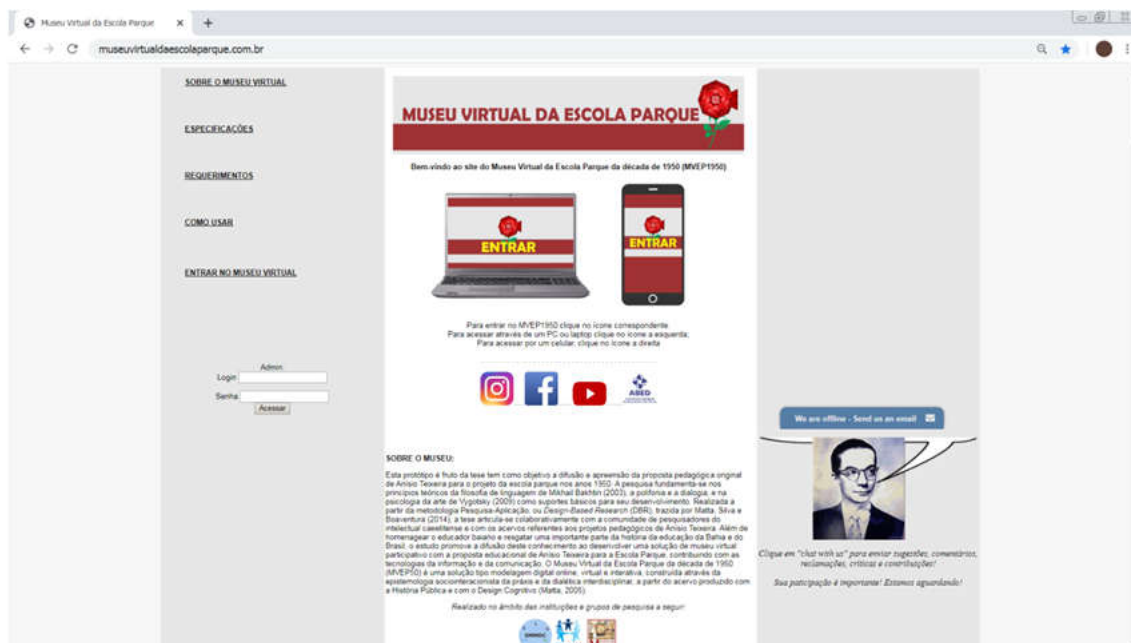
QUADRO 31 – REDESIGN DO SITE DO MVEP 1950 APÓS SUGESTÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES NO CICLO DE APLICAÇÃO 1

Página	Ambientes e objetos (links) a modelar	Referências Cognitivas no TDC
PÁGINA PRINCIPAL DO MVEP1950	Reordenamento do acesso a simulação	A partir do ciclo 2, O usuário-visitante poderá optar desde o início da navegação se deseja utilizar a modalidade <i>desktop</i> ou <i>mobile</i> O acesso ao formulário de dados pessoais será realizado ao final da visitação.
	Links para acesso do aplicativo para dispositivos, tipo PC e tipo mobiles	(F-46 e I-80) Disponibilidade do aplicativo do MVEP1950 para equipamento do tipo PC e também mobiles (smartphones), incorporados diretamente na página HTML principal.
	Textos instrucionais	(N-93, N-94 E N-95) um documento guia/roteiro para uso da aplicação, do tipo "Ajuda", incorporado diretamente na página HTML principal.
	<i>Feedback</i> , "Fale para Anísio",	(I-84) Inserção de Elemento de Interação da simulação, quantidade 01, do tipo <i>feedback</i> , disponível online, virtual, posto dentro do site do MVEP1950, localizado a direita da página principal HTML
SEGUNDA PÁGINA: INTERFACES DO MVEP1950	Link para Interface do "ambiente interativo" para dispositivos mobiles e para versão em inglês	(G-57 e H-73) Acesso DIRETO a Modelagem, do tipo simulação, virtual e online, através de link disposto no centro da segunda página HTML parte inferior da tela do equipamento do usuário-visitante.

Fonte: Elaboração dos autores, 2020

Com esse *redesign*, o layout da página principal do site do MVEP1950 passou a ter a seguinte representação gráfica:

FIGURA 28 – REDESIGN DO LAYOUT DA PÁGINA DE ENTRADA DO SITE DO MVEP1950 APÓS SUGESTÕES DOS USUÁRIOS-VISITANTES NO CICLO DE APLICAÇÃO 1



Fonte: Elaboração dos autores, 2020

Também foi incorporada à página principal a ferramenta de feedback “Fale para Anísio”, caso o usuário-visitante deseje contribuir com alguma informação diretamente por esta página. Isto facilita para aqueles interatores que, por exemplo, já tenham navegado o museu virtual e, num outro momento que se lembrar de alguma informação ou dado relevante, possa contribuir sem a necessidade de preencher formulário, por exemplo.

A capacidade do MVEP1950 em trabalhar por módulos propicia uma experiência onde podemos dinamizar as contribuições dos sujeitos interatores, conforme explicado na seção 5.2, que trata da construção da modelagem (p.165). O tratamento dos dados de *feedback* nesta página será feito do modo já indicado na figura 25, e explicado a partir da página 226.

2) Redesenho do cenário da Entrada da escola, Tela 1 do MVEP1950:

Algumas contribuições indicaram a necessidade de que os cenários devem se apresentar constantemente coloridos, trazendo a ideia de remasterização de imagens antigas, com cores fortes que despertem a atenção do usuário-visitante. Segundo Farina, Perez e Bastos (2006) a presença das cores despertam a atenção do espectador (usuário-visitante) de acordo com os princípios da psicodinâmica das cores. Isto pode ampliar o princípio do engajamento, constante em nossa epistemologia e necessário em nossas aplicações metodológicas junto ao usuário-visitante. Assim, a escolha das cores se pautou nos relatos existentes do contexto-vivo sobre as cores existentes nos painéis dos modernistas, apresentados na página 113 e com base no princípio dos *storytellings* (p.154), sem prejuízos para o que foi estabelecido no *Template* de Design Cognitivo. A representação gráfica do redesenho da tela 1 foi finalizada e substituída na simulação (figura 13 anterior na página 184) e apresentada para aplicação neste ciclo da seguinte forma:

FIGURA 29 – REDESENHO DO CENÁRIO DO MVEP1950: TELA 1, ENTRADA DA ESCOLA



Fonte: Elaboração do autor, 2020.

Esta é a versão do MVEP1950 para a defesa desta tese doutoral vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento, encaminhada para a banca doutoral.

Na análise de dados deste capítulo da tese, promovida pela Pesquisa-Aplicação com as análises cíclicas do MVEP1950 (p.233) acompanhamos, através das menções dos usuários-visitantes, suas contribuições qualitativas acerca dos aspectos dependentes e independentes da aplicação digital .

Fato é que, ao utilizarmos outra ferramenta de monitoramento de sites, como o Google Analytics (www.analytics.google.com), percebemos que o *site* do museu virtual teve, no primeiro ciclo, 62 pessoas acessando sua tela principal, conforme apresentado no Anexo 15 (p.309). Desse quantitativo, 10 (dez) pessoas preencheram o formulário e avançaram para a segunda tela (Figura 21, p.200).

No segundo ciclo, 121 pessoas acessaram a primeira página do *site* do museu virtual, enquanto que 46 adentraram o museu. Assim, entendemos que é preciso buscar mais estratégias de marketing digital do museu virtual, junto a seu público-alvo, EAD, de modo a ampliar e engajar mais usuários para visitaç o do MVEP1950. Mesmo estando em propagandas nas redes sociais virtuais que em muitas vezes fazem da pr tica comercial para alavancar seus produtos.

Portanto, ap s a an lise dos dados apresentados neste cap tulo, conclui-se que os resultados obtidos foram parcialmente satisfat rios. Consideramos que ainda a An lise Cognitiva responde satisfatoriamente as necessidades de an lise nos ciclos iterativos, detalhando os elementos a serem avaliados para o *redesign* da ferramenta virtual.

7.3 – FUTUROS CICLOS

O terceiro ciclo de aplica o do MVEP1950 acontecer  ap s a defesa doutoral. Melhorias e aperfeiçoamentos da aplica o digital com base nas indicações advindas dos membros da banca impactar o diretamente no redesign do pr ximo ciclo.

Em longo prazo, h  uma expectativa de que nas vers es vindouras e aprimoradas do MVEP1950 haja alguma parceria para ampliar ainda mais o alcance da aplica o do MVEP1950. Essa parceria vai, segundo nossa vis o, propiciar robustez para a solu o, aumentar a acessibilidade e o alcance, superar o empecilho das multiplataformas de sistemas operacionais e das limita es de navegabilidade pela internet.   importante reafirmar que, ao superarmos estes  bices em longo prazo, e com a previs o de chegada da banda larga de comunica o m vel do tipo 5G, poderemos lan ar uma vers o modelada em tr s dimens es, compat vel com os diversos sistemas operacionais m veis dos

smartphones, e adequada aos princípios sociointeracionistas aqui nesta tese indicados.

Em médio prazo, temos como proposta de continuidade da aplicação do museu virtual a inclusão de outro aplicativo complementar ao MVEP1950, do tipo RPG sociointeracionista. Este complemento servirá como a navegação por dentro de cada um dos prédios setoriais desenhados no MVEP1950. O próprio grupo de pesquisadores do REDEEDUCA tem a expertise para desenvolvimento deste complemento, que propiciará o aumento da apreensão da ideia do pensamento pedagógico de Anísio Teixeira, objetivo maior desta tese. O complemento é um jogo de RPG que inicia assim que clicado e trará o elenco de participantes que, ao comando do Mestre do Jogo (GameMaster) do RPG, dialogarão polifonicamente com outros personagens dentro daquele ambiente, sempre orbitando com as teorias e as propostas de atividades de Anísio e de Carmem Teixeira, sua irmã, para aquele ambiente. O jogo funcionará como uma nova interface do diagrama UML do MVEP1950 (figura 11, p.173), ou seja, como um módulo externo e com possibilidade de uso, mesmo continuando a navegação pelo museu virtual.

O jogo RPG dos prédios escolares integraria quantas pessoas quisessem “adentrar” no prédio, dentro de uma comunidade virtual de aprendizagem colaborativa, onde cada um teria uma função determinada pelo mestre, de protagonista, coadjuvante, aliados, figurantes, mimetizando sala de aula, teatro, e demais atividades do prédio escolar e trazendo novas experiências, como gerar um repositório de ações e atividades para serem aplicadas numa escola real: esta tem que ser mantida e complementada com atividades *online*, sendo apoiada e constantemente homenageada.

Em curto prazo, temos acréscimos advindos das contribuições dos sujeitos interatores e aceitos pelo coletivo de pesquisadores. Das implementações que estão sendo desenvolvidas para a aplicação digital temos (1) os redesenhos das telas, com mais efeitos de sombra e luz; (2) a incorporação de música e sons ambientes em cada cenário; (3) a animação das faces (boca e rosto) de cada personagem das cenas do museu virtual; (4) a implementação de voz nas personagens e de narração dos ambientes; (5) uso de uma inteligência artificial que propicie alterar as conversações dialógicas de acordo com as escolhas de cada sujeito-interator; (6)

implantação de fichas do tipo *story cards*¹²⁷ para cada personagem, com detalhes biográficos e históricos acerca de cada sujeito polifônico dos cenários, integrado a um sistema do tipo *wiki*, como mencionado no quadro 13, na página 154 desta tese e, por fim, (7) a revisitação e reedição dos vídeos inicial e final do MVEP1950, colocando mais elementos animados, visando aumentar o engajamento (p.145). Com isto, o *template* de Design Cognitivo (p.160 desta tese) também irá se redesenhando, gerando complementos a cada versão da aplicação digital .

O MVEP1950, na formatação que se apresenta juntamente com esta escrita, tem potencial e relevância em ser a base do pensamento de Anísio para a educação online e a distância. Muitas outras experiências que surgirem podem usufruir gratuitamente desse lastro deixado tanto por Anísio quanto por esta pesquisa feita no âmbito dos grupos de pesquisa RedeEduca e o Memória da Educação da UNEB, que souberam transduzir uma nova proposta: os parques escolares virtuais para sistemas computacionais e smartphones. Essa proposta pode galgar outros patamares com um projeto de pós-doutorado para continuidade de pesquisas sobre museus virtuais pedagógicos.

¹²⁷ *Story cards* são fichas catalográficas com referências específicas de personagens, de histórias, de elementos, geralmente mais utilizadas em jogos do tipo RPG (Fonte: <https://rpggeek.com/rpgitem/43897/storycards>)

8 – CONCLUSÃO

Este capítulo traz a conclusão da pesquisa o MVEP1950, suas limitações e recomendações para ações futuras.

Esta tese teve como objetivo apreender e difundir o plano pedagógico proposto por Anísio Teixeira para a educação infantil na Bahia na década de 1950, quando assumiu a Secretaria de Educação e Saúde desse estado. Essa difusão ocorreu através de uma aplicação digital desenvolvida para, também, para apreender a ideia original da proposta do educador caetitense: a construção de dezessete escolas-parque na década de 1950, sete na capital e dez nas grandes cidades do interior, com suas respectivas escolas-classe.

Tendo como problematização a inexistência de uma aplicação digital que propiciasse a difusão e a apreensão e suprisse a ausência de estudos mais profundos sobre os centros de educação popular, buscamos identificar e responder a pergunta de partida e as questões norteadoras da tese. A resposta para a primeira pergunta, sobre o que é e como se compreende como a proposta pedagógica da Escola Parque de Anísio Teixeira, está na apresentação do Contexto do MVEP1950 (p.58). O percurso historiográfico trazido no contexto e lapidado pela História Pública do museu virtual (p.125) permitiu obter as coleções de acervos sobre o pensamento pedagógico de Anísio Teixeira, propícios para aplicar em qualquer ferramenta virtual sociointeracionista.

