

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
MESTRADO PROFISSIONAL EM COMUNICAÇÃO E INDÚSTRIA CRIATIVA

ANA MARCIA CALDEIRA NILSON

GUIA VIRTUAL DOS MUSEUS DE SÃO BORJA:
Comunicação Museológica contribuindo para a Educação Patrimonial

SÃO BORJA

2022

ANA MARCIA CALDEIRA NILSON

**GUIA VIRTUAL DOS MUSEUS DE SÃO BORJA:
Comunicação Museológica contribuindo para a Educação Patrimonial**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação stricto sensu em Comunicação e Indústria Criativa da Universidade Federal do Pampa como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Indústria Criativa.

Orientadora: Profa. Dr^a. Alciane Nolibos Baccin

São Borja

2022

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

N712g Nilson, Ana Marcia Caldeira
Guia Virtual dos Museus de São Borja: Comunicação
Museológica contribuindo para a Educação Patrimonial / Ana
Marcia Caldeira Nilson.
144 p.

Tese(Doutorado)-- Universidade Federal do Pampa, MESTRADO
EM COMUNICAÇÃO E INDÚSTRIA CRIATIVA, 2022.
"Orientação: Alciane Nolibos Baccin".

1. Comunicação museológica. 2. Educação patrimonial. 3.
Museu virtual. I. Título.

ANA MARCIA CALDEIRA NILSON

GUIA VIRTUAL DOS MUSEUS DE SÃO BORJA:

Comunicação Museológica contribuindo para a Educação Patrimonial

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa (PPGCIC) da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Indústria Criativa.

Dissertação defendida e aprovada em: 25 de março de 2022.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Alciane Nolibos Baccin
Orientadora
UNIPAMPA

Profa. Dra. Carmen Regina Abreu Gonçalves
UNIPAMPA

Prof. Dr. Janilton Fernandes Nunes
UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **ALCIANE NOLIBOS BACCIN, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 25/04/2022, às 14:30, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

Assinado eletronicamente por **JANILTON FERNANDES NUNES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 25/04/2022, às 14:48, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as



normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CARMEN REGINA ABREU GONCALVES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 25/04/2022, às 15:07, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0791385** e o código CRC **57EA7162**.

AGRADECIMENTO

Esta dissertação de mestrado é resultado de um árduo trabalho de pesquisa, produção e análise em museus que relatam parte da história nacional e regional. Ao longo de dois anos de pesquisa, algumas pessoas foram fundamentais para a elaboração dessa dissertação, desde o fornecimento de informações preciosas, até mesmo materiais utilizados para montagem do produto de comunicação desenvolvido no início do curso.

O desafio de cursar o mestrado em Comunicação e Indústria Criativa teve início logo no momento da escolha e criação do projeto. A escolha da temática ligada aos museus e acervos municipais foi uma opção a qual sinto bastante afinidade, e por consequência, seria um projeto também envolto por preferências pessoais e referências familiares, pois durante a infância e adolescência fui estimulada a absorver conhecimento histórico e cultural. A trajetória foi um caminho difícil, inesquecível e com certeza levarei as diversas lembranças comigo ao longo de minha existência, não somente academicamente, mas nas situações pessoais e profissionais. Venho então por meio desse espaço, fazer alguns agradecimentos especiais...

Agradeço à Deus/ Oxalá pela abertura dos caminhos, por todo aprendizado que tento aprender diariamente e pela oportunidade de crescimento por meio deste curso.

Agradeço imensamente à minha orientadora Profa. Dr.^a Alciane Nolibos Baccin, incansável e inegavelmente uma excelente educadora, uma pessoa de grande coração e com grande empatia aos orientandos e alunos. Com a orientação e dedicação dela foi possível construir um trabalho conciso, bem organizado e de relevância social.

Agradeço à professora Dra. Carmen Regina Abreu Gonçalves e ao professor Dr. Janilton Fernandes Nunes pelas ricas contribuições indicadas durante a banca de qualificação, elas foram importantes para o aprimoramento deste trabalho.

Agradeço também o apoio e amor dos meus irmãos Douglas Caldeira Nilson, Ana Paula Caldeira Nilson, pessoas muito importantes para mim.

Agradeço a minha mãe, Neusa Caldeira Nilson, que sempre me acompanhou nos piores e nos melhores momentos. Foi e é meu amor, minha melhor amiga, alguém que

durante minha existência inteira nunca me abandonou, e nunca me deixou desistir. Neusa é minha maior incentivadora, sempre estimulando o aprendizado e a busca pelo conhecimento.

Agradeço também a meus colegas de curso, e todos que de alguma forma estiveram comigo nesse tempo de convívio, me auxiliando de alguma forma para que a pesquisa fosse possível. Através do aporte humano as produções se realizaram.

Não posso deixar de mencionar a amizade e presença constante dos meus irmãos de quatro patas, Sheik e Sofi, meus amores peludos que sempre estiveram junto durante todo o curso, inclusive nas aulas online.

Morada do saber

Museu é a casa das memórias,
é onde habita a saudade,
é a cultura que transcende os corações,
é o lugar do aprendizado,
é o lar dos aprendizes,
é o abrigo do antigo e do moderno,
é onde a arte faz moradia,
é a lembrança das coisas pretéritas,
é o lembrete dos erros da humanidade,
é a nostalgia latente no tempo presente,
é o refúgio dos amantes do saber,
é lugar, moradia, abrigo, lar, refúgio e casa do conhecimento.

(Ana Marcia Caldeira Nilson)

RESUMO

Existem várias formas de preservarmos a história e a cultura de uma sociedade, uma delas é a valorização do patrimônio histórico e cultural do seu povo. Os museus são os principais espaços para a preservação desses patrimônios. As mudanças sociais e tecnológicas, pelas quais passou e passa a sociedade, abrem outras possibilidades de visibilidade e valorização desses espaços museológicos. Tendo isso em vista, o objetivo desta dissertação é compreender se e como o site Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma ferramenta de comunicação museológica e de educação patrimonial. O trabalho busca fomentar um diálogo entre as temáticas da comunicação, educação, Indústria Criativa e museus. O percurso metodológico que adotamos inclui a pesquisa bibliográfica para compreender a origem dos museus, os conceitos de patrimônio cultural e memória coletiva; refletir sobre os museus enquanto espaços de práticas pedagógicas, de educação patrimonial e pertencentes à Indústria Criativa; entender os aspectos comunicacionais que se estendem às práticas museais como a comunicação em rede e a comunicação museológica; bem como compreender os museus virtuais. Concomitante à compreensão dos conceitos-chave do nosso trabalho, apresentamos o Guia Virtual dos Museus de São Borja para alunos da rede pública do ensino fundamental e médio e para estudantes de graduação de história de uma universidade privada. Na sequência, aplicamos questionário com 18 questões para as turmas e obtivemos 111 respostas. Ainda realizamos entrevistas em profundidade com os docentes de história dessas três turmas. Por fim, analisamos os questionários e as entrevistas, cruzamos os dados e destacamos algumas considerações pertinentes sobre esses resultados. Por meio desse percurso, respondemos a nossa pergunta norteadora: a Comunicação Museológica pode contribuir para a Educação Patrimonial em São Borja, a partir do site Guia Virtual dos Museus de São Borja porque ele é reconhecida como uma ferramenta de ensino que pode auxiliar a compreensão e valorização dos espaços museais.

Palavras-chave: Museu. Comunicação museológica. Educação patrimonial. Museu virtual

ABSTRACT

There are several ways to preserve the history and culture of a society, one of which is the preservation of the historical and cultural heritage of its people. Museums are the main spaces for the preservation of these heritages. The social and technological changes, which society has gone through and is going through, open up new possibilities of visibility and valorization of these museum spaces. With this in mind, the objective of this dissertation is to understand if and how the Guia Virtual dos Museus de São Borja website can be a tool for museological communication and heritage education. The work seeks to foster a dialogue between the themes of communication, education, Creative Industry and museums. The methodological path we have adopted includes bibliographical research to understand the origin of museums, the concepts of cultural heritage and collective memory; reflect on museums as spaces for pedagogical practices, heritage education and as part of the Creative Industry; understand the communicational aspects that extend to museum practices such as network communication and museum communication; as well as understanding virtual museums. Concomitant with the understanding of the key concepts of our work, we present the São Borja Museums Virtual Guide for students from public elementary and high schools and for undergraduate students of history at a private university. Next, we applied a questionnaire with 18 questions to the classes and got 111 responses. We also conducted in-depth interviews with the history teachers of these three classes. Finally, we analyzed the questionnaires and interviews, cross-referenced the data and highlighted some pertinent considerations about these results. Through this path, we answer our guiding question: Museological Communication can contribute to Heritage Education in São Borja, from the website Guia Virtual dos Museus de São Borja because it is recognized as a teaching tool that can help understanding and appreciation of museum spaces.

Keywords: Museum. Museum communication. Heritage education. virtual museum

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 - Abertura do site (dispositivo móvel)	81
Imagem 2 - Homepage do Guia Virtual dos Museus de São Borja	82
Imagem 3 - Página Museu Getúlio Vargas	83
Imagem 4 - Saiba Mais Museu Getúlio Vargas	84
Imagem 5 - Quiz Museu Getúlio Vargas	85
Imagem 6 - Galeria de imagens Museu Getúlio Vargas.....	86
Imagem 7 - Página Memorial João Goulart	87
Imagem 8 - Saiba Mais Museu Memorial João Goulart	88
Imagem 9 - Quiz Museu Memorial João Goulart	89
Imagem 10 - Galeria de imagens Museu Memorial João Goulart	90
Imagem 11 - Página Museu Apparício Silva Rillo	91
Imagem 12 - Saiba Mais Museu Museu Apparício Silva Rillo	92
Imagem 13 - Quiz Museu Apparício Silva Rillo	93
Imagem 14 - Galeria de imagens Museu Apparício Silva Rillo	94
Imagem 15 - Página da ACISB com o link de acesso ao site	95
Imagem 16 - Site da Prefeitura de São Borja, página principal com acesso ao guia	96
Imagem 17 - Site da Prefeitura de São Borja, aba Turismo e Cultura, acesso ao site	96
Gráfico 1 - Nível escolar dos estudantes	99
Gráfico 2 - Número de estudantes que conhecem o espaço físico dos museus	100
Gráfico 3 - Site é ferramenta capaz de levar os museus até o público	101
Gráfico 4 - Site é uma ferramenta pedagógica no ensino de história	102
Gráfico 5 - As informações do site são claras e são úteis	103
Gráfico 6 - O site desperta o interesse de visitar presencialmente os museus	104
Gráfico 7 - Partes preferidas do site fora.....	104
Gráfico 8 - O site é um meio inovador e criativo para a comunicação museológica.....	105

Gráfico 9 - O google é o local mais procurado para buscar informações sobre os museus....	106
Gráfico 10 - O site é uma ferramenta que gera conhecimento histórico e desperta interesse em visitas físicas aos museus	107
Gráfico 11 - A maioria dos entrevistados indicariam o site para seus colegas	107
Gráfico 12 - A maioria dos entrevistados avaliam o site como muito bom e ótimo	108

LISTA DE SIGLAS

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

IPHAE- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado do Rio Grande do Sul

UNCTAD - Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

MNBA- Museu Nacional de Belas Artes

ENBA- Escola Nacional de Belas Artes

PD&I- Projeto, desenvolvimento e inovação

PPGCIC- Programa de pós-graduação em comunicação e indústria criativa

SUMÁRIO

1. CONTEXTO E CAMINHOS PERCORRIDOS	14
1.1 Objetivos	20
1.2 Percurso Metodológico	21
1.3 Estrutura da dissertação	23
2. MUSEU E EDUCAÇÃO	25
2.1 Origem dos Museus	26
2.2 Museus de história e cultura	30
2.2.1 Patrimônio Cultural e Memória Coletiva	34
2.3 Conhecer para preservar	39
2.3.1 Museu como espaço para prática pedagógica	42
2.3.2 Museu como educação patrimonial	44
2.3.3 Preservação virtual e os acervos	48
3. MUSEU E COMUNICAÇÃO	54
3.1 História, cultura e comunicação em rede	55
3.2 Comunicação Museológica	61
3.3 O museu e a indústria criativa	64
3.4 Museus virtuais	71
3.4.1 Museus virtuais como Comunicação	74
3.4.2 Museus virtuais como Educação	75
4. O GUIA VIRTUAL DOS MUSEUS DE SÃO BORJA	80
4.1 Os museus na sala de aula	97
4.1.1 Percepção dos estudantes	99
4.1.2 Percepção dos professores	109
4.2 Análise das implicações dos usos	116
4.3 Recomendações dos usos	118
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	121
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
APÊNDICES	

1 CONTEXTO E CAMINHOS PERCORRIDOS

A preservação da história e da cultura de uma sociedade é a base para compreendermos os modos de criar, de fazer e de viver as transformações sociais, bem como constitui a identidade¹ de cada povo. Existem várias formas de preservarmos a história e a cultura de uma sociedade, uma delas é a preservação do patrimônio cultural desse povo, que deve ser valorizado e protegido por todos que detém o conhecimento. Entendemos como patrimônio cultural todas as formas de saberes, expressões e práticas sociais de um povo que dizem respeito a sua história, memória e identidade. A conscientização sobre a importância da preservação deste patrimônio deve ser responsabilidade de políticas públicas, mas as comunidades e agentes sociais devem colaborar nas ações que garantem os bens portadores da memória coletiva² e da identidade cultural³ dos diversos grupos sociais.