Nesse íterim, passamos a responder ao segundo questionamento, sobre como elaborar o Museu Virtual da proposta pedagógica aplicada na Escola Parque, tal qual Anísio Teixeira pensou. Para respondê-la, adaptamos o acervo lapidado do contexto para a coleção que previmos em conjunto com o Coletivo de Pesquisadores do Parque Escolar. Em seguida, com a determinação de que a ferramenta será construída com o viés praxiológico, elencamos conceitos já testados em outras experiências museológicas virtuais, como o Contexto (p.58), a História Pública (página 125), princípios sociointeracionistas da Dialogia e da Polifonia de Bakhtin, ZDI de Vygotsky, sempre dialogando com o Coletivo de Pesquisadores e ouvindo cada uma das vozes tanto da comunidade de pesquisadores quanto dos textos encontrados e adquiridos. Nesta versão do MVEP1950, colocamos um novo conceito (*storytellings*) objetivando engajar os usuários-visitantes visando a apreensão objetivada nesta tese.

Para a última pergunta, sobre como entender o que Anísio queria com sua proposta pedagógica, programamos o museu digital mantendo o viés praxiológicos, e aplicamos esta mediação em dois ciclos iterativos junto a algumas comunidades específicas e outras abrangentes, visando atingir o potencial colaborativo de cada componente comunitário, sempre pautado na crença dialógico-polifônica que permeia todo esse processo: para nós, Anísio está vivo no outro com quem ele teve contato. E, se nós queremos saber mais sobre ele, devemos perguntar ao outro sobre ele: o MVEP1950 tem isto como função primordial e condição *sine qua non*. A aplicação digital busca as contribuições de cada um sobre Anísio e sua obra, evocadas através das menções, dialogando o sujeito-interator do presente com sujeitos polifônicos do passado.

Todo esse andamento vem para responder a pergunta de partida, sobre a maneira podemos apreender a proposta pedagógica de Anísio Teixeira, tal qual ele idealizou, representado em um diálogo interativo e difuso de forma continuada (p.29). Esse questionamento já traz em si uma busca pela solução do problema, pois se antes não existia um estudo na virtualidade que abordasse o projeto educacional de Anísio Teixeira para os dezessete Centros de Educação Popular para a Bahia, agora há. Se não havia uma ferramenta na virtualidade que resgata e homenageia o intelectual caetitense e seu pensamento pedagógico, também no MVEP1950 está materializado. Mais ainda: como buscamos construir esse artefato com nossa crença epistemológica na praxiologia e nosso método Pesquisa-Aplicada, a capacidade evolutiva do museu virtual está sempre atrelada as demandas das comunidades que nela se deitam e sonham junto com Anísio, polifonicamente a qualquer momento.

Essa combinação permitiu atingir os resultados apresentados na Aplicação do MVEP1950 (p.209) e responder ao problema, de modo afinado com a prática do grupo de pesquisa RedeEduca, quem tem na Sociedade em Rede (Castells, 2013) e na forma como a sociedade, seja ela científica ou não, se comporta, uma de suas bases de pesquisa. Isso permitiu ao MVEP1950 trazer contribuições da pesquisa realizada para a ciência, com avanços a considerar nos princípios sociointeracionistas, principalmente.

Isto porque o advento das tecnologias da informação propiciou transformações sociais. A rede digital que surgiu incorpora, imperceptivelmente, *links* e *hiperlinks* nas práticas sociais mais corriqueiras e faz esta mesma ação entre as disciplinas e os campos de conhecimentos.

A rede mundial propicia que áreas de conhecimento evoluam para dentro dela. Mas essas áreas buscam mecanismos e estratégias para não avançar rede adentro sozinhas: passam a “contar” com outras disciplinas para passear pela complexa teia de computadores. A educação “busca” o *design* e como estratégia surge o design pedagógico; engenharia de *software*; bioquímica e biofísica molecular. As interdisciplinaridades vão surgindo com a facilidade que a rede de computadores tem em interconectar as pessoas. E é neste passeio pela rede web que ocorre a popularização do campo científico e das informações deste campo dentro da internet.

A História é uma das áreas científicas que evoluiu para as tecnologias digitais. Nesse meio virtual, foi se integrando a outros campos de conhecimento científico e, também, a outros conhecimentos que não vem das áreas científicas. Vem dos saberes das comunidades, das narrativas de pessoas, da história do povo. E aqui neste ponto, cabe aos acadêmicos e aos cientistas a responsabilidade de não impor verdades e, sim de dar voz ao agir como mediadores entre os conhecimentos científicos, dialogados dentro da academia, com os conhecimentos das pessoas, advindos dos saberes populares. E os pesquisadores podem dar voz através das ferramentas virtuais da internet, desenvolvendo-as e programando-as para agirem no virtual como do mesmo modo que no mundo real: como mediadores.

Este movimento de mediação inclui ações como, por exemplo, a inclusão de um novo princípio, o *Storytellings*, como forma de engajar ainda mais os sujeitos-interatores para o resgate histórico da vida de Anísio Teixeira, uma personalidade que atuou em suas comunidades e que, por isso, devem ser constantemente homenageadas pela sua prática efetiva: de pensar o outro, mesmo quando este outro não é da realidade onde vive. A contribuição de nosso estudo nas teorias sociointeracionistas considera que uma história contada de modo contextualizado propicia maior engajamento.

Os sujeitos-interatores, nas suas menções, puderam vislumbrar mais da vida deste educador e de seu projeto pedagógico. O museu virtual digital promoveu o contato entre os conhecimentos históricos científicos existentes na universidade com os conhecimentos populares daqueles que o conheceram, ou são entusiastas e pesquisadores da obra do causídico baiano de Caetité. Isto é percebido nas menções analisamos em capítulo anterior (p.236) e que colocamos, na íntegra, nos Anexos 12 e 13, p.297 e 299, respectivamente.

Quanto a apreensão, este é outro ponto que avançou como contribuição para pesquisas científicas sociointeracionistas. O MVEP1950 vem para demonstrar e perenizar a proposta pedagógica de Anísio Teixeira. Este plano indica que, sem as estruturas mostradas nos cenários do museu virtual, não existe um parque escolar propício a formação do cidadão preparado para o que ele chama de “vida democrática” (Teixeira, 1949).

Segundo a filosofia de Anísio, para que uma escola seja, efetivamente, uma “Escola Parque”, ter um prédio dedicado para a biblioteca, e não uma sala da escola, como comumente vemos hoje em dia. Ter um prédio para o Teatro, e não usar o ginásio de esportes como área artística. Ter um prédio com oficinas de práticas lúdicas e de atividades profissionalizantes. Hodiernamente, as escolas-parque poderiam ter oficinas de mecatrônica, por exemplo, ou oficina de criação de jogos, com o aplicativo do MIT trazido por Dr. Ramesh Sharma. Sabemos que tem oficina de dança, de música. Poderia ter também acordos com clubes de futebol, de modo a implantar oficinas de futebol. Ou até mesmo oficinas de canto, seja coral ou música popular.

Mas a presença de um prédio específico para desenvolver as atividades discentes é de fundamental importância que seja entendido e apreendido em combinação com outro elemento: a presença do professor. Aquele local para que o aluno possa se sentir acolhido e pode desenvolver suas atividades é o *lócus* docente, que é a ZDI pensada por Anísio para formar cidadãos.

Os prédios setoriais são verdadeiros ‘bairros’ da cidade educacional por ele projetada, o Centro de Educação Elementar. E o mediador, que é o docente, preparado para atuar nesse ambiente, está sempre presente em todos os cenários do MVEP1950. Anísio era presente, sempre, na escola parque; vez ou outra ele aparecia e percebemos isso nas fotos e imagens antigas do lugar. Por isso que existe na museu virtual a presença do Professor Edivaldo Boaventura, junto com o professor Anísio. E com ele está a presença dos outros docentes relevantes, como o Professor Adroaldo Ribeiro, a presença do Professor Dewey e do Professor Diógenes.

É a primeira preocupação dele como Inspetor de Educação no governo de Calmon, como podemos ver na página 81: os espaços físicos das escolas. Na museu digital, há constantemente em cada cenário o encontro dos dois elementos

fundamentais da base da filosofia pedagógica de Anísio, que dão o sentido da coisa viva que é “MVEP1950”: prédios escolares e professores.

Por isto que os cenários focam bastante na formatação predial e na presença de Anísio com os professores neles. O colorido dos prédios aparece no museu virtual tal qual o colorido dos painéis dos artistas modernistas na escola. As cores vêm para que, durante a navegação, cada cena se torne um quadro exposto na parede de um museu, para ser apreciado durante a visitação. Caso o sujeito interator se sinta engajado, a cena pode ser comentada e avaliada. Anísio se esmerava e muito na arquitetura dos prédios setoriais. E pelas consequências do acaso, encontra alguém com a ousadia arquitetônica capaz de acompanhá-lo em suas obras, Diógenes Rebouças. Como o seu projeto não foi aplicado na íntegra, é interessante aproveitar a realidade virtual que a internet permite para demonstrar, perenizar e difundir esse conhecimento.

Outro avanço que trazemos como novidade foi a escolha de uma tecnologia computacional que propiciou o design autoral, de fácil compreensão e explicada de forma didática, visando ensinar para todos que assim desejem criar seus museus virtuais sociointeracionistas, passo a passo, indicando os softwares para delineamento do roteiro (*Scriviner*), desenho dos cenários (*Inkscape*), configuração dos vídeos, dos guias e da tecnologia de *feedbacks*. Além de desenharmos o MVEP1950 desta maneira colaborativa, atendemos o disposto pelo coletivo de pesquisadores, sobre construções autorais (p.217).

Por fim, avançamos também com o tratamento sobre o *Design Cognitivo* (p.157). Nesta ferramenta, bem como no *Framework DBR* (p.54), debruçamos um detalhamento que propiciasse a gerações futuras de pesquisadores uma referência sobre como utilizar os dois dispositivos de modo a permitir que a ferramenta construída a partir delas tenha eficácia. Somente com o Template do Design Cognitivo é que o MVEP1950 passa, verdadeiramente, a existir.

Este não é um trabalho científico de imposição, conforme já falamos. É um estudo de acompanhamento, de contato constante entre comunidades diferentes num mesmo espaço, digital e virtual, dentro dessa sociedade em rede. Nesse sentido, a metodologia Pesquisa-Aplicação foi a escolha mais acertada para o desenvolvimento desta tese. Além da íntima ligação com Dewey (criador da DBR) e Anísio (primeiro designer e cientista a aplicar a DBR), a escolha é coroada por ser a primeira aplicação de um museu virtual de uma escola pública, construída com DBR.

Outras vantagens do uso da metodologia foram elencadas em capítulo específico (p.39). Mas é importante fazer duas considerações. A metodologia Pesquisa-Aplicação, DBR, é uma metodologia cara, conforme já relatado valores nesta tese, na página 214. Os entusiastas que desejarem utilizar esta metodologia devem estar atentos a isto, para não sofrerem reveses e, com isso, se decepcionarem de qualquer forma. É caro tal qual os custos do primeiro projeto DBR conhecido, o do parque escolar, e que o próprio Anísio imortalizou na sua célebre frase, replicada nesta tese na página 133: “o projeto da Escola Parque não foi barato, mas a guerra custa muito mais caro. Porque que a escola tem que ser mais barato que se pode gastar dinheiro com guerra?”. Mesmo com boa parte de design autoral no MVEP1950, ainda assim há custos como licenças de software, compra de equipamentos capazes de executar esses softwares. A UNEB tem projetos de auxílio financeiro e os programas de pós-graduação tanto da UFBA tem bolsas de pesquisa, o que podem facilitar o percurso do projeto.

A segunda e última consideração foi uma sugestão que fiz aos meus pares no grupo de pesquisa onde atuo. Acredito que muitos conceitos e princípios próprios da metodologia DBR e da epistemologia podem e devem começar a ser estudados desde uma especialização. Demanda um bom tempo de leitura e de paciência e compreensão do orientador para que o mecanismo de entendimento da pesquisa DBR comece a engendrar, o que afortunadamente tive para estudos desta tese do MVEP1950. Procurei ser aqui nesta tese o mais didático possível nos avanços proporcionados pela aplicação digital, reprisando o exemplo de orientação que tive. Daí que surge, a necessidade em criar cursos de *lato sensu* voltados para a DBR. Inclusive aproveitando os mestres e doutores formados no âmbito dos grupos Memória e RedeEduca.

Este Museu Virtual funciona tal qual um jogo de xadrez. Neste jogo, um movimento decorre de um movimento anterior, alternado entre os participantes, a mediação e o sujeito interator. No caso do MVEP1950, que tem como participantes os sujeitos interatores e os sujeitos interativos, o primeiro movimento é promovido, no tabuleiro que é a medição, pelas peças interativas, que são os personagens do contexto vivo.

Elas realizam o primeiro movimento, com os ícones de interação buscando chamar a atenção dos sujeitos interatores. Até mesmo porque, caso este último deseje, ele pode visitar o museu virtual sem promover qualquer interação. Isto torna

cada cenário do MVEP1950 em um quadro numa galeria, passível de ser visualizado, vislumbrado, refletido.

Para mais além, temos como expectativas futuras a melhoria e aperfeiçoamento da mediação digital com base nas sugestões advindas da defesa da tese e com os futuros ciclos que advirão, conforme relatei na página 265 desta tese.

Serão propostas também novas melhorias e novos módulos ao aplicativo MVEP1950. Uma das propostas aborda um módulo de simulação onde o usuário possa criar sua versão digital da Escola Parque e navegar por ele. A ideia é que o usuário tenha acesso a um editor, em duas dimensões (2D), onde dentro de um terreno virtual ele determine quantos e quais prédios devem compor o Centro Educacional Virtual por ele proposto. Inclusive, propor novos prédios com novas funções e atividades não previstas por Anísio ou inexistente na atual escola: como por exemplo, pavilhão de robótica, pavilhão de mecatrônica, centro de esportes futebolísticos e olímpicos, pavilhão de dança, setor de política (para retomar a simulação de câmara de deputados, de senado e prefeitura entre os jovens), entre outros. A ideia final é que, terminada a edição seja possível gerar, automaticamente, uma versão em três dimensões dessa edição, disponível para navegação e disponível para outros usuários navegarem pela internet.

Essa proposição, hodiernamente, fica impedida de ser aplicada justamente pelas **limitações** da pesquisa, que podem ser superadas com novas parcerias. Conforme já citamos acima, a primeira delas é a limitação provocada pela tecnologia do *hardware* dos usuários. Necessitaríamos de uma internet robusta e equipamentos pessoais com robustez para rodar tal aplicativo com essa capacidade descrita. É a mesma limitação que impediu, até este momento, de unificar o sistema *wiki* com a modelagem, o que seria ideal para ampliar a interação e mediação. Caso fosse possível, durante a navegação pela simulação do MVEP1950, já seria possível ir clicando nos elementos e objetos e aparecendo dados e informações para serem vistos e alterados em tempo real. Dessa maneira, teríamos um museu virtual muito mais interativo de uma proposta para as escolas públicas, capaz de permitir ao visitante que possui alguma informação interessante preencher esses dados de

forma *online*, atrelado ao seu perfil virtual disponível de forma *crossmobile*¹²⁸. Um conteúdo digital voltado para a difusão do conhecimento visando a preservação da memória da educação na Bahia.

A segunda limitação vem da tecnologia aplicada no desenvolvimento do museu virtual. Conforme explicamos na seção de capítulo 5.2, na página 165, a tecnologia *actionsript*, base da linguagem flash, está em fase de reconstrução e portanto, muitas funções ainda não foram implantadas. Muitas das críticas dos usuários-visitantes advêm do fato de que a tecnologia de linguagem de programação está praticamente sendo reiniciada pela Adobe. Esse *reboot* promovido por essa empresa tem incorporado aos poucos funções novas e antigas a linguagem *actionsript*. Portanto, isso limitou a experiência. Mas acreditamos que, nos próximos ciclos, a mediação digital fique muito mais interativa. Superada cada limitação do MVEP1950 a cada ciclo, também poderemos refinar cada vez mais as estratégias de mensuração das variáveis do museu virtual. E assim, como desdobramento futuro, a modelagem passará para uma versão modelada em três dimensões, compatível com dispositivos móveis, conforme já debatemos nesta tese, na página 265.

Por fim, concluímos que fizemos uma escolha acertada quando optamos pela metodologia, pela epistemologia e, sobretudo pelo tema sobre Anísio Teixeira e a Escola Parque da década de 1950, pois o nome tem íntima relação entre educador caetitense e seu projeto pedagógico. Mas, com os avanços que poderão acontecer, o aplicativo irá evoluir e, a partir dele poderão surgir outros museus virtuais. Alguns que acreditamos ser demandados em curto prazo de tempo são: “Museu Virtual da Cidade de Caetité”, “Museu Virtual do Centro de Educação Popular” e ainda a concepção do “Museu Virtual do Pensamento Pedagógico de Anísio Teixeira”, este último já proposto. Englobaria todo o contexto escrito nesta tese, abrangendo a

¹²⁸ *Cross-mobile* é uma condição em que um aplicativo propicia ao usuário sua utilização em diversas plataformas diferentes (IOS, Android, Windows, Linux), sem perder o conteúdo já visto, lido ou percorrido. Alguns aplicativos de redes sociais virtuais, como Facebook, Instagram, Whatsapp, Telegram, Wechat, entre outros, tem conseguido funcionar omnidirecionalmente entre as plataformas, permitindo que o usuário continue de onde parou na plataforma anterior. Isso é possível graças a tecnologia *Webview* que propicia paginas da *internet* o funcionamento de maneira ubíqua. Para animações e modelagens tipo jogos, ainda está em testes o desenvolvimento dessa função, como o *ReactNative*. A idéia é que *ReactNative* permita que os desenvolvedores possam utilizar o JavaScript (uma linguagem de programação universal em todas as plataformas) para criar o aplicativo baseado nos *widjets* (aplicativos específicos feitos em Java em cada plataforma). O maior problema é que muitos *widjets* nativos de uma plataforma não aceitam comandos e funções de *widjets* nativos de outra plataforma, afetando o desempenho de animações, por exemplo.

atuação de Anísio nas três esferas da educação: ensino fundamental, ensino médio e ensino superior.

Mas, enquanto primeira experiência concreta de um museu virtual sociointeracionista de uma escola pública, temos a sensação de dever cumprido. É interesse nosso que outros museus virtuais de escolas sejam demandados e construídos, fortalecendo este nicho surgido a partir desta primeira experiência. Construir o museu virtual da Temos Escola Parque de Salvador, de Brasília, ou ainda a de Maceió, também construídas com base no pensamento de Anísio e por Diógenes Rebouças (ver página 23 desta tese). Mas quando falamos da “Escola Parque da década de 1950”, estamos nos referindo ao projeto pedagógico desse período histórico, que não foi posto adiante porque a ditadura militar imposta a partir de 1964 fechou a escola e tempos depois, assassinou seu inventor em 1971.

Assim, o MVEP1950 não é o museu de uma escola parque específica, e sim a representação mais concreta do projeto de Anísio para as dezessete escolas-parque não construídas na Bahia. Apesar da inegável semelhança que tem com a Escola Parque de Salvador que, por sinal, é a mais famosa (que a de Brasília). Mas, conforme informei na p.23, por se antigo morador da Caixa D’água, é a Escola Parque que eu conheci e com isso, homenageio tanto a obra quanto seu criador. Parafraseando Lennon, “há lugares que eu me lembro por toda vida, apesar de alguns terem mudado”. Que o MVEP1950 possa, dialógica e polifonicamente, contribuir para “nunca perdermos o afeto por pessoas e coisas que se foram antes. Eu sei que, frequentemente, vou parar e pensar nelas”¹²⁹ (Lennon, 1965).

¹²⁹ “In my life” é uma canção composta por John Lennon em 1965, gravada pelos Beatles. É a quarta música do lado ‘B’ do *long-play* (LP) *Rubber Soul*. Na visão do autor da tese, a canção transduz a ideia sociointeracionista polifônica e dialógica quando aborda “lugares e pessoas que passaram por sua vida, presentes num sofisticado texto saudosista, que não deixa de lado o amor atual” (Superinteressante, 2019, pg.32)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE Junior, Nivaldo. **As obras do plano de edificações escolares de Anísio Teixeira e a arquitetura moderna na Bahia (1947-1950)** In: 9º Seminário Docomomo Brasil: Interdisciplinaridade e experiências em documentação e preservação do patrimônio recente, Brasília. 39p. 2011

ANDRADE, Renata Fernandes Maia de. CARVALHO, Carlos Henrique de. **A educação no Brasil império: análise da organização da instrução na província de Minas Gerais (1850-1889)**. Revista História da Educação, ASPHE/FaE/UFPel, Pelotas, v. 13, n. 28 p. 105-133, Maio/Ago 2009. Disponível em: <http://fae.ufpel.edu.br/asphe>

ARRIADA, Eduardo; TAMBARA, Elomar Antônio Callegaro. **Aulas régias no Brasil: o regimento provizional para os professores de filosofia, rhetorica, grammatica e de primeiras letras no estado do grão-pará (1799)**. Hist. Educ., Santa Maria , v. 20, n. 49, p. 287-303, 2016

AZEVEDO, Fernando et al. **Manifesto dos pioneiros da educação nova**. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, n. 70, p.108-127, 1960.

BAHIA, Luiz Henrique Nunes. **O Poder do clientelismo: raízes e fundamentos da troca política**. [S.l.]: Renovar. 2003,374p

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo, Martins Fontes , 2003.

BARBOSA, Cibele. **Casa Grande & Senzala: A questão racial e o “colonialismo esclarecido” na França do Pós-Segunda Guerra Mundial**. Revista Brasileira de Ciências Sociais - Vol. 33, nº96, 2018.

BARROCO, S. M. S. SUPERTI, T. (2014). **Vigotski e o estudo da psicologia da arte: contribuições para o desenvolvimento humano**. Psicologia&Sociedade, 26(1), 22-31

BERNERS-LEE, Tim. **Information Management: A Proposal**. CERN, 1989

BOAVENTURA, Edivaldo Machado. **Escola Parque e Escolas Classes**. s/a, 2p.

_____. **A educação brasileira no período joanino**. Salvador: EDUFBA, 2009. pp. 129-141.

BOND, Jeremy Gibson. **Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C# (2nd Edition)**. Addison-Wesley, Pearson, 944p. 2017

BONFIM, Luiz Ruben F. de A. **Lampião conquista a Bahia**. Paulo Afonso, Editora Graf-Tech, 422p., 2011.

BRUKMAN, Amy. **The combinatorics of storytelling: mystery train interactive**. Interactive Cinema Group. The MIT Media Laboratory. 1990

- BURNHAM, Teresinha Fróes. *Et all. Análise Cognitiva e espaços multirreferenciais de aprendizagem : currículo, educação à distância e gestão/difusão do conhecimento*. Salvador: edUFBa, 2012. 476 p.
- CALLIYERIS, Vasiliki Evangelou. LAS CASAS, Alexandre Luzzi. **A utilização do método de coleta de dados via internet na percepção dos executivos dos institutos de pesquisa de mercado atuantes no brasil**. Revista INTERAÇÕES, Campo Grande, v. 13, n. 1, p. 11-22, jan./jun. 2012
- CARDOSO, Tereza Fachada Levy. **As aulas régias no Rio de Janeiro: do projeto à prática 1759-1834**. Revista Historia da Educação, ASPHE/FaE/UFPeL, Pelotas, v.3, n.6, 105-130, 1999
- CARVALHO, Guido Ivan de. **Prefácio**. p.5-8. In ÉBOLI, Maria Terezinha de Melo. Uma escola diferente. São Paulo: Ed. Nacional, 1969. 236 p.
- CASAES, Carlos. CALMON, N. **Bahia de todos os títulos: fatos e episódios que marcaram a vida do Esporte Clube Bahia de 1931 à 1968**. 358p. 1969.
- CASTANHA, André Paulo. **Pedagogia da moralidade: a ordem civilizatória imperial**. Artigos. Graf, FE: História, Educação e Sociedade no Brasil - HISTEDBR - Faculdade de Educação - UNICAMP, 2006 (Navegando na história da Educação Brasileira - DVD - CD-Rom J C Lombardi, D Saviani M Nascimento). Disponível em: http://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando/artigos_frames/artigo_014.html
- CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2013
- CHAGAS, Américo. **O chefe Horácio de Matos**. Salvador: EGBA, 1996. 256 páginas
- CUNHA, Marcus Vinicius da. **John Dewey e o pensamento educacional brasileiro: a centralidade da noção de movimento**. Rev. Bras. Educ., Rio de Janeiro , n. 17, p. 86-99, 2001.
- DOMINGUES, Joelza Ester. **Partidos políticos do Brasil: do Império aos nossos dias**. Disponível In: <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/partidos-politicos-do-brasil-do-imperio-aos-nossos-dias/> - Blog: Ensinar História. Acessado em 12/08/2018
- DOMINICI, Tania Pereira. **Uma discussão acerca da presença de museus na internet: a era das redes sociais e o Observatório Virtual como o espontâneo Museu do Universo Observável**. Museologia e Patrimônio - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – Unirio, MAST – vol.7, no 2, 2014
- DOURADO, Marcondes Menezes de Souza. **RPGAD MÓVEL: uma solução educacional recursiva usando princípios socioconstrutivistas** Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 225p. 2018
- DRUMMOND DE ANDRADE, Carlos. **A Flor e a Náusea**. Companhia das Letras. Rio de Janeiro, p. 161-162, 2012.

ÉBOLI, Maria Terezinha de Melo. **Uma escola diferente**. São Paulo: Ed. Nacional, 1969. 236 p.

_____. **Uma experiência de educação integral**. Salvador: MEC/INEP/Centro Educacional Carneiro Ribeiro, 1969. 84 p.

ELLIS, Clarence. **Affective Computing: The Reverse Digital Divide**, in: Jones, Lee, Making it on Broken Promises: Leading African American Male Scholars Confront the Culture of Higher Education, Stylus Publishing, 2002, pp. 149–159

FARINA, Modesto. *et all.* **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Editora Edgard Blucher, SP, 6ª Edição, 2006

FERREIRA, Antônio Celso. LUCA, Tania Regina de. **Medicina e práticas médicas em São Paulo: uma introdução**. In Práticas médicas e de saúde nos municípios paulistas: a história e suas interfaces / André Mota e Maria Gabriela S.M.C. Marinho. São Paulo: USP, Faculdade de Medicina: CD.G Casa de Soluções e Editora, 2011

FRANÇA, Livia Fernandes. **A democracia no pragmatismo de John Dewey**. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Direito, 2007. 147p

FUENMAYOR, Francisco Ávila. SILVA, Edgar Emiro. **Reflexiones en torno a la Epistemología Constructivista de Lev Vygotsky**. In: www.redalyc.org/articulo.oa?id=73711658002

GOMES, Maria Antônia Lima. **Museu virtual para o antigo Teatro São João da Bahia, através de uma abordagem socioconstrutivista**. Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Universidade do Estado da Bahia. Salvador, 426p. 2017.

HOADLEY, Christopher et al. **Design-Based Research: an Emerging Paradigm for Educational Inquiry**. v. 32, n. 1, p. 5-8. Issue published: SAGE Journals. January 1, 2003. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0013189X032001005>

HOLANDA, Sérgio B. de. **Do Império à República**. In História Geral da Civilização Brasileira, tomo II, vol. 5, n 7. São Paulo, Difel, 1972

HOUAISS, Antônio. **Anísio Teixeira**. Disponível em http://www.bvanisioteixeira.ufba.br/livro6/at_53.html. Acesso: 10 mar. 2016.

INAFUKO, Laura Akie; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti. **Diretrizes para o desenvolvimento e a avaliação de blogs de biblioteca**. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, vol. 17, núm. 35, septiembre-diciembre, 2012, pp. 145-165

IVIC, Ivan. **Lev Semionovich Vygotsky**. Ivan Ivic; Edgar Pereira Coelho (org.) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 140 p.: il. – (Coleção Educadores). 2010.

JACKSON, Paul. **Web 2.0 Knowledge Technologies and the Enterprise**. 2010. Disponível em <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9781843345374500089>

JORNAL CIDADANIA. **O valor real do bem imaterial**. Edição 54, Ano 7 - Maio / Junho 2010. In http://www.fundacaobunge.org.br/jornal-cidadania/materia.php?id=4598&/o_valor_real_do_bem_imaterial

JORNAL ESTADO DE MINAS. **Darcy Ribeiro estava certo: educação é o caminho para reduzir a criminalidade**. Acesso em 13/11/2018. In https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2017/01/15/interna_politica,839547/darcy-ribeiro-estava-certo-educacao-e-o-caminho-para-reduzir-crime.shtml

JOSÉ, Emiliano. **O assassinato de Anísio Teixeira**. Carta Capital, publicado em 13/01/2014, acessado em 07/07/2017. In <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/o-assassinato-de-anisio-teixeira-2603.html>

LEURS, Laurens. **The history of PDF**. 2012. Disponível in <https://www.prepressure.com/>

LIMA, Hermes. **Anísio Teixeira, estadista da educação**. Civilização Brasileira, 1978 - 212 páginas. In http://www.bvanisioiteixeira.ufba.br/livro10/chama_sumario.html

LOBATO, Monteiro. **Carta a Anísio Teixeira. Buenos Aires, 12 ago. 1946**. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas / CPDOC. p.100.