De acordo com a Constituição Federal Brasileira de 1988, o Poder Público, com a colaboração da comunidade, deve promover e proteger o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros, vigilância, tombamento, desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação. Sabemos que as ações do Poder Público isoladas não garantem a efetiva preservação desses patrimônios, por isso a Carta Magna⁴ do país prevê a participação das comunidades nessas ações. Mas para poder preservar é preciso, primeiramente, conhecer, saber que o bem cultural existe e qual a sua importância para a história e a cultura do povo ao qual o bem se relaciona.

Isso nos leva a ponderar a importância do conhecimento e da educação de crianças e jovens sobre nossos bens culturais. Por isso, o nosso interesse em tratar de temas tão amplos, mas tão relacionados, como comunicação, museus e educação. Pois confiamos que a

¹ Segundo o dicionário virtual Michaelis, identidade é a semelhança entre elementos, pessoas e lugares. Em termos genéricos, são as características principais que se assemelham. Para Stuart Hall (2006), identidade está ligada ao sentimento de pertencimento de um indivíduo a alguma coisa ou lugar.

² Memória coletiva é o fenômeno que provém da interação social, pode ser entendida como a memória compartilhada, é aquela que envolve grupos, sociedade ou comunidade, cujas memórias são repassadas. Para Rodrigues e Serres (2013), a memória coletiva traz as informações e as experiências de um fato vivido, partindo do individual para o coletivo.

³ Para Canclini (1995), a identidade cultural é um processo de representação das relações sociais entre indivíduos e grupos distintos, nos quais podem existir a troca comunitária de patrimônios culturais. Identidade cultural são as referências individuais ou grupais que um indivíduo escolhe para si para se sentir pertencente a alguma cultura.

⁴ Também chamada de Carta Magna, Lei suprema, Lei das leis, Carta Mãe a constituição é em suma, um conjunto de leis que regem um país, um governo, um estado.

preservação da cultura e da memória da sociedade é importante às gerações atuais e futuras, para que compreendam com mais clareza os processos evolutivos.

Os museus no mundo todo foram adaptados às realidades sociais e ao período histórico, sendo importantes instrumentos de preservação da memória cultural de um povo. Segundo Chagas (2011), os museus e casas de cultura e de artes, por muito tempo, foram locais bastante procurados pelas classes sociais mais elitizadas, porém, com o passar das décadas, esses locais sofreram algumas mudanças para que mais pessoas tivessem acesso.

Com o surgimento da internet e de outras ferramentas de Comunicação e Informação, os museus tornaram-se mais próximos da sociedade. Chagas (2011) ressalta que houve gradativamente um processo de popularização dos museus e casas culturais, de livre entrada e caráter educativo, de preservação cultural por meio de exposições diversas.

As mudanças sociais pelas quais passou e passa a sociedade, abrem novas possibilidades de visibilidade e valorização dos espaços museológicos. Conforme o Instituto Brasileiro de Museus- IBRAM (2012), dentro dessa perspectiva, a comunicação também pode promover o acesso à disseminação dos museus, pois estes conquistaram notável centralidade no panorama político e cultural do mundo contemporâneo, deixaram de ser compreendidos por setores da política e da intelectualidade brasileira apenas como casas onde se guardam relíquias de um certo passado ou, na melhor das hipóteses, como lugares de interesse secundário do ponto de vista sociocultural. “Eles passaram a ser percebidos como práticas sociais complexas, que se desenvolvem no presente, para o presente e para o futuro, como centros envolvidos com criação, comunicação, produção de conhecimentos e preservação de bens e manifestações culturais.” (IBRAM, 2012, p. 25)

É importante reiterar que os museus exercem significados relevantes para a manutenção do patrimônio histórico de uma sociedade, além de estimular outras áreas como o turismo, a economia, e a educação. Esses espaços têm o papel de entreter, informar e educar por meio de exposições permanentes, atividades recreativas, multimídias, teatro, vídeo e laboratórios. De acordo com o Estatuto dos Museus, regulado pela Lei nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009, são considerados museus 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.

Desse modo, o museu é um local cujos acervos, produzidos ao longo do tempo, mantêm a história viva, estabelecendo vínculo à memória coletiva, que é o modo de conservação das informações relevantes do passado, contribuindo para que a humanidade tenha conhecimento da coletividade e de sua história. Segundo Gevehr e Braun (2020), a preservação do Patrimônio Cultural visa promover e incentivar a memória da população, no sentido de compreender de forma mais aprofundada a sua história. Preservar é cuidar dos bens que são representativos da história e da cultura de um lugar e/ou de um grupo social.

Desse modo, os museus são uma mostra de cultura e patrimônio, sendo um local de fonte de pesquisa e estímulo ao aprendizado, capazes de promover o conhecimento e a cultura. São ainda instituições que também necessitam acompanhar os processos de desenvolvimento tecnológico, haja vista que a sociedade contemporânea está ligada por redes virtuais de comunicação, criatividade e interatividade. No ambiente virtual, por exemplo, há a possibilidade de disponibilizar galerias de imagens, áudios, textos, infográficos e outras publicações para expressar de diferentes formas as informações.

De acordo com Oliveira (2018), a comunicação tem como finalidade aproveitar todas as formas expressivas para promover os espaços históricos e culturais e enfatizar a importância dessa prática para os museus, ao longo dos anos. A comunicação é fundamental para garantir o acesso aos museus para todos os públicos sem exceção, e para isso é necessário que se adote algumas medidas, em museus físicos ou virtuais.

Oliveira (2018) ainda destaca que os museus têm se deparado com a necessidade de inovar junto à sociedade, procurando se conectar aos debates da sociedade e se esforçar para as adequações constantes sob os prismas teóricos e aplicados ao campo da Museologia. Partindo desse pressuposto, se a comunicação for aplicada de forma a desenvolver ações positivas pode auxiliar estudantes no estudo e fixação de conteúdos escolares, dessa forma, a publicação dos acervos em plataformas virtuais por exemplo, têm condições de expandir o

contato para pessoas que estão longe fisicamente ou que, por algum motivo, não podem realizar a visita presencialmente.

A base de trabalho dos museus está no potencial educativo, cultural e tem no capital intelectual a força propulsora da produção, como uma verdadeira indústria com produção cultural. Por esse viés, os museus também fazem parte das indústrias criativas. Por consequência da contemporaneidade e da utilização cotidiana de tecnologias cada vez mais interativas e em tempo real, o ambiente museológico físico pode parecer monótono e sem atrativos para alguns indivíduos. Por isso, aliar o potencial histórico e artístico dos museus com a possibilidade da virtualidade, via tecnologia da internet, representa uma oportunidade para quem não pode fazer visitas presenciais, haja vista que atualmente as relações sociais estão cada vez mais atravessadas pelas redes cibernéticas, sendo interessante o uso produtivo dessas forma de conexão. De acordo com Recuero (2009), “o uso da internet tem crescido de forma constante no mundo inteiro, e de uma forma especial, esse uso para a comunicação” (RECUERO, 2009, p. 164).