LUCCI, Marcos Antônio. **A proposta de vygotsky: a psicologia sóciohistórica**. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, 10, 2 (2006). Disponível em <http://www.ugr.es/local/recfpro/Rev102COL2port.pdf>

MACHADO, Leticia Vier. Facci, Marilda Gonçalves Dias. Barroco, Sonia Mari Shima. **Teoria das emoções em Vygotski**. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 16, n. 4, p. 647-657, out./dez. 2011

MACIEL, Lizete Shizu Bomura; SHIGUNOV, Alexandre Neto. **A educação brasileira no período pombalino: uma análise histórica das reformas pombalinas do ensino**. Educar, Curitiba, n. 31, p. 169-189, 2008. Editora UFPR

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu**. UNIRIO / MAST. 209 f., 2010

MAGALHÃES, L. D. R. **A Educação na Primeira República**. In: LOMBARDI, J.C, SAVIANI, D. NASCIMENTO, M.I(orgs). (Org.). Navegando pela História a Educação Brasileira. 1ed.UNICAMP: Gráfica FE UNICAMP/HISTEDBR, 2006, v. 1, p. 1-769.

MARCUZZO, Patrícia. **Diálogo inconcluso: os conceitos de dialogismo e polifonia na obra de Mikhail Bakhtin**. Cadernos do IL, Porto Alegre, n.º 36, junho de 2008. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/cadernosdoil/>

MARTINS, Letícia Martins de. RIBEIRO, José Luís Duarte. **Os fatores de engajamento do estudante na modalidade de ensino a distância.** Revista GUAL, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 249-273, 2018

MARTINS, Lígia Márcia. LAVOURA, Tiago Nicola. **Materialismo histórico-dialético: contributos para a investigação em educação.** Educar em Revista, Curitiba, Brasil, v. 34, n. 71, p. 223-239, set./out. 2018

MARTINS. Luciana Conceição de Almeida. **História Social do quilombo do Cabula: representações de resistências em museu virtual 3D aplicada à mobilização do turismo de base comunitária.** Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 311p. 2017

MASTROCOLA, Vincent Martin. **A figura do interator.** Publicado em 04/09/2012. Disponível em <http://leonardotrevisan.com.br/a-figura-do-interator/>

MATOS, Fernanda de Oliveira. **Presença Jesuíta no Sertão da Bahia: Instituto São Luiz Gonzaga - Caetité.** Dissertação (Mestrado) Universidade do Estado da Bahia Departamento de Educação. Salvador 2016. 129f.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **A educação e a ascensão da burguesia na Bahia.** Revista FAEEBA, Salvador. V. 14, nº 24, p.113-124, 2005.

_____. NONATO, Emanuel R.S. **Caminhos da pesquisa-aplicação na pesquisa em educação.** In: PLOMP, Tjeerd. NIEVEEN, Nienke. Pesquisa-aplicação em educação: uma introdução. Editora Artesanato Educacional, ABED, 1ª Edição, São Paulo, 362p, 2018.

_____. **Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento.** In: GURGEL, Paulo; SANTOS, Wilson. (Org.). Saberes plurais, difusão do conhecimento e praxis pedagógica. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2011, v. 1, p. 237-258.

_____; SILVA, Francisca de Paula Santos da; BOAVENTURA, Edivaldo Machado. **Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade. Salvador: UNEB. V. 23, n.42, jul./dez. 2014.

_____. **História da Bahia: licenciatura em História.** Salvador: EDUNEB, 100 p., 2013.

_____. Os Termos de Saída de Órfãos da Casa Pia: testemunho da transição da hegemonia do trabalho escravo para o assalariado na cidade de Salvador. In: MENEZES, Jaci et al. Educação na Bahia: memória, registros, testemunhos. Salvador: Editora UNEB, p.201-212, 2006.

_____. **Procedimentos de autoria hipermídia em rede de computadores, um ambiente mediador para o ensino-aprendizagem de história.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 235p. 2001

MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. **Educação e ideário modernista**. In: Rocha, Milena Marinho. Conjunto Escola Parque. Cadernos do IPAC, Salvador, 164p, 2014.

_____. **O retorno dos jesuítas ao Brasil: a república e a educação na Bahia**. Sociedade Brasileira de História da Educação - SBHE. Universidade Federal de Mato Grosso de 20 a 23 de maio de 2013 - Cuiabá-MT, 2013. In: <http://sbhe.org.br/novo/congressos/cbhe7/pdf/07.pdf>

_____. CONCEIÇÃO, Lucio André Andrade. LEMOS, Ubirajara. **Colégio dos jesuítas: 450 anos de história**. 2002, artes-visuais, vídeo. Youtube

MÉSZÁROS István. **A educação para além do capital** ; [tradução Isa Tavares]. Apresentação — 2a ed. - São Paulo : Boitempo, 2008.

MIRANDA, Margarida. **Humanismo jesuítico e identidade da Europa uma 'comunidade pedagógica europeia'**. Universidade de Coimbra, 29p, 2001. In: https://www.uc.pt/fluc/eclassicos/publicacoes/ficheiros/humanitas53/03_Miranda.pdf

NOSSIK, Sandra. **Bakhtine démasqué, Histoire d'un menteur, d'une escroquerie et d'undélire collectif**. Genève: Droz, Bronckart, & Bota. Traduzido por Michelle Jacome Valois Vital. Bakhtiniana, São Paulo, Número Especial: 173-183, Jan./Jul. 2014. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/bak/v9nspe/05.pdf>

NUNES, Clarice. **Anísio Teixeira, 1900 -1971**. Coleção Educadores MEC, Anísio Teixeira, Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010, 152p.

PANTOJA, Sílvia. **Verbetes de Otávio Mangabeira**. Dicionário Histórico-Biográfico Brasileiro. 14p. 2001. In: <http://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/verbetes/primeira-republica/MANGABEIRA,%20Ot%C3%A1vio.pdf>

PARREIRA, Cátia. **Templates IN 04/2014**. Disponível em <https://www.governoeletronico.gov.br/eixos-de-atuacao/governo/sistema-de-administracao-dos-recursos-de-tecnologia-da-informacao-sisp/ncti-nucleo-de-contratacoes-de-tecnologia-da-informacao/templates-in-4-2014>. Acessado em 14/11/2016

PEDRO, Márcio Vinícius. **A história do voto no Brasil: da colônia até a nova república, como evoluiu o direito de voto dos brasileiros?**. Acesso em 13/11/2018. In <https://www.politize.com.br/historia-do-voto-no-brasil/>

PEREIRA, Michele de Almeida. LIMA, Shirlene da Conceição de Jesus. **Desafio da selfie: aplicabilidade da metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem da disciplina sustentabilidade e responsabilidade social**. Disponível in: <http://www.abed.org.br/congresso2019/anais/trabalhos/30171.pdf>

PERES, Eliana. CARDOSO, Aliana Anghinoni. **Por uma educação moral, física e cívica: a associação brasileira de educação e a divulgação do movimento de renovação educacional na região sul do Rio Grande do Sul**. In III Congresso Brasileiro de História da Educação, Sociedade Brasileira de História da Educação, 10p, 2004. In <http://www.sbhe.org.br/novo/congressos/cbhe3/Documentos/Individ/Eixo3/192.pdf>

PRAWAT, Richard S. **The Two Faces of Dewey an Pragmatism: Inductionism versus Social Constructivism**. Teachers College Record, v. 102, n.4, 2000, p. 805-840.

REBOUÇAS, Diógenes. **Depoimento**. In: Rocha, João Augusto de Lima. Anísio em Movimento. Coleção Biblioteca Básica Brasileira, Brasília, Senado Federal, Conselho Editorial, 2002. p. 151-159

REMELGADO, Ana Patrícia Soares Lapa. **Estratégias de Comunicação em Museus**. Doutoramento em Museologia. Porto. FLUP. 495p. 2014.

SANDES, Noé Freire. **Entre a memória e a história: os exilados da velha república**. In: GONÇALVES, Ana Teresa Marques (org.). Escritas da história: memória e linguagem. Goiânia: UCG, 2004. p. 89-111.

SANTIAGO, Rita Cristina Coelho de Almeida. **Framework Design-Based Research para pesquisas aplicadas**. Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 300p. 2018

SANTOS, Ednei Otávio da Purificação. MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. **Desenvolvimento de design cognitivo sócio-interacionista em uma pesquisa DBR para representação virtual da escola parque idealizada por Anísio Teixeira**. ABED, Foz do Iguaçu. 10 p. 2017. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2017/trabalhos/pdf/294.pdf>

_____. SOUZA, Erisvaldo. MARTINS, Luciana C.A. *et al.* **Museus Virtuais em história e cultura da Bahia: Uma construção por meio da Design-Based Research**. In: PLOMP, T. et al. Pesquisa-aplicação em educação: uma introdução. 1ª ed. São Paulo. Artesanato educacional, 2018.

_____. MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. **Redes de pesquisadores: instrumentos pedagógicos para a sua formação e consolidação**. Dissertação. Departamento de Educação/Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade. Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Salvador-Ba, 2012. 160p.

SAWAIA, Bader Burihan. **A emoção como locus de produção do conhecimento - uma reflexão inspirada em Vygotsky e no seu diálogo com Espinosa**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. 2000

SCHLBAUER, Anaete Regina, TENÓRIO, Aleir Ferraz. **A defesa pela educação integral na obra de Anísio Teixeira**. In: JORNADA DO HISTEDBR, 7, 2007, Campo Grande. Anais. UNIDERP, 2007.

SCHWEIBENZ, Werner. **The “virtual museum” : new perspectives for museums to present objects and information using the internet as a knowledge base and communication system** In: Zimmermann, Harald H.; Schramm, Volker (Hg.): Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998), Prag, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 1998. S. 185 – 200

SEVERO, Cristine Gorski. **O estudo da linguagem em seu contexto social: um diálogo entre Bakhtin e Labov**. DELTA, vol.25, no.2, São Paulo, 2009.

SILVA, Marco. **Educação escolar na época do império brasileiro**. 18p. 2009. In: http://www.cesadufs.com.br/ORBI/public/uploadCatalogo/17001014122012Historia_da_Educacao_Brasileira_Aula_6.pdf

Simonini, Luciene de Almeida. **O Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova na correspondência dos signatários para Anísio Teixeira (1931-1935)**. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos / Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. v. 96, n. esp. – Brasília, DF, p.157-170, 2015

SOBREIRA, Milene Francisca Coelho Sobreira. **Práxis e construção do conhecimento nos estudos sobre pedagogia da alternância**. UFV. Viçosa-MG, 2013. 89p

TAVARES, Luís Henrique Dias. **Sedição intentada na Bahia em 1798**. 2ª Edição. Edufba. 172p. 2016. In: <http://www.edufba.ufba.br/2016/09/sedicao-intentada-na-bahia-em-1798-2a-edicao-colecao-ufba-70-anos/>

_____. **Depoimentos**. Acervo do Centro de Referência em Memória da Educação na Bahia, 22 páginas, 2006.

TEIXEIRA, Anísio Spínola. **Carta a Monteiro Lobato, Bahia, 06 jun. 1945**. In *Conversa entre amigos: correspondência escolhida entre Anísio Teixeira e Monteiro Lobato*. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas / CPDOC. p.97-98.

_____. **A reconstrução do programa escolar**. Escola Nova, v. 1, n° 2-3, p. 86-95. 1930.

_____. **Carta a Monteiro Lobato**. SI, 1936. In *Conversa entre amigos: correspondência escolhida entre Anísio Teixeira e Monteiro Lobato*. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas/CPDOC.

_____. **Carta aos Pais**. Caetité, 25 mar. 1920. In: ROCHA, João Augusto de Lima et alii. *Anísio em movimento: a vida e as lutas de Anísio Teixeira pela escola pública e pela cultura no Brasil*. Salvador: Fundação Anísio Teixeira, 1992. p.226.

_____. **Discurso de posse do Professor Anísio Teixeira no Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos**. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. v.17, n. 46, 1952. p. 69-79.

_____. **Educação e Nacionalismo**. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. Rio de Janeiro, v.34, n.80, out./dez. 1960. p.205-208.

_____. **Uma experiência de educação primária integral no Brasil**. *revista brasileira de estudos pedagógicos*. Rio de Janeiro, v.38, n.87, jul./set. 1962. p.21-33. In: <http://www.bvanisioteixeira.ufba.br/artigos/uma.html>

TEMPOS MODERNOS. DIREÇÃO de Charles Chaplin. EUA; Warner, 1936. CD, 87 min. preto e branco, Continental.

TRISTÃO, Patrícia da Silva. NETTO, João Augusto Mattar. **O uso de *badges* para promover a motivação e o engajamento de discentes na disciplina online de metodologia da pesquisa do ensino superior.** Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/8536.pdf>

OLIVEIRA, Guilherme Cordeiro da Graça de. TURCI, Cássia Curan. TEIXEIRA, Brunno Martins. **Visitas guiadas ao Museu Nacional: interações e impressões de estudantes da educação básica.** Ciênc. Educ., Bauru, v. 20, n. 1, p. 227-242, 2014

VALENTIM, Celso Ricardo Salazar. VIGNOCHI, Luciano. LEZANA, Álvaro Guillermo Rojas. **Gestão do conhecimento e mídias sociais: método de busca de informações confiáveis para incentivar pesquisas futuras.** Revista Alcance Eletrônica, vol. 24, n. 2, p 285-305. 2017.

VASCONCELOS, Antônio Faria de. **Uma Escola Nova na Bélgica.** trad. Carlos Meireles-Coelho, Ana Cotovio, Lúcia Ferreira. 1ª ed. Aveiro : Universidade de Aveiro. 320 p. 2015

VASQUEZ, Ruth Peralta. **Comunicação de marca: aportes da publicidade impressa na comunicação da identidade de marca.** Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade de São Paulo, São Paulo, 373p. 2006

VIANA FILHO, Luís. **Ensino superior no Brasil: análise e interpretação de sua evolução até 1969.** Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getúlio Vargas, 212p. 1989. In: http://www.bvanisioteixeira.ufba.br/livros/chama_introducao.htm

VICENZI, Lectícia de. **A fundação da Universidade do Distrito Federal e seu significado para a educação no Brasil.** Fórum Educacional, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, 1986

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de informação: como transformar informação em compreensão.** São Paulo: Cultura, 2001.

ZÜNDORF, Irmgard. **História Contemporânea e História Pública.** Zeitgeschichte Docupedia, Acesso em 16 de março de 2017.

ANEXOS

- Fontes Iconográficas

ANEXO 1 – FOTOGRAFIA DE ANÍSIO TEIXEIRA UTILIZADA NA MODELAGEM - APLICATIVO MVEP1950



Fonte: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescola>. Acesso 16dez2019

ANEXO 2 – FOTOGRAFIA DE ANÍSIO TEIXEIRA UTILIZADA NA MODELAGEM

Fonte: <http://www.labeduc.fe.usp.br/wp-content/uploads/diarios-de-anisio-teixeira.jpg>

**ANEXO 3 – FOTOGRAFIA DE EDIVALDO BOAVENTURA UTILIZADA NA
MODELAGEM**



Fonte: https://www.cms.ba.gov.br/uploads/noticias/x8a10eb8ee7c05b8a4e96b67fb28f1b80_b02083f8b512feeac5db86fb1b487b39.jpg.pagespeed.ic.0D9ZkHUFun.webp, 2018. Acesso 16dez2019

**ANEXO 4 – FOTOGRAFIA DE DIÓGENES REBOUÇAS UTILIZADA NA
MODELAGEM**

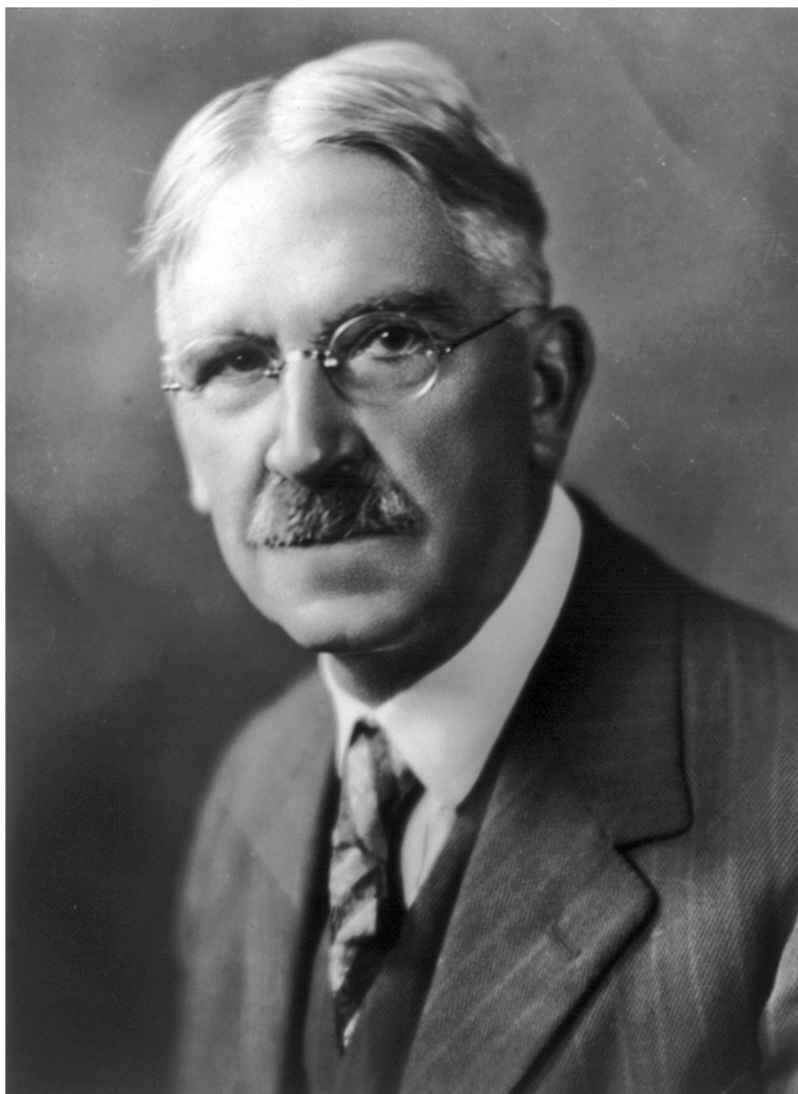


Fonte: Diógenes Rebouças - Foto divulgação [Acervo Escola-Parque – CECR]
https://www.vitruvius.com.br/media/images/magazines/grid_4/0bfd9850cc37_diog

**ANEXO 5 – FOTOGRAFIA DE MONTEIRO LOBATO UTILIZADA NA
MODELAGEM**



Fonte: <https://www.pindoretama.ce.leg.br/imagens/monteiro-lobato.jpg>. Acesso 16dez2019

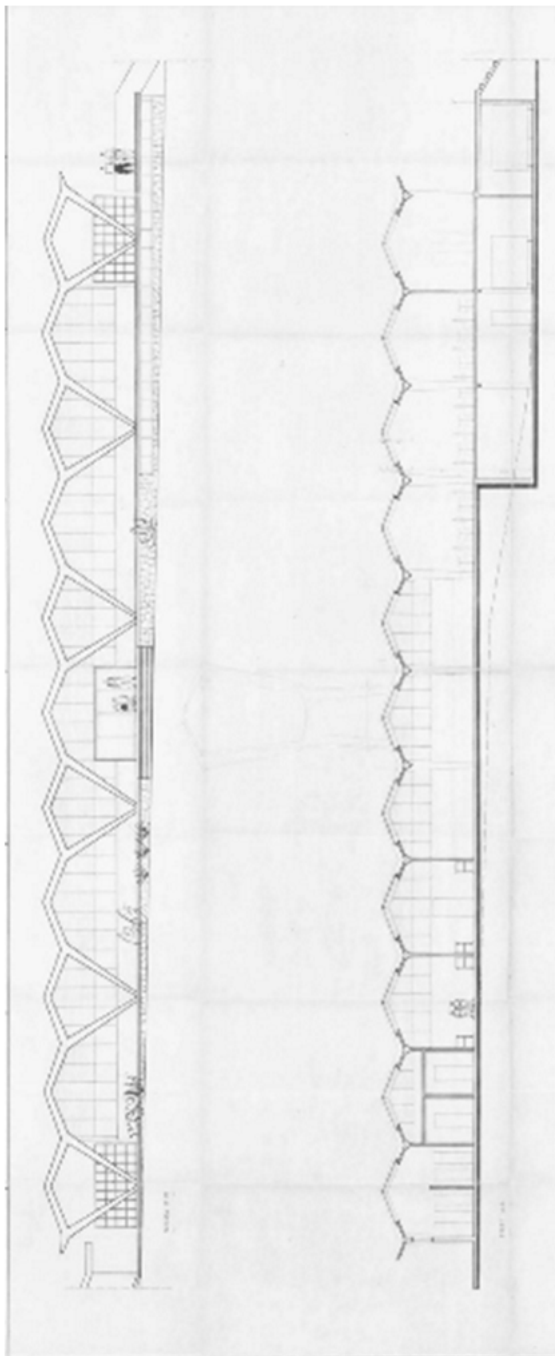
ANEXO 6 – FOTOGRAFIA DE JOHN DEWEY UTILIZADA NA MODELAGEM

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Dewey#/media/Ficheiro:John_Dewey_cph.3a51565.jpg.
Acesso 16dez2019