A comunicação também é utilizada para que as instituições conheçam mais profundamente seus públicos (por meio de coleta de dados), facilitando a melhoria dos serviços prestados. Essa comunicação pensada e focada no público dos museus se insere no campo da comunicação museológica, que visa aproximar o museu da sociedade, ampliando a interação entre os usuários e os espaços museais, reconhecendo a comunicação enquanto ferramenta de inovação e interatividade. A comunicação museológica permite pensar a comunicação estrategicamente para os museus e sua interação com o público e as atividades internas, bem como o fluxo de mensagens pode contribuir positivamente para o desenvolvimento e aprimoramento do trabalho exercido pelos museus, assim como identificar as fragilidades dos serviços prestados e prospectar mais visitantes para os museus, através da coleta de informações, diagnóstico e solução para as dificuldades.

Para pensar estrategicamente a comunicação dos e para os museus um dos insumos necessários é a criatividade. A criatividade torna as mensagens reflexivas e versáteis à disposição dos museus. Conforme destaca Florida (2011), a criatividade cultural pode fomentar e interagir ainda com outros tipos de criatividade como a tecnológica e a econômica. Dessa forma, na atualidade onde reina uma ampla gama de meios de

comunicação, a inovação no modo de divulgação de museus pode fomentar o interesse cultural, turístico, pedagógico e histórico.

Conforme definido pelo Relatório de Economia Criativa (2012) da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento - UNCTAD, a Indústria criativa é identificada como um setor que tem o capital intelectual como a principal matéria-prima na produção de bens e serviços. O museu é entendido como Indústria Criativa, e necessita de abordagem de comunicação apropriada para trabalhar em seu benefício, desse modo, a pesquisa se alinha à linha de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa (PPGCIC), da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Comunicação *para* a Indústria Criativa.

Ressaltamos que esta dissertação dá continuação ao nosso projeto de Pesquisa, Desenvolvimento & Inovação (PD&I), desenvolvido no PPGCIC, denominado Guia Virtual dos Museus de São Borja (link para acessar o site <https://acisb.com/museus/>). O objetivo principal do PD&I foi criar uma ação de comunicação para divulgação de alguns dos museus municipais da cidade de São Borja, no Rio Grande do Sul. O referido projeto possibilitou a criação de um site para divulgação dos museus municipais Apparício Silva Rillo, Museu Municipal Getúlio Vargas e Museu João Goulart. Nesse caso, a comunicação precisa agir como um meio interativo e criativo, capaz de transportar o público para dentro dos museus, permitindo que as pessoas conheçam a história e vejam os acervos de uma forma atrativa. Mesmo quem for fisicamente aos museus têm uma mostra antecipada do que poderão encontrar, assim como os museus também conhecem melhor seus públicos, com a finalidade de melhorar os serviços oferecidos.

Pensamos na construção do site Guia Virtual dos Museus de São Borja na perspectiva de que a comunicação pode ser aplicada de diferentes formas, tanto na intenção de promover esses espaços quanto de contribuir na preservação histórica e cultural da comunidade local. O processo de pesquisa iniciou pelo diagnóstico, analisando as opções existentes para divulgação dos acervos e do acesso das pessoas a esses locais físicos ou virtuais. Após a coleta de dados, constatamos que havia a necessidade de uma ação de comunicação que promovesse e inserisse de forma efetiva no ambiente digital os museus Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo, pois essas instituições não tinham uma ferramenta de

divulgação virtual eficiente, que contemplasse os três museus em um só espaço virtual, e que era necessário criar uma forma de modernizar a comunicação, tornando os museus mais atrativos e com uma comunicação mais criativa.

O site foi produzido com parcerias importantes para sua veiculação. Uma parceria com alunos do curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha, campus São Borja, para auxiliar na produção técnica. Outra com a Associação Comercial, Industrial, Prestação de Serviços e Agropecuária de São Borja – ACISB, que foi necessária para hospedar o site em seu servidor, e com a Prefeitura Municipal de São Borja que disponibiliza o link no seu site, contribuindo na divulgação do Guia. Outra parceria formada, que foi fundamental para a coleta do material divulgado no site, foi a Secretaria de Cultura, Turismo, Esporte e Lazer de São Borja, que auxiliou fornecendo informações e servidores públicos para abertura dos museus durante a pandemia, para que as imagens e demais informações fossem coletadas.

Segundo Gonçalves e Santos (2019), a comunicação auxilia na promoção e divulgação, ou seja, colabora difundindo informações acerca dos bens culturais, despertando o pertencimento e empoderamento dos atores sociais para com o patrimônio cultural, seja ele material ou imaterial. Ancoramos nessa perspectiva as principais justificativas deste trabalho.

A temática propõe a conexão entre comunicação, educação, museus e suas interfaces, pois são elementos que se interligam de alguma forma. A comunicação está intrinsecamente inserida no trabalho dos museus, sendo importante para o desempenho da comunicação museológica. A comunicação é fundamental nas práticas educacionais, pois ações comunicativas inteligentes aplicadas ao ensino dinamizam o desenvolvimento e o aprendizado. Desse modo, a comunicação tem papel fundamental na sociedade e contribui para atividades culturais nos museus e congêneres, e os museus guardam a história e a memória de uma sociedade, estimulam o sentimento de pertencimento e educação patrimonial. Essa pesquisa também está ligada ao sentimento de identidade sobre os aspectos culturais locais e possibilidade real da comunicação gerar benefícios para os museus.

Profissionalmente, a pesquisa se justifica pela inovação que poderá motivar aos profissionais da comunicação e dos museus para novas perspectivas no campo museológico,

criando produtos de comunicação digital voltados para os museus e espaços culturais. Ao longo da pesquisa, constatamos a importância da comunicação museológica para a manutenção das atividades nos museus, pois as ações de comunicação podem explorar as ricas estruturas patrimoniais para colaborar na divulgação cultural desses espaços.

O interesse pessoal que me motiva a realizar este trabalho é o convívio com museus, desde o período escolar durante o Ensino Médio, que favoreceu a paixão que nutro pela história, pois além do jornalismo, é a minha segunda formação acadêmica. O site desenvolvido para os museus de São Borja, como uma ação de comunicação para divulgação dos acervos, foi um desafio pessoal enorme, devido ao momento tenso e exíguo para a criação do projeto que coincidiu com os picos da pandemia do Coronavírus, bem como com o meu trabalho em turno integral em uma área (contabilidade) totalmente diferente do projeto.

O site Guia Virtual dos Museus de São Borja aproxima a sociedade aos museus, por meio do uso de plataforma digital, pois a sociedade contemporânea utiliza a internet para praticamente todas as tarefas diárias no trabalho, na escola, na universidade ou nas relações pessoais. Os museus virtuais são uma alternativa interativa, inovadora e criativa de potencializar o contato das pessoas aos acervos.