ANEXO 7 – FOTO DA ENTRADA DA ESCOLA PARQUE DE SALVADOR, BAHIA

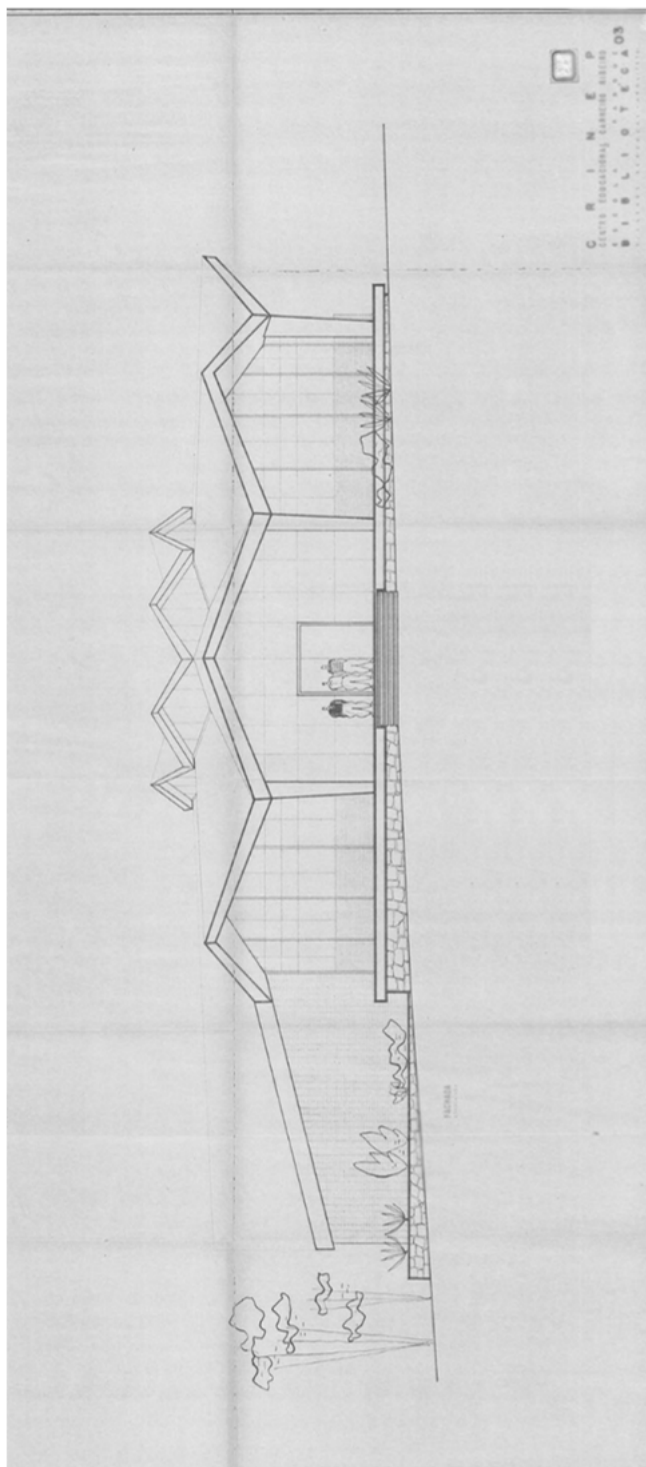
Fonte: Acervo pessoal, 2010

**ANEXO 8 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL PREVISTOS
POR ANÍSIO – PAVILHÃO DE ATIVIDADES**



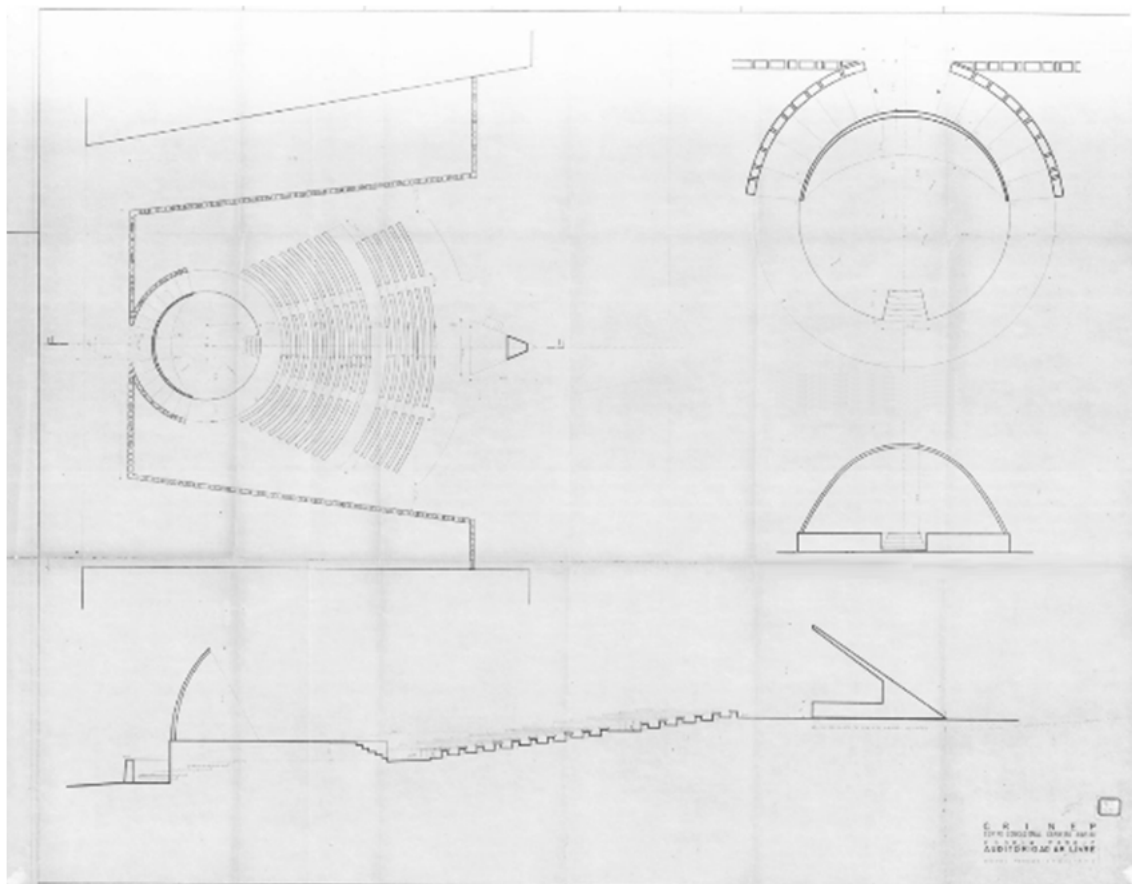
Fonte: Acervo pessoal, 2017

**ANEXO 9 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL
PREVISTOS POR ANÍSIO – BIBLIOTECA**



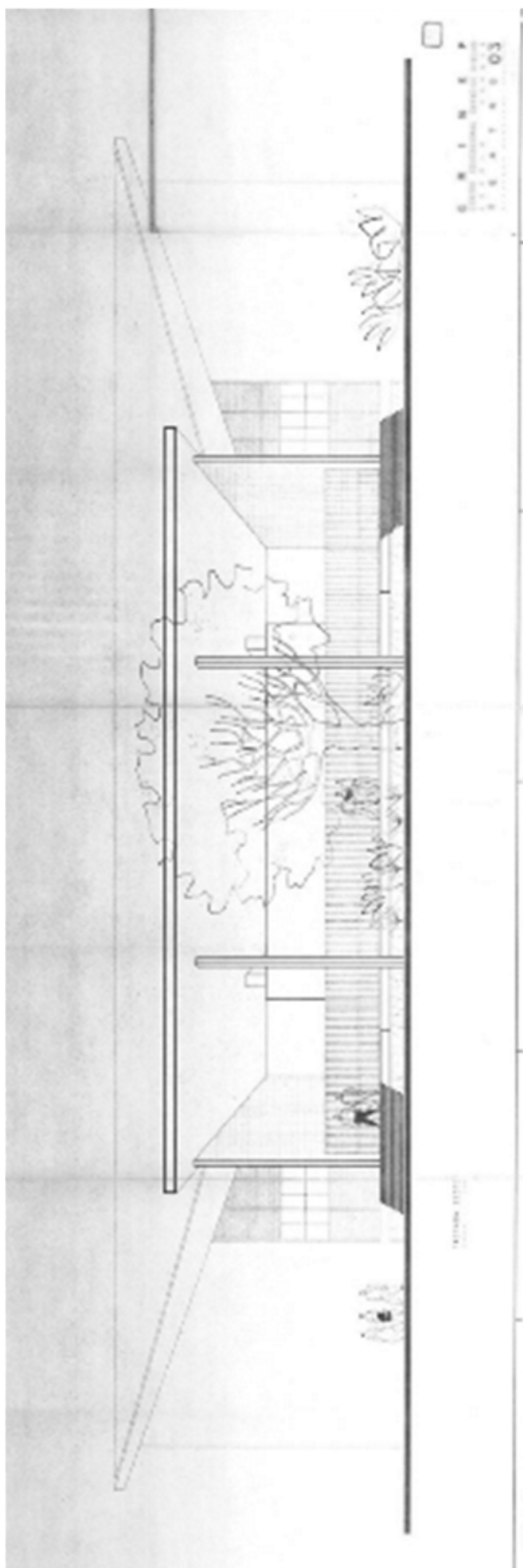
Fonte: Acervo pessoal, 2017

**ANEXO 10 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL
PREVISTOS POR ANÍSIO – ANFITEATRO**



Fonte: Acervo pessoal, 2017

**ANEXO 11 – PLANTAS DOS PRÉDIOS DO CENTRO EDUCACIONAL
PREVISTOS POR ANÍSIO – TEATRO**



Fonte: Acervo pessoal, 2017

ANEXO 12 – RELATÓRIO DAS CONTRIBUIÇÕES NA FERRAMENTA FEEDBACK “FALE COM ANÍSIO” NO PRIMEIRO CICLO DE APLICAÇÃO (35 MENÇÕES)

	COMENTÁRIO
1	Como fazer para enviar uma foto antiga da escola parque? tenho fotos da época que estudei lá!
2	Fica travando na tela do teatro!
3	A menina devia ter um rosto, assim como todos os personagens da tela
4	Sem som durante todo o passeio, so toca musica uma vez, tem de melhorar isso!
5	A sinalização do museu é fraca, dá-se muitas voltas pela mesma tela!
6	Gostei dos desenhos, mas poderia ser imagens reais da escola!!
7	Deveria ter letreiros constantes em cima de cada ícone!
8	Carequinha, Os Trapalhões, Jô Soares, Dorival Caymmi, Altamiro Carrilho! Vinicius de Moraes e Toquinho
9	Brilhante música cantada por uma brilhante cantora!
10	O guia didático tá de parabéns!
11	Tem de colocar músicas do MPB-4, Adoniram Barbosa, Dalva de Oliveira
12	Devia ter uma opção tipo "reclame aqui"!
13	Devia colocar uma fonte mais legível para que ficasse mais agradável a leitura!
14	Ou então uma fonte que remetesse a década indicada, no caso 1950!
15	Seria interessante que ao invés de ter somente textos, os personagens expliquem e mostrem sobre informações dos espaços.
16	os personagens poderiam falar tambem! colcoando áudio nas conversas!
17	Não gostei do desenho da tela do anfiteatro. fica estranho movimentar e dá dor de cabeça
18	Podia ter uma forma de se aproximar do palco pra ouvir a aluna-cantora se apresentando! faltou isso!
19	O sonho de Anísio era construir uma escola diferente para as comunidades carentes. Seria muito legal se ele conseguisse construir mais e mais escolas parque!
20	Músicas e apresentação de folclore
21	Não tem teatro e todas as apresentações ocorrem na sala de aula ou no ginásio esportivo, que é grande!
22	Podia ter uma relação de brincadeiras e jogos a se fazer nas áreas da escola
23	o guia didático tem informações muito boas para aplicar na sala de aula. mostrarei ao meus colegas e professores.
24	os vídeos são muito demorados!
25	Don't have an English version? please, make an english version!
26	I study about the work of John Dewey and I was delighted to learn that a disciple of his has advanced and innovated in his ideas!
27	I have other good information about John Dewey

continua

	COMENTÁRIO
28	colocar mais personagens alunos conversando com Anísio
29	Explicitar melhor o porque Anisio escolheu cada um desses prédios para compor a Parque
30	tem de retirar a exigencia de cadastro e de inserção de e-mail a todo momento, isso desmotiva o passeio
31	A novidade está no fato que ele queria construir escolas parques por toda Bahia, mas porque só construiu uma?
32	vocês do museu estão de parabéns pelo belo museu e por esse guia, já copiei ele pra mim!
33	Quando navego pelo celular, o museu trava
34	poderia colocar os ícones de explciação mais a vista!
35	boa interatividade!

**ANEXO 13 – RELATÓRIO DAS CONTRIBUIÇÕES NA FERRAMENTA
FEEDBACK “FALE COM ANÍSIO” NO SEGUNDO CICLO DE APLICAÇÃO (139
MENÇÕES)**

1	1º O vídeo presente na Guia 01 - Introdução está sem áudio. 2º Seria interessantes no teatro (Guia 2 - Área Interna), ao clicar na música ter a opção de pausar a música. 3º Ao ser perguntado pelo aluno (NPC) se na minha escola tem teatro, respondi Não e ele me dá a resposta como se eu tivesse teatro. Seria interessante ao aluno responder não, que o NPC falasse da importância das artes na formação do estudante e como Anísio pensava nisso, tanto que propôs na Escola Parque um teatro e um anfiteatro. Excelente Museu Virtual!
2	esta tela do anfiteatro é a mais feia porém com a melhor interatividade de todo o museu!
3	Tem um erro ortográfico no Guia, logo na primeira página... Não se utiliza "pra" e sim "para". No mais, é um dos melhores guias do museu!
4	Muito bom o guia
5	Não entendi a pergunta da aluna, o que é topar?
6	Tem de ter cuidado com essas gírias locais, outras pessoas de outros estados podem ficar sem entender
7	Todos os eventos que podem fazer no anfiteatro podem ser feitos no teatro!
8	Ednei, voce deveria fazer a modelagem dos ambientes internos de cada setor, inclusive desse teatro da escola parque que é imenso! Esse teatro não deve em nada pra outros teatros de Salvador! Nesse teatro poderia abrigar tranquilamente shows nacionais e internacionais!
9	Sinto falta de mais interatividade nessa tela, somente Anísio e Lobato que conversam
10	Podia colocar Clarince Linspector tambem como personagem, muitos livros dela são lidos em escolas tambem. Aprendi a ler e gostar de Clarice Linspector na minha escola, com minha professora de português!
11	Clécia Queiroz, tesouro e ouro da Bahia! Parabéns pela escolha da música, animada e jovial!
12	Eu gosto muito dos livreos de Ana Maria Machado como Bisa Bia, Bisa Bel, Bem do seu Tamanho e O Gato do Mato e o Cachorro do Morro
13	Muito legal a fala de Anísio, se todas as escolas fossem assim, o Brasil seria outro!

continua

14	O vídeo me passa a ideia de que o antigo e o novo se encontram na escola, um passeio pelo tempo nas imagens antigas e nas imagens restauradas. Muito bom essa ideia dessa tensão entre o antigo e o novo.
15	saudoso professor Edivaldo, foi meu professor na UNIFACS
16	o telhado da biblioteca da escola parque tem o formato de uma flor!
17	Muito boa a lembrança do programa de Adroaldo, que inclusive foi professor do ICEIA a pedido de Anísio!
18	achei legal a proposta, gostava mais quando era a versão anterior, essa roda melhor no computador.
19	tem tanta árvore assim no fundo dos prédios? Não me lembro de ter tantas árvores assim lá na escola...
20	oi, parabéns pelo programa, achei bonito. morei na saldanha marinho minha infancia toda e jogava baba na escola. Se tem ...
21	meu sonho era estudar nessa escola, mas nao consegui vaga. sabia que la podia aprender alguma profissao de graça, era um...
22	sugiro que fosse implantado nas escolas trabalhos com mini-prefeituras, mini-senado, mini-assembléias legislativas, para ir incentivando o aluno a vida política!
23	A prática leva a excelência, já dizia o ditado! Na escola parque havia a experimentação, tinha o banco, o correio, a escola, cada aluno aprendia contabilidade, administração, gestão, era fantástico
24	Uma rosa para o povo é um bellissimo poema de Drumond de Andrade, tem de passar o poema no vídeo e não somente no guia!
25	Eu estudei na parque. Parabéns pela riqueza de detalhes do guia e dos desenhos.
26	Essa tela final é muito bem bolada! Faz o fechamento com a idéia da visita terminando ao fim do diae indo anoitecer, só faltou a lua no céu estrelado!
27	Poderia colocar os rostos de alunos da época e de professores que deram aula na escola parque
28	Boa tarde, achei a idéia dos guias muito legal, tem muita informação boa, podia ter um botão de retornar nos guias, mas ...
29	Gostei da marca em forma de rosa! Uma rosa para o povo!
30	tem um texto muito bom sobre escola integral em https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/viewFile/1713/1562
31	O prédio da biblioteca tá muito bem feito. Parabéns!
32	Nem sabia que Anísio tinha mestrado em Artes e Ofícios. São ótimas as informações no Guia! Parabéns, sempre uma novidade!
33	O vídeo introdutório devia estar na página principal do site!
34	Achei estranho o desenho do anfiteatro!
35	Só o guia já tem informação valiosa, mas podia ter mais colorido do museu
36	A cigarra e a formiga, Maneco Caneco Chapéu de Funil, O macaco cismado Malaquias, livros infantis muito bons

continua

37	Gostei da resposta em meu e-mail e isto me fez vir passear novamente. Visitando de novo, vemos como é bom o museu da escola. Isto deve ser preservado!
38	Porque não usou imagens reais da escola parque? Aquele lugar é lindo!
39	gostei da música!
40	O guia tem boas sugestões de atividades escolares mas senti falta da indicação de livros e escritores também.
41	O pica-pau amarelo!
42	Poderia colocar uma música da época da fundação da escola. Tinha diversos eventos culturais e deve ter algum registro musical da época. Seria muito mais legal.
43	Essa tela tem uma boa novidade, uma foto mostrando como é o espaço atualmente. Sinto falta deste mesmo recurso nas tela anteriores!
44	Adroaldo Ribeiro, o compositor do hino do Baêa! BBMP!
45	muitos jovens não consideram panificação e horticultura um trabalho, não são todos mas ainda ficam trolando aqueles que aprendem isso
46	A ordem dos prédios não está equivalente a ordem dos prédios da Escola Parque. Seria interessante que a sequencia dos prédios fosse equivalente
47	Prefiro abrir o museu pelo computador do que pelo celular. No celular, os controles são mais difíceis
48	No guia tem uma ótima sugestão de jogos simulados na internet, mas poderia ter jogos simulados fora da internet ne? Nem todas as escolas tem wifi
49	Com o que aprendemos nas escolas, não é nem o básico para entrar no mercado de trabalho
50	Três personagens diante de uma biblioteca não reflete, efetivamente, a função agregadora que toda biblioteca tem!
51	Acho o vídeo introdutório demorado demais!
52	Há vários erros de ortografia no site
53	acho que é legal dar uma olhada geral, lendo letra por letra e ir corrigindo
54	Teixiera, voce, voces (sem acento), na tela do Monteiro Lobado, Guia 2
55	Mas seria legal passar em tudo.
56	Até aqui no chat tem erro: Caso preocise reenviar uma mensagem
57	preocise => precise
58	Podia colocar mais personagens falando sobre a própria escola, mostrando que eles fazem parte dessa ideal pensado por Anísio Teixeira!
59	na escola não tem nem professor pra dar aula, que dirá ter ensino de ofícios e trabalhos!

continua

60	Esse guia poderia abrir dentro do museu, ao invés de abrir em outra página.
61	Quando a gente não topa entrar na escola, podia ter uma opção de ir para outro local
62	O texto da fala do personagem do médico é muito grande! Poderia ser bem menor ou dividido entre os outros personagens que são so enfeites
63	Ta de parabéns a construção do guia didático, muita informação valiosa sobre a escola parque
64	Acredito que devia colocar uma lista de livros recomendados por Anísio para compor a literatura infantil escolar, isso sim seria muito legal!
65	Acho ruim abrir uma nova tela com o pdf de cada guia, porque não abrir diretamente no aplicativo? Demorei para entender que o jogo ainda estava aberto em outra pagina e reiniciei tudo. Disso não gostei!
66	Parabéns pela bela introdução, me instigou a conhecer mais sobre esse brilhante trabalho do professor Anísio Teixeira!
67	Tinha audiolivros também, do projeto TABA e da Coleção Disquinho. Minha mãe comprou todos pra mim, apesar de ter na escola. Pena que era LP e não tenho mais hoje em dia!
68	Poderia por no guia um texto sobre quem é Samir Trindade. O que ele tem a ver com a escola parque?
69	Poderia ter uma explicação melhor sobre isso dentro do próprio jogo!
70	Tem um erro no texto do médico, ao final, veja lá e corrija
71	O boneco da Clécia está chamando pra cantar no anfiteatro, poderia ter em outras telas bonecos fazendo chamadas assim! Aumentaria a interação entre as telas
72	Muito legal essa ideia de colocar os professores Anísio e Edvaldo conversando, parabéns!
73	Há um erro nas árvores ao fundo, próximo ao cozinheiro, seria bom corrigir isso
74	novamente os bonecos poderiam ter uma função mais ativa na tela, além de servir como enfeites
75	Gostei da indicação do site do Teatro na Escola no guia de vocês. Isso torna o museu inclusivo com propostas teatrais afro-brasileiras! Parabéns!
76	Parabéns pela organização do site, a relação de cores entre a fala dos personagens e a cor do guia laranja. Muito bem organizado!
77	A pergunta de Diógenes é muito abrangente, varia de comunidade pra comunidade
78	seria legal que nesta tela tivesse uma espécie de acesso a bibliotecas do mundo inteiro, com acesso a livros infantis e outras obras legais, como de Clarice Lispector, entre outros brilhantes escritores!