1.1 Problema e Objetivos

Levando em conta esse contexto, a questão que norteia esta pesquisa é descobrir “Como a Comunicação Museológica pode contribuir para a Educação Patrimonial em São Borja, a partir do site Guia Virtual dos Museus de São Borja?” Para conseguirmos apontar respostas possíveis a este questionamento, partimos do seguinte objetivo geral: compreender se e como o site Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma ferramenta de comunicação museológica e de educação patrimonial.

Todavia, para alcançarmos o objetivo geral, é necessário darmos alguns passos ao longo deste trabalho, tais como: a) refletir sobre os aspectos conceituais da comunicação museológica e da educação patrimonial; b) trabalhar o site Guia Virtual dos Museus de São Borja com docentes de história e discentes do ensino fundamental, médio e superior; c)

avaliar se o site Guia Virtual dos Museus de São Borja contribui ou pode contribuir para a educação patrimonial do município, a partir das análises.

1.2 Percurso Metodológico

A discussão do que vem a ser um museu virtual é complexa e carece de mais trabalhos que tratam deste tema, em especial no campo da Museologia e da Comunicação digital. Entre os autores cujos trabalhos vêm contribuindo para essa discussão, destacamos Carlan (2008), Carvalho (2005), Castells (2002, 2003, 2018), Cury (2005, 2013), Feil (2017), Firjan (2014), Florida (2011), IBRAM (2012), Lemos (2015, 2020), Lévy (1999, 1993), Roque (2010, 2011, 2012), Recuero (2009), Santaella (2010). Estes autores nos ajudam a compreender conceitos basilares para as discussões que pretendemos trazer a partir da análise.

Para compreendermos esses conceitos realizamos, primeiramente, a pesquisa bibliográfica a partir de consultas em acervos digitais como a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (IBDT) e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), e acervos físicos. A pesquisa bibliográfica consiste basicamente na etapa inicial de todo o trabalho científico ou acadêmico, com o objetivo de reunir as informações e dados que servirão de base para a construção teórica da investigação proposta a partir do tema.

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já construído e em especial, o conhecimento construído através de livros, teses, dissertações e artigos científicos. Uma das vantagens desse tipo de pesquisa está na grande oferta de materiais possíveis de serem encontrados pelo pesquisador, sendo encontrados em plataformas virtuais ou também em forma física, no caso dos impressos.

Nessa pesquisa prevalece a profundidade das informações pesquisadas, mantendo cuidado em observar a atualização dos materiais e as fontes confiáveis, pois, de acordo com Santaella (2010), a motivação principal das pesquisas aplicadas está na contribuição para

resolver um problema, e para isso, utiliza de conhecimentos já disponíveis, porém, também é possível que resulte em resolver questões que vão além daquelas que motivaram a pesquisa.

Na fase de pesquisa empírica, a coleta de informações será realizada através de uma abordagem empírica, por meio de questionário para estudantes da rede pública de ensino do município de São Borja, com levantamento de dados sobre a procura de utilização dos serviços prestados por museus, assim como a pesquisa por meio de museus disponíveis em ambientes digitais. Também serão realizadas entrevistas em profundidade com professores da rede pública de São Borja que trabalham com a temática dos museus ou similares. Compreende-se que as entrevistas são fundamentais para coletar dados mais específicos de cada indivíduo, seu ponto de vista acerca do assunto abordado. Barros e Duarte (2010) ressaltam que a entrevista em profundidade é uma técnica dinâmica e flexível, útil para a apreensão de uma realidade tanto para tratar de questões relacionadas ao íntimo do entrevistado, como para a descrição de processos complexos nos quais está ou esteve envolvido.

As entrevistas fazem parte da pesquisa empírica e da fase de análise do objeto para que possamos compreender se o site Guia Virtual dos Museus de São Borja atinge um dos principais objetivos que é ser uma ferramenta de promoção de conhecimento e interação para professores e alunos. Nesta fase, a coleta de dados é um processo que reúne algumas informações, sendo elas utilizadas para ações de pesquisa, organização das ideias, análise e desenvolvimento do raciocínio. Segundo Barros e Duarte (2010), essas perguntas reunidas em forma de questionário e entrevistas necessitam de um planejamento norteador para adquirir uma abordagem mais profunda sobre o assunto de interesse.

As entrevistas em profundidade são realizadas com três educadores que trabalham com a temática dos museus em sala de aula, sendo uma docente de nível superior do curso de história, um docente do ensino médio e uma docente do ensino fundamental. E os questionários foram aplicados para os estudantes que participaram de uma aula sobre os museus de São Borja, quando foi apresentado o Guia Virtual dos Museus de São Borja, de nível superior e de nível básico.

No total, responderam ao questionário 111 estudantes, dentre eles estão acadêmicos de nível superior do curso de história, oriundos de diversas regiões do Brasil e alunos de nível

médio e de nível fundamental, moradores da cidade de São Borja. A abordagem é qualitativa, quanto à natureza, por meio da aplicação de questionários para estudantes da rede pública de São Borja e entrevistas aprofundadas com professores da rede pública de ensino de São Borja, que trabalham com a temática dos museus.

1.3 Estrutura da dissertação

A partir da definição da temática, das fases e abordagens da pesquisa, da definição da problemática, objetivos e metodologias, apresentaremos os capítulos e suas abordagens, assim como os principais autores que nos ajudam a compreender melhor cada conceito-chave para esta dissertação.

No capítulo “Museu e educação” destacamos a origem dos museus, abordando a história dos museus, especificamos os museus de história e de cultura, nessa parte dissertamos sobre os museus históricos e culturais. Dentre os autores que tiveram seus trabalhos tomados como fontes bibliográficas estão Santos (2000), Carlan (2008), Oliveira, Backx e Grimaldi (2020), Roque (2012), Poulot (2011), Cury (2013), Vieira (2017). Ainda no capítulo em questão, o patrimônio cultural e a memória coletiva traz consigo base em algumas referências, tais como Medeiros (2011), Poli (2016), UNESCO (1972), Canclini (2003), Le Goff (1990), Silva (2000), Vieira (2017), Nora (1994), o qual faz parte da mesma temática, elencando os conceitos mais importantes sobre a importância patrimonial para a sociedade.

Os museus também são locais de práticas de ensino e aprendizagem, cujo momento deste capítulo é abordado sobre os espaços de educação dos museus, tendo como sendo base de pesquisa alguns autores cujas obras contribuíram para a construção desse trabalho, são eles Medeiros (2011), Bauer (2014), Almeida, Dantas (2018), Oliveira, Backx e Grimaldi (2020), Horta, Grunberg e Monteiro (1999), Dropa e Oliveira (2015). Finalizando o capítulo, abordamos a preservação virtual dos acervos, tendo como base bibliográfica alguns autores, tais como Albuquerque (2012), Dodebel (2015), Ferreira (2006), Lopes (2008). Procuramos aqui evidenciar a missão dos museus como um serviço essencial para o desenvolvimento dos

saberes da sociedade e do seu aprimoramento, por isso é fundamental que os museus sejam capazes de dar respostas eficazes às solicitações dos públicos.

O capítulo “Museu e comunicação” destaca a história dos meios de comunicação desde a tipografia até a comunicação mediada pela internet. Essa redação tem aporte teórico baseado na obra de alguns autores, dentre eles Castells (2002), Cury (2005), Lage (2014), Comparato (2001), Oliveira (2014), Lévy (1999), Jenkins (2008). O subcapítulo “Museu e Indústria Criativa” aborda sobre a ligação entre os dois temas, a partir disso são discutidos alguns conceitos ligados à temática, como o conceito de indústria criativa, criatividade, inovação e comunicação criativa, tendo por apoio referencial, dentre outros, textos de Fernandes e Silva (2019), Bendassolli (2009), Feil (2017), Florida (2011), Valentim (2008), FIRJAN (2014), Andrade (2008), Arruda (2011), Pereira (2013). Valentim (2008) compara a criatividade como fonte de estímulo ao aprendizado individual ou coletivo, que conduz o indivíduo para o raciocínio e novos pensamentos, e para o autor ser criativo é pensar algo original e a inovação é a execução e a implantação da ideia criativa.

O capítulo também contempla a importância da Comunicação Museológica trazendo algumas referências, dentre elas estão os textos de Cury (2013), Muchacho (2005) e Roque (2010). Para a manutenção desses espaços ricos em cultura e história, aborda o que são os museus virtuais e como eles podem servir como ferramentas de comunicação e de educação. Para que as práticas de Comunicação Museológica sejam efetivas, a criatividade deve ser um dos pilares dessa comunicação pensada para os museus, desenvolvendo essa comunicação para uma indústria criativa - os museus.

O capítulo “Guia Virtual dos Museus de São Borja” apresenta o site criado para ser uma ferramenta de comunicação para os museus locais. Nessa etapa da dissertação, abordamos a experiência em apresentar e trabalhar o site com os alunos do Ensino Médio e Ensino Fundamental de escolas de São Borja, cidade onde estão os museus trabalhados no site, e além desses alunos, o texto também aborda como foi a apresentação do site para acadêmicos do curso superior de licenciatura em história de uma instituição à distância. Neste capítulo pretendemos analisar as percepções dos professores, a partir das entrevistas.

Esse capítulo ainda analisa a utilização do Guia Virtual dos Museus de São Borja pelos alunos e professores da rede pública de ensino fundamental e médio, assim como

acadêmicos de história de uma instituição particular de acesso nacional. A conclusão deste trabalho é realizada por meio de análise do site como uma estratégia de comunicação museológica para a educação patrimonial na cidade de São Borja, que ao longo da pesquisa e contato com estudantes, foi verificado boa receptividade por parte dos usuários.

2. MUSEU E EDUCAÇÃO

A preservação da cultura e da memória, desde seu patrimônio material e imaterial, é um legado às gerações atuais e futuras indispensável para a compreensão dos processos evolutivos das sociedades. Nesse sentido, os museus têm papéis relevantes, não somente a partir desse ponto de vista, mas também em relação às questões educacionais. Mas, antes disso, afinal, o que é um museu? O Instituto Brasileiro de Museus por meio da Lei nº 11.904 de 14 de janeiro de 2009, o define como:

[...] 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. (Instituto Brasileiro de Museus-IBRAM, artigo 1º)

Os museus surgem já com o objetivo de despertar na sociedade do século XIX a necessidade de preservação patrimonial e da realização de pesquisas científicas. O desenvolvimento da educação formal no Brasil teve nos acervos museológicos uma ação de auxílio, em especial no século XX. Toda essa memória faz parte da nossa história e é preservada em alguns dos nossos museus, como o Museu Histórico Nacional. Do ponto de vista da educação, os museus históricos e culturais contribuem para auxiliar os alunos na compreensão do passado, podendo facilitar os sentidos visuais e pedagógicos. “O museu normalmente é composto por diversas manifestações artísticas (...), no entanto, é realizado em função de algo fundamental, promover o conhecimento. O saber mobiliza mundos, faz surgir ideias, realiza mudanças.” (MEDEIROS, 2011, p. 786). O museu possui capacidade pedagógica através da educação patrimonial e outras atividades que mobilizam a classe escolar e acadêmica.

Para compreender melhor o papel dos museus nesse contexto, vamos abordar neste capítulo o surgimento dos museus no Brasil, a discussão dos três elementos que constroem nossa consciência sobre o passado, patrimônio, memória e história e a importância dos museus de história e cultura no cenário educacional.

2.1 Origem dos Museus

A palavra museu tem origem no termo grego *mouseion* que significa templo das musas. Segundo Bauer (2014), o termo *mouseion* era usado antes do século V a.C, quando dentro na mitologia grega, as musas eram as nove filhas de Zeus com Mnemosine, a divindade da memória. Nesse contexto, os museus eram locais de aprendizado e também tinham a função de guardar artefatos oferecidos aos deuses gregos, estes eram armazenados e preservados.

O *mouseion* era uma mistura de templo e instituição de pesquisa, voltado, sobretudo, para o saber filosófico; local privilegiado, onde a mente repousava e onde o pensamento profundo e criativo, liberto dos problemas e aflições cotidianas, poderia se dedicar às artes e às ciências. (BAUER, 2014, p. 38)

Ainda na antiguidade durante o século II a.C, em Alexandria, a qual foi local de estudo de artes e de ciências, tendo em vista que a cidade foi o centro do conhecimento e das descobertas científicas daquele período histórico, o termo *mouseion* foi usado para denominar espaço determinado para o saber histórico e enciclopédico. De acordo com Bauer (2014), o local foi espaço para discussões e ensinamentos religiosos, sobre mitologia, astronomia, filosofia, medicina, zoologia, geografia e outras áreas do conhecimento daquela época. Alexandria também tinha uma biblioteca, a maior e melhor equipada do mundo antigo, foi o centro do conhecimento, porém, esse conhecimento foi extinto após a tomada da cidade por povos inimigos.

O *mouseion* de Alexandria possuía, além de estátuas e obras de arte, instrumentos cirúrgicos e astronômicos, peles de animais raros, presas de elefantes, pedras e minérios trazidos de terras distantes [...] dispunha de biblioteca, anfiteatro, observatório, salas de trabalho, refeitório, jardim botânico e zoológico. [...] dos grandes trabalhos por ele bordados figuravam um dicionário de mitos, um sumário do pensamento filosófico e um detalhado levantamento sobre o conhecimento geográfico de então. (SUANO apud BAUER, 2014, p.39)

Outros povos também investiram em *mouseions*, os romanos montaram suas coleções através dos resquícios de batalhas e saques. Esses objetivos eram exibidos para sociedade romana em eventos diversos como festejos, cerimônias, funerais e outras situações. Bauer (2014) relata que os romanos desprezavam o valor material destes objetivos recolhidos, mas valorizavam o valor simbólico porque, para os romanos, era a materialização da vitória sobre os inimigos do império.