continua

79	Ednei, parabéns pela apresentação das profissões nesse pavilhão. Lembro a voce que Anísio, quando assumiu o INEP, construiu mais pavilhões, entre eles um específico de oficinas, onde tem o painel de Carybé
80	As obras que Monteiro Lobato escreveu são racistas? Tenho lido muitos textos que falam isso e seria bom abordar no Museu, pois vincula um educador democrático a um escritor criticado! É bom rever isso!
81	Não entendi porque não tem o final da rua nem de um lado nem do outro
82	Um livro que lia e gostava muito era O saci
83	Eu achei que o vídeo poderia ser mais rápido
84	O guia não pode abrir dentro do aplicativo porque?
85	O que eu mais gosto que li foi Reinações de Narizinho!
86	O melhor livro seu que já li foi "Histórias do mundo para as crianças"!
87	Esse desenho também não gostei!
88	A mesma informação que está colocada no chão da praça da escola tinha de estar colocada acima também ou dos lados, chamando mais a atenção
89	Eu só não gosto desse museu travando e girando, girando, girando
90	Achei bom os bonequinhos, bem coloridos, mas poderia ter mais perguntas
91	Gostei mais do guia!
92	Parabens pelo museu, gostei muito das cores e do colorido do lugar.
93	Parabéns pela imagem da biblioteca, gostei dos detalhes, ficou muito bonito, de longe é a tela mais bonita de todo o museu!
94	O vídeo poderia ter um som e músicas infantis
95	Parabéns pelo guia, melhor parte do jogo!
96	o sonho de Anísio em construir uma escola de qualidade como essa vai de encontro ao que os políticos de ontem e hoje querem, querem a população menos preparada e com menos acesso ao trabalho
97	Gostei da programa, mas tive dificuldade de navegar pelo celular, Estudei
98	os bonequinhos deveriam ter rostos de pessoas de verdade, de ex-alunos ou de pessoas normais, igual Anísio e Edivaldo
99	Uma proposta legal seria refazer o Dia da Árvore, como Anísio fez no Terminal da França na década de 30. As árvores daquela avenida foram plantadas por ele.
100	Parabéns pelo museu, brilhante trabalho, eu só acrescentaria as músicas do proprio Adroaldo Ribeiro cantadas pelo Quarteto Ci para serem tocadas no jogo o tempo todo. Obrigada!
101	Se o rosto de Anísio está em preto e branco, deveria o rosto de Edivaldo estar preto e branco também, ou vice-versa

continua

102	Não li nenhum livro de Monteiro Lobato, mas assistia O Sítio do Picapau Amarelo na TV
103	As vezes quando clico num icone demora muito pra abrir
104	queria muito que tivesse eletrônica e informática, profissões que permitiriam um jovem poder consertar um celular, um computador
105	não gostei!
106	achei engraçado, ta bonito, mas porque não usou imagens reais? ia ficar melhor né...
107	nao gostei da música, podia ser um pagode, que toca nas escolas com a convivencia dos professores
108	fica dificil navegar no celular, melhor é pelo computador
109	Na tela inicial, gostei do vídeo mas acho que um som seria legal!
110	Professor edivaldo foi meu professor, achei ótima essa idéia dele conversando com Anísio
111	Bem que podia ter o nome de cada personagem na própria tela, nem todos conhecem os personagens
112	Monteiro Lobato foi acusado de racismo, como voces tratam essa questão no museu?
113	O último vídeo podia ter som também
114	Oi Ednei parabéns pelo museu
115	O vídeo podia ser mais rápido e explicado né?
116	Sou fã de Clécia Queiroz, e essa música é linda. Podia colocar mais músicas de folclore
117	Na Bahia são pouquíssimas as escolas públicas que tem um teatro mesmo, apropriado para desenvolver atividades artísticas. Tem áreas esportivas boas, que usamos o ginásio esportivo como pátio de apresentação de dias especiais. Agora nas escolas particulares, a infraestrutura é bem melhor!
118	O feedback tem que apertar toda hora pra reenviar uma mensagem? Não gostei disso
119	Podia colocar o feedback dentro da própria tela de conversação
120	Podia ter uma opção de enviar mensagem anônima também, colocar o e-mail toda hora cansa
121	Achei interessante poder ir para qualquer parte da escola e retornar pra tela principal. Muito legal isso
122	Porque todos os personagens não tem rosto?
123	O negrinho do pastoreio, pirlimpimpim, a cigarra e a formiga
124	Eu gosto da proposta, só acho um pouco desanimado porque não tem som durante o passeio, mas a idéia da escola parque deveria ser aplicado no Brasil todo
125	Os livros de Monteiro Lobato são muito bons, os de Emília, Narizinho, O Saci, Sítio do Pica-pau Amarelo, Fábulas,
126	As respostas deveriam ser dadas dentro do aplicativo.

continua

127	Muito legal o vídeo final, mais elucidativo que o primeiro. O sonho de Anísio é o nosso sonho também
128	Lá em Brasília tem uma Escola Parque também,
129	Na escola onde estudo aqui em Conquista tem teatro sim, mas não tem anfiteatro.
130	Um anfiteatro na minha escola ia ser bem mais legal, com shows musicais
131	Achei o desenho legal, apesar de estranho algumas perspectivas. Gostei do Anísio se movimentando, muito bom, como conseguiu?
132	Eu li poucos livros na minha infância. Escola pública de bairro na periferia so tem trafico e violência, livro e biblioteca é coisa rara
133	Muito legal a proposta, poderia ser com imagens reais da própria escola né? Mas gostei
134	Aqui na tela vendo John Dewey, lembro que a obra dele trata da vida democrática e por isso, trata de inclusão também. Pe...
135	Gostei da música, e gostei da referência sobre o Quarteto em Cy nos guias. Podia colocar a discografia completa no museu...
136	Gostei de utilizar o museu. Vou tentar usar ele lá na minha aula com meus alunos. Se todos puderem usar nos seus celular...
137	Muito bonito! Gostei da idéia
138	Os guias tem um ótimo conteúdo, aplicável em sala de aula. Mas abrir em outra tela fica difícil, espero que resolvam isso.
139	First, let me say that I looked at your work. I have some ideas about it. Much more can be achieved. I congratulate you.

**ANEXO 14 – DIÁLOGOS DETERMINADOS PARA PERSONAGENS DA
MODELAGEM PELO COLETIVO DE PESQUISADORES COM BASE NOS
PRINCÍPIOS SOCIOINTERACIONISTAS DO MVEP1950**

TELA 1 – ENTRADA				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Professora	Olá, eu sou professora da Escola Parque. Meu aluno ali ao lado quer te mostrar um pequeno vídeo. Acredito que vai gostar. Fale com ele logo, antes que ele entre na Escola!	Leitura do diálogo e do guia	Indicar acesso ao vídeo introdutório do Aluno 2)	HP
	Veja também o GUIA DIDÁTICO nº1 para uma introdução sobre a proposta pedagógica de Anísio Teixeira!		Indicar acesso ao guia didático	DIALOGIA
Aluna 1	Oi! 'Topa' entrar e ver como é esse modelo de escola?	<i>(resposta positiva pelo usuário-visitante)</i> Que legal que 'topou'! Será um passeio fantástico! Mas antes de entrar fale com meu irmão, ali ao lado! Ele tem algo legal para ver!	Indicar acesso ao vídeo do Aluno 2	HP
		<i>(resposta negativa pelo usuário-visitante)</i> Poxa... la ser muito legal sua companhia nessa visita... Que tal falar com meu irmão logo ali do lado? Ele é aluno da escola também e talvez te convença a vir comigo lá para dentro!	Solicitar visualizar vídeo do Aluno 2 e Reforçar entrada na escola	STORYTELLINGS
Aluno 2	Vídeo introdutório (ver Anexo 11)	Assistir ao vídeo	Visualização do vídeo e acessar próxima tela	ZDI

TELA 2 - ÁREA CENTRAL INTERNA				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Anísio Teixeira	Edivaldo, meu amigo, veja que espaço para nossos jovens! Um espaço para prepará-los para a vida democrática!	Leitura do diálogo	Visualização do ambiente	HP
Edivaldo Boaventura	Anísio, nosso visitante pode ver muito mais em nosso GUIA DE ENTENDIMENTO (ícone AZUL-CLARO), no lado esquerdo. Lá, veremos mais o quanto esta obra é fantástica!	Leitura do diálogo e acesso ao guia de entendimento	Indicar acesso ao guia de entendimento	SOCIOINTERACIONISMO
Aluno 2	Sempre que precisar ou for solicitado, utilize o FEEDBACK ao lado direito. Por exemplo, escreva o que sabe sobre escola integral. Veja mais sobre este tipo de escola no GUIA DIDÁTICO, ícone da cor LARANJA, na esquerda! Observe que as cores das minhas letras acompanham a cor do guia.	Leitura do diálogo e resposta no feedback e ao guia didático	Indicar acesso ao guia didático e Solicitar retorno via feedback	COLABORAÇÃO
Médico	Caso queira visitar um setor, tipo o Pavilhão de Atividades Socializantes aqui atrás, clique no ícone em frente ao setor, logo abaixo do nome! Repare que, ao movimentar a tela para baixo e, com isso, visualizar o chão, terá sempre explicação sobre as funções de navegação! Olhe sempre ao redor de toda a tela, ok?	Leitura do diálogo Navegação, livre e aleatória, pelas outras telas	Indicar visitaçã o e acesso a ajuda	STORYTELLINGS

TELA 3 - PAVILHÃO DE ATIVIDADES SOCIALIZANTES				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Aluna 1	Pois é, Anísio planejava que os alunos da escola aprendessem um pequeno ofício. Que tipo de ofício tem para aprender na sua escola? Escreva no FEEDBACK à direita.	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	COLABORAÇÃO
Anísio Teixeira	Aqui, Rebouças, neste pavilhão, o menino vai ser um 'cidadãozinho' capaz de ter uma ideia completa da vida. Enquanto vai recebendo instrução na escola-classe, aqui ele receberá educação! Em nosso Guia nº 3, à esquerda, em dourado, nosso visitante pode ver mais sugestões sobre esse espaço fantástico.	Leitura do diálogo e do guia	Indicar acesso ao guia didático	SOCIOINTERACIONISMO
Diógenes Rebouças	Eu tenho uma pergunta para nosso visitante: Anísio planejou que os alunos da escola pudessem aprender, em 1950, sobre panificação, horticultura, marcenaria, contabilidade, entre outros. Quais ofícios podem ser ensinados nas escolas do seu tempo? Escreva em nosso FEEDBACK, na direita. Estou ansioso pela resposta!	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO

TELA 4 - BIBLIOTECA				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Anísio Teixeira	Monteiro, meu grande amigo! Sabia que o telhado da Biblioteca 'Carmem Teixeira', primeira diretora da escola e minha irmã, tem o formato de uma rosa? Será que nossos visitantes sabem disso? Veja em nosso GUIA nº 4 mais informações sobre este espaço e sugestões de atividades em bibliotecas.	Leitura do diálogo e do guia	Indicar acesso ao guia didático e Solicitar retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO
Monteiro Lobato	Sim, Anísio! Será que as escolas da época de nosso visitante têm bibliotecas também? E qual livro leu recentemente? Mandem no FEEDBACK, à direita, a lista de livros que leu em sua escola! Espero que tenha lido alguma obra minha!	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO

TELA 6 – ANFITEATRO				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Anísio Teixeira	Adroaldo, meu amigo, este espaço vai servir para fazer atividades musicais, artísticas e culturais! Nossos jovens precisam disso, concorda? Escreva pra mim no feedback à direita quais atividades artísticas e musicais acontecem na sua escola!	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO
Adroaldo Ribeiro	Brilhante ideia, Anísio. Lembra uma concha acústica, apropriada para shows. Visitante, me responda uma coisa... Qual evento mais te agradaria fazer no anfiteatro? Escreva em nosso FEEDBACK e veja no GUIA nº 5, em azul, mais sobre a ideia deste anfiteatro.	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Indicar acesso ao guia didático e Solicitar retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO
Aluno 3	Ouvi falar que hoje, na hora do recreio, vai ter alguém cantando músicas lúdicas, tal qual no programa "A Hora da Criança" que passa na 'TV'. Sabe quem apresenta o programa? Escreva no feedback, à direita e veja mais detalhes em nosso GUIA DIDÁTICO nº 5, na cor azul.	Leitura do diálogo e resposta no feedback e ao guia didático	Solicitar resposta / retorno via feedback	COLABORAÇÃO
Aluno 4	Escute essa canção de Samir Trindade cantada pela maravilhosa	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Executar áudio e Solicitar resposta /	SOCIOINTERACIONISMO

	professora e cantora Clécia Queiroz! Escreva no feedback sua impressão sobre essa canção e quais outras músicas cantaria no anfiteatro!		retorno via feedback	
Aluna 5	Canção de Clécia Queiroz, título "Pedra, papel, tesoura"	Executar áudio	Indicar execução da música	ZDI