Com a tomada de Roma pelos povos bárbaros e a consequente queda do Império Romano, inicia a Idade Média e a ascensão do Cristianismo. Nesse momento, surgiram as primeiras coleções de arte sacra de relíquias religiosas. Segundo Bauer (2014), estes eram objetos que estiveram em contato com algum indivíduo ou herói considerado importante na época por algum grandioso feito, ou também algum mártir da Igreja. Nesse momento histórico, a Igreja Católica foi a religião oficial na Europa Ocidental, sendo uma instituição muito influente na política e no comando do Estado.

A incidência do patrimônio histórico e artístico da Igreja no conjunto dos bens culturais da humanidade é enorme, tanto pela quantidade e variedade das obras, como pela qualidade e beleza de muitas delas, além do seu valor histórico. Tais coleções foram sendo formadas por objetos imbuídos de uma sacralidade, imprimindo uma noção de intocabilidade desses objetos do culto católico. (BAUER, 2014, p. 41)

Ainda durante a Idade Média, com a ascensão do movimento artístico e cultural intitulado Renascimento, novas coleções surgiram, sendo algumas de ordem privada. Segundo Bauer (2014), a aquisição de coleções e acervos foi motivo de grande rivalidade entre algumas famílias, pois simboliza requinte e poder econômico. “A visitação a esses acervos era restrita ao círculo social a que seus donos se inseriram” (BAUER, 2014, p. 41).

Nesse contexto, também surgiram outros tipos de coleções particulares. A coleção de Gabinete de Curiosidades e as coleções científicas eram conjuntos de artefatos e amostras da natureza divididas e organizadas em categoria animal, vegetal e mineral, além das criações do ser humano. “Pode-se dizer que, seriam eles os precursores dos atuais museus, uma vez que a partir deles se organizam coleções de objetos raros ou estranhos” (BAUER, 2014, p. 42). Esses locais eram fechados para visitação pública, por terem caráter particular, somente pessoas autorizadas e familiares tinham acesso.

Com o passar dos séculos, entre 1700 e 1900, os Gabinetes de Curiosidades foram gradativamente extintos, ficando as coleções privadas. Algumas instituições oficiais começam a ser criadas. A partir disso, iniciam os museus modernos, com maior acesso ao público e acervos formados com objetos de coleções particulares e dos antigos Gabinetes de Curiosidades. “Os objetos que eram considerados mais interessantes foram transferidos para museus de artes e de história natural que começavam a ser fundados, (...) marcando o surgimento dos grandes museus nacionais” (BAUER, 2014, p. 42).

Diante disso, os museus modernos e galerias de arte surgiram de forma ordeira na Europa a partir do século XVIII, outros locais foram gradativamente conquistando a função de resgate histórico e fomento cultural. O Museu Britânico foi criado em 1753 com acervo doado de particulares, localizado no grande centro comercial e político da época, pois a Inglaterra foi um país de grande influência no mundo, tendo várias colônias no mundo. De acordo com Bauer (2014), desde o início esteve aberto à visitação, porém, mediante pagamento de ingresso, com ressalvas e restrições.

Na França, durante a Revolução Francesa, de 1789 e 1799, surgiram decretos, ordenamentos jurídicos e regulamentos para a criação de museus nacionais. No total foram criados quatro museus franceses, sendo o primeiro o Museu do Louvre, no ano de 1793, com a função inicial de educar os franceses quanto aos valores clássicos gregos e romanos. O Museu dos Monumentos com o intuito de reconstruir a memória e os ideais do passado revolucionário do país. Já o Museu de História Natural e o Museu de Artes e Ofícios, foram criados para estimular e desenvolver os pensamentos e práticas científicas. Outros países europeus também criaram seus museus nacionais ao longo dos séculos seguintes.

Os museus brasileiros foram criados a partir do século XIX, com a chegada ao Brasil de Dom João VI e a família Real. O monarca também foi responsável pela criação do Jardim Botânico do Rio de Janeiro, cujo acervo foi de grandes pesquisas naquele período, a Real Biblioteca (atualmente Biblioteca Nacional) e a fundação de outras instituições. Em 1808, a corte portuguesa chegou em terras brasileiras trazendo naturalistas, botânicos e alguns cientistas, a movimentação dessas pessoas e a pesquisa sobre história natural ocorreu mais intensamente na cidade do Rio de Janeiro. O final do período Brasil Colonial ficou marcado pelo desenvolvimento da então colônia portuguesa, transportando o país para o período regencial e depois no status de Império com a definitiva instalação da corte. Já “o desenvolvimento das Ciências Naturais na colônia só se deu de maneira efetiva com a chegada da família real em 1808” (ALMEIDA; DANTAS, 2018, p. 12).

A primeira coleção catalogada, no Brasil, para exposições no modelo de Gabinete de Curiosidades foi a extinta Casa de História Natural, popularmente chamada de Casa dos Pássaros devido ao fato de ter uma enorme quantidade de aves empalhadas. Almeida e Dantas (2018) ressalta que o local foi criado em 1784 pelo vice-rei Dom Luiz de

Vasconcellos e Sousa, tendo em vista que a Casa de História Natural colecionou, armazenou e preparou, por mais de vinte anos, produtos naturais e adornos indígenas para enviar a Lisboa.

A partir da chegada dos botânicos e artistas, passou a existir a preocupação de criar um local para desenvolver o patrimônio natural do Brasil. Segundo Santos (2000), os países da Europa neste período de ascensão museológica e catalogação de acervos buscavam construir coligações baseadas não apenas em suas riquezas nacionais, mas também nas riquezas de outros lugares como forma de mostrar algum tipo de superioridade. No Brasil, foi pensado na riqueza natural, mas seguindo os moldes europeus.

Com iniciativa do monarca Dom João VI, foi criado o Museu Real em 1818, no Rio de Janeiro, sendo o primeiro museu do país. Santos (2000) ressalta que o Museu Real chegou ao patamar dos museus europeus daquele período, pois reproduzia o discurso das grandes instituições da Europa, porém em menor proporção. Assim como o antigo Gabinete de Curiosidades, o Museu Real teve função educativa e científica, cujos acervos contavam um pouco da história natural e das espécies catalogadas. “A constituição dos imaginários nacionais sempre envolve narrativas sobre origens, e para os articuladores do Império Brasileiro uma de nossas origens era sem dúvida aquela mesma que fundamentava as grandes potências européias” (SANTOS, 2000, p. 281).

O Museu Real foi renomeado algumas vezes, em 1824 de Museu Imperial e em 1890 de Museu Histórico Nacional, nome que carrega atualmente. De acordo com Carlan (2008), o Museu Real recebeu influência dos museus naturais da Europa, além disso, a primeira coleção do acervo de história natural foi doado por Dom João VI, cedidos de sua coletânea pessoal. No início do século XX, em 1938, foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Ao longo da constituição de instituições museológicas, outros museus surgiram, foi o caso dos museus de história.

Oliveira, Backx e Grimaldi (2020) ressaltam que além dos museus de história natural e ciências, o Brasil também recebeu acervos culturais e de história. Na data de 13 de janeiro de 1937 foi oficialmente inaugurado no Brasil o Museu Nacional de Belas Artes (MNBA), localizado na cidade do Rio de Janeiro. O local reúne o maior acervo de obras de arte do século XIX, que tem origem nas obras pertencentes a Dom João VI, quando da chegada da

família Real em 1808. Dentre os objetos do museu estão pinturas, esculturas, desenhos e gravuras de artistas nacionais e estrangeiros.

Conforme Oliveira, Backx e Grimaldi (2020), o prédio do museu já abrigou outras instituições com objetivos semelhantes, sendo a educação o principal fundamento, tudo começou quando Dom João VI, que era profundo admirador de botânica e de artes, fundou a Academia Imperial de Belas Artes (AIBA), e posteriormente chamou-se de Escola Nacional de Belas Artes (ENBA), no final do século XX novamente muda seu nome para Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, após ser anexada à instituição de nível superior. Quanto ao conteúdo dos acervos, foram enaltecidas as riquezas do Brasil, partindo desse pressuposto, as riquezas nacionais mais protuberantes era a própria natureza, aliando isso aos interesses dos naturalistas que vieram para o Brasil e também, a uma possível exploração comercial. Posteriormente, os museus brasileiros começam a aderir aos acervos sobre história, artes e cultura.

2.2 Museus de história e cultura

Em geral, os museus de todo o mundo foram criados com doações particulares para montagem dos acervos, em especial os que tinham por interesse obras de arte, e em decorrência das reformas sanitárias e urbanísticas que tiveram início no XIX, ganhando mais atenção dos poderes governamentais e passando a ter maior visibilidade.

Durante o século dezanove, todas as grandes nações européias dedicaram-se a trazer para seus museus objetos da antiguidade clássica. Expedições arqueológicas francesas, inglesas, holandesas e alemãs invadiram a Grécia, Itália, Ásia Menor, Norte da África e regiões onde se localizavam as antigas cidades mesopotâmicas em busca das antiguidades clássicas. O Brasil do século dezanove era regido por uma monarquia européia e participou desta corrida. (SANTOS, 2000, p. 278)

Segundo Roque (2012), os museus surgiram como síntese representativa de uma realidade, impondo questões sobre a preservação das memórias inerentes à função e à simbologia dos objetos. A preservação patrimonial é um dos objetivos dos museus em geral, porém existem pequenas diferenças entre os acervos, corroborando com esse pensamento, podemos considerar os museus históricos e os de arte e cultura.

Os museus de arte e cultura têm um papel fundamental em abrigar as manifestações culturais que evidenciam os modos de vida das sociedades retratadas nesses locais, são como portais que conduzem o espectador para outros cenários, onde é possível compreender antropologicamente a sociedade em questão. Os acervos dos museus de cultura ilustram o povo que criou as obras, as peças em exposição são testemunhas do trabalho humano ali demonstrado. Roque (2012) considera que os museus de arte e cultura são equivalentes a um repositório patrimonial com uma evidente preocupação com o conteúdo estético, que também ilustra questões históricas e sociais, mas que têm uma preocupação artística mais evidente. Esses museus demonstram questões não só estéticas, mas também a mostra de sociedades e identidades que se expressam por meio da cultura.

No caso dos museus de arte, o objetivo era constituir um repositório patrimonial que contribuísse para a criação de uma identidade cultural, pelo que os objetos eram avaliados sobretudo em função da excelência dos seus parâmetros estéticos, em detrimento de outras significações; também a historiografia da arte privilegiava os aspectos formais, estabelecendo atribuições e estilos. (ROQUE, 2012, p. 67)

Os museus históricos são importantes instrumentos de pesquisas para historiadores e estudantes. Poulot (2011) salienta que a museografia da história foi definida pela capacidade de trazer de volta, de maneira fiel, o passado para o presente e, ao mesmo tempo, garante a verdade nas narrativas através dos acervos, sendo que os museus de história abrigam os registros do tempo e dos fatos passados. “O museu de história pretende, então, servir de oficina aos historiadores e de espelho de um mundo desaparecido que é necessário reivindicar e também encarnar de maneira convincente” (POULOT, 2011, p. 471).

Os museus históricos guardam as riquezas materiais e imateriais portadoras de valores simbólicos. Carlan (2008) ressalta que durante o século XIX, para muitos intelectuais, foi o século das ciências, onde surgiram os primeiros conceitos de conservação patrimonial e de restauração. Segundo o autor, as formas representadas pelos acervos expressam também emoções e despertam a sensibilidade através da arte, pois o homem, durante a sua passagem pelo mundo, desenvolveu diversas formas simbólicas, tanto artísticas quanto linguísticas, expressas pela sua consciência.

Historicamente, o museu é responsável pela produção do conhecimento e a convergência dos saberes científicos. Não basta guardar o objeto. Sem uma pesquisa permanente, a instituição fica subestimada a um centro de lazer e turismo. Cabe aos pesquisadores inserir os objetos, reclusos em suas reservas técnicas, como fontes

históricas. A pesquisa em si é uma visão crítica, a relação homem / objeto / espaço forma a memória e o patrimônio cultural. (CARLAN, 2008, p. 82)

A família Real, além de trazer novas perspectivas de desenvolvimento nacional, também trouxe alguns objetos que fariam parte do acervo do futuro museu. Segundo Bauer (2014), o Museu Histórico Nacional foi criado para dedicar-se às questões nacionais, destinado a formular, por meio da cultura, a representação de nacionalidade, destacando a história do país e sua evolução enquanto nação. “Faz-se importante observar que com o surgimento do Museu Histórico Nacional sentiu-se a necessidade da qualificação de mão-de-obra para os museus” (BAUER, 2014, p. 45). Ao longo do século XIX e XX vários movimentos culturais e artísticos passaram a movimentar a esfera museológica e as galerias de arte, atraindo novos artistas.

No Brasil, em 1937 - durante o governo de Getúlio Vargas, aconteceu um processo de institucionalização dos museus, devido a campanha de construção da nacionalidade. No mesmo ano, foi criado o Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), sendo um marco no processo de fomento cultural. “Tratava-se, sobretudo, da institucionalização de uma política de patrimônio para o país, incorporando as mais diversificadas manifestações da cultura brasileira” (CARLAN, 2008, p. 46).

Enquanto instituição cultural, o museu foi um local elitizado e segregado, não somente em sua forma de funcionamento, mas também em como se deu o acesso da população. Cury (2013) ressalta que o que não é elite pode ser popular, e esse conflito entre vertentes foi sendo moldado no século XIX, e os museus frequentados por uma sociedade dividida entre o culto e o não culto, entre o aceitável e o não aceitável pelas rodas sociais mais elitizadas. No século XIX, a cultura popular, que teve início entre as classes sociais mais humildes e se iniciou