TELA 5 - TEATRO				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Anísio Teixeira	As artes devem estar aliadas aos ofícios para promovermos uma boa aprendizagem aos aprendentes, Professor Dewey! Nesta escola utilizamos a "educação para a vida democrática". Nosso visitante sabe o que significa isso? Escrevam pra mim, no FEEDBACK à direita.	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	COLABORAÇÃO
John Dewey	Muitas atividades artísticas podem ser feitas neste grande teatro. Nosso visitante pode dizer quais atividades teatrais tem na sua escola atualmente? Escreva no FEEDBACK a direita e veja nosso GUIA nº 6, à esquerda, em vermelho, mais sugestões para sua aula.	Leitura do diálogo e resposta no feedback	Solicitar resposta / retorno via feedback	SOCIOINTERACIONISMO
Aluno 3	Me diga uma coisa... na sua escola atualmente tem algum teatro?	<i>(resposta positiva pelo usuário-visitante)</i> Tem? Mas que legal!! Anísio pensou dois teatros para a Escola Parque, sendo um ao ar livre! Fale com seu professor sobre "atividades teatrais" e diga para Anísio no feedback como foi esta conversa	Indicar resposta / retorno via FEEDBACK (ver)	SOCIOINTERACIONISMO
		<i>(resposta negativa pelo usuário-visitante)</i> Não tem? Uma pena saber disso... fale com seu professor sobre atividades teatrais e veja nossas sugestões no GUIA DIDÁTICO nº 6. Acesse clicando no ícone VERMELHO no lado esquerdo.	Indicar acesso ao guia didático (ver)	SOCIOINTERACIONISMO
Aluna 5	Ei!! Venha me ver cantar no Anfiteatro! Lá é bom demais, é bem arejado e escolhi cantar uma música muito legal!	Indicar navegação para a tela ANFITEATRO	Navegação para a tela ANFITEATRO , retorno para tela AREA INTERNA ou continuação para a próxima tela	STORYTELLINGS
TELA 6 - FINAL				
PERSONAGEM	DIÁLOGO	PREVISÃO DE AÇÃO DO USUÁRIO	ATIVIDADE A SER REALIZADA	PRINCÍPIO
Texto	Assista a um pequeno vídeo para completar a visita pelo nosso museu virtual.	Execução do vídeo final	Assistir vídeo final (ver)	ZDI
	Ou se desejar continuar, clique no ícone abaixo!		Facultar término da visita	

Fonte: os autores em conjunto com o Coletivo de Pesquisadores (2019)

ANEXO 15 – PLANILHA DE CRITÉRIOS DE PERTINÊNCIA DAS MENÇÕES EM RELAÇÃO COM AS CATEGORIAS E VARIÁVEIS DE ANÁLISE DOS DADOS DO MVEP1950

		MENÇÃO																										
				SOCIINTERACIONISMO																								
				HISTÓRIA PÚBLICA																								
				MUSEU VIRTUAL																								
				Academico x Comunitário																								
				instrumento FEEDBACK “Converse com Anísio”																								
				(cr26)QTDE de SIM																								
				(cr27)CONDIÇÃO																								
				(cr28)VARIÁVEL																								
				(cr29)CATEGORIA																								
(cr1)CICLO	(cr2)ORDEM	(cr3)CONTRIBUIÇÕES DO PASSADO	(cr4)EVOCAM NOVAS INFORMAÇÕES	(cr5)PERSONAGENS	(cr6)PERSONALIDADES	(cr7)LOCALIDADES	(cr8)EVENTOS	(cr9)AUDIOVISUAIS	(cr10)CONTRIBUIÇÃO	(cr11)CRÍTICA	(cr12)DÚVIDA	(cr13)ERROS DIVERSOS	(cr14)SUGESTÃO	(cr15)PROPOSTA DE MELHORIA	(cr16)ELOGIO	(cr17)XINGAMENTOS	(cr18)AVALIAR PARA VALIDAÇÃO	(cr19)OS FILMES	(cr20)A MÚSICA	(cr21)O CHAT	(cr22)AS IMAGENS DAS PERS	(cr23)RESPOSTA A UM DIÁLOGO	(cr24)OS CENÁRIOS	(cr25)OS GUIAS DIDÁTICOS	(cr26)QTDE de SIM	(cr27)CONDIÇÃO	(cr28)VARIÁVEL	(cr29)CATEGORIA
1	1	o	o	o	o	o	o	o	s	o	s	o	o	s	o	o	o	o	o	s	o	o	o	o	4	proposta de melhoria	INT	MV
1	2	o	o	o	o	o	o	o	s	o	o	s	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	2	erro	INT	SI
1	3	o	o	o	o	o	o	o	o	s	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	2	crítica	CACC	HP
1	4	o	o	o	o	o	o	s	s	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	2	audiovisuais	COL	SI
1	5	o	o	o	o	o	o	o	o	s	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	2	crítica	CENZ	MV

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29	
1	6	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	IN T	S I
1	7	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	2	crítica	C E N s	M V
1	8	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	2	resposta	P O L	S I
1	9	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	IN T	S I
1	10	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	IN T	S I
1	11	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	contribuição	P O L	S I
1	12	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	FB	FB	M V
1	13	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	2	crítica	C E N s	M V
1	14	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	2	crítica	C E N s	M V
1	15	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	proposta de melhoria	IN T	S I
1	16	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	FB	M V	M V
1	17	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	2	crítica	C E N s	M V
1	18	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	crítica	m ú s i c a	M V

continua

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29		
1	19	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	contribui ção	D L G	S I	
1	20	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	2	resposta	D L G	S I	
1	21	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	2	resposta	D L G	S I	
1	22	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	2	sugestã o	G D	M V	
1	23	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	contribui ção	C O L	S I	
1	24	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	crítica	fil m es	M V
1	25	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	crítica	M V	M V
1	26	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	contribui ção	C O L	S I	
1	27	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	contribui ção	C O L	S I	
1	28	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	proposta de melhoria	M V	M V
1	29	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	sugestã o	C O L	S I
1	30	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	proposta de melhoria	M V	M V
1	31	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	2	resposta	C A C	H P
1	32	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	I N T	S I
1	33	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	erro	I N T	S I

continua

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29	
1	34	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	proposta de melhoria	MV	MV
1	35	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	1	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	erro	FILMES	MV
2	2	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	4	proposta de melhoria	AUDIOS	MV
2	3	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	2	erro	CEN	MV
2	4	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	5	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	dúvida	INT	SI
2	6	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	INT	SI
2	7	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	contribuição	COL	SI
2	8	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	2	proposta de melhoria	CEN	MV
2	9	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	COL	SI
2	10	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	PERS	CAC	HP
2	11	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI

continua

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29
2	55	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI
2	56	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	erro	INT	SI
2	57	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	erro	INT	SI
2	58	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	CAC	HP
2	59	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	INT	SI
2	60	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	COL	SI
2	61	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	localidades	COL	SI
2	62	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	INT	SI
2	63	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	64	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	contribuição	CAC	HP
2	65	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI
2	66	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	67	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	contribuição	COL	SI
2	68	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI
2	69	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29	
2	70	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	si.	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	crítica	INT	SI
2	71	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	2	proposta de melhoria	CEN	MV
2	72	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	1	PERS	POL	SI
2	73	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	erro	COL	SI
2	74	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	proposta de melhoria	COL	SI
2	75	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	elogio	INT	SI
2	76	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	elogio	INT	SI
2	77	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	contribuição	CAC	HP
2	78	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	sugestão	CAC	HP
2	79	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	contribuição	CAC	HP
2	80	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	1	dúvida	CAC	HP
2	81	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	1	dúvida	INT	SI
2	82	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	contribuição	DLG	SI
2	83	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	sim	sim	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	nãõ	2	crítica	INT	SI

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29
2	84	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	dúvida	INT	SI
2	85	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	1	contribuição	COL	SI
2	86	nã	sim	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	contribuição	DLG	SI
2	87	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	2	crítica	CEN	MV
2	88	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	CEN	MV
2	89	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	erro	COL	SI
2	90	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	INT	SI
2	91	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	92	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	2	elogio	CEN	MV
2	93	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	94	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI
2	95	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	elogio	INT	SI
2	96	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	crítica	POL	SI
2	97	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	erro	INT	SI
2	98	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	si:m	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	nã	2	sugestão	COL	SI

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29
2	9	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	2	contribui ção	CA C	H P
2	1	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	2	contribui ção	CA C	H P
2	1	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	sugestão	CO L	S I
2	1	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	2	REspost a a um diálogo	DL G	S I
2	1	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	erro	IN T	S I
2	1	n	s	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	crítica	DL G	S I
2	1	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	2	crítica	CE N	M V
2	1	n	n	n	n	n	n	n	s	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	crítica	IN T	S I
2	1	n	n	n	n	n	n	s	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	3	crítica	AU DI OS	M V
2	0	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	2	crítica	FB	M V
2	0	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	2	sugestão	FIL ME S	M V
2	1	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	2	sugestão	CA C	H P
2	1	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	sugestão	PE RS	M V
2	1	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	1	critica	CA C	H P
2	1	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	sugestão	FIL ME S	M V
2	1	n	n	n	n	n	n	n	s	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	n	2	elogio	IN T	M V

cr1	cr2	cr3	cr4	cr5	cr6	cr7	cr8	cr9	cr10	cr11	cr12	cr13	cr14	cr15	cr16	cr17	cr18	cr19	cr20	cr21	cr22	cr23	cr24	cr25	cr26	cr27	cr28	cr29	
2	1 3 1	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	2	REspost a a um diálogo	D L G	S I	
2	1 3 2	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	crítica	P E R S	M V	
2	1 3 3	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	2	REspost a a um diálogo	D L G	S I	
2	1 3 4	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	2	sugestão	C E N	M V	
2	1 3 5	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	1	dúvida	C A C	H P
2	1 3 6	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	sugestão	P O L	S I
2	1 3 7	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	I N T	M V
2	1 3 8	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	2	elogio	I N T	S I
2	1 3 9	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	n ã o	s i m	2	crítica	G D	M V	

Fonte: adaptado do quadro desenvolvido por Burnham, 2012

Legenda:

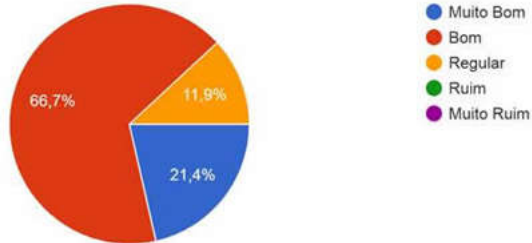
- cr1 – CICLO
- cr2 – ORDEM
- cr3 – CONTRIBUIÇÕES DO PASSADO
- cr4 – EVOCAM NOVAS INFORMAÇÕES
- cr5 – PERSONAGENS
- cr6 – PERSONALIDADES
- cr7 – LOCALIDADES
- cr8 – EVENTOS
- cr9 – AUDIOVISUAIS
- cr10 – CONTRIBUIÇÃO
- cr11 – CRÍTICA
- cr12 – DÚVIDA
- cr13 – ERROS DIVERSOS
- cr14 – SUGESTÃO
- cr15 – PROPOSTA DE MELHORIA

cr16 – ELOGIO
cr17 – XINGAMENTOS
cr18 – AVALIAR PARA VALIDAÇÃO
cr19 – OS FILMES
cr20 – A MÚSICA
cr21 – O CHAT
cr22 – AS IMAGENS DAS PERS
cr23 – RESPOSTA A UM DIÁLOGO
cr24 – OS CENÁRIOS
cr25 – OS GUIAS DIDÁTICOS
SI – SOCIOINTERACIONISMO
HP – HISTÓRIA PÚBLICA
MV – MUSEU VIRTUAL
POL – POLIFONIA
DLG – DIALOGIA
COL – COLABORAÇÃO
INT – INTERAÇÃO
CAC – CONHECIMENTO ACADÊMICO X COMUNITÁRIO
GD – GUIAS DIDÁTICOS
CEN – CENÁRIOS
FB – INSTRUMENTO FEEDBACK “FALE COM ANÍSIO”
PERS – PERSONAGENS

ANEXO 16 – RESPOSTAS DO FORMULÁRIO FINAL DOS CICLOS ITERATIVOS 1 E 2 DO MVEP1950

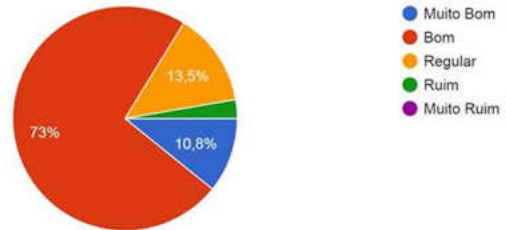
Como voce avalia sua experiência de visitação pelo MVEP50?

42 respostas



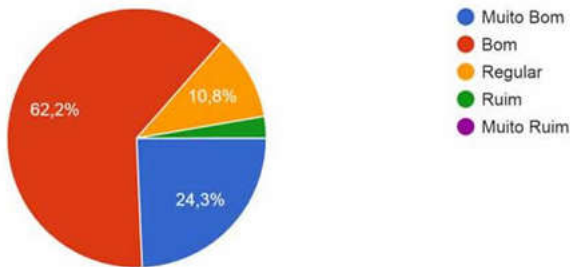
Como voce avalia sua experiência ao assistir vídeo no MVEP50?

37 respostas



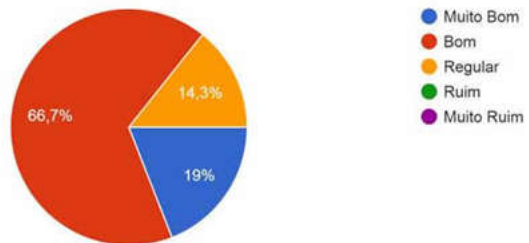
Como voce avalia os guias didáticos no MVEP50?

37 respostas



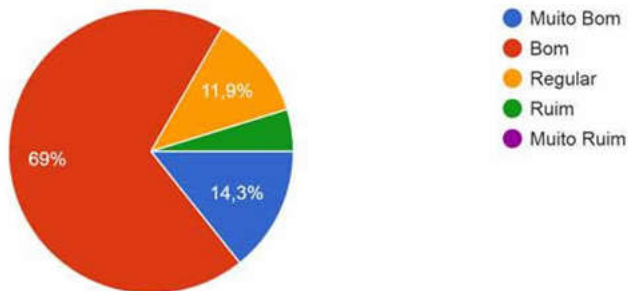
Como voce avalia sua experiência ao ouvir música no MVEP50?

42 respostas



Como voce avalia sua experiência de interação com as personagens do MVEP50?

42 respostas



Fonte: Google Forms, 2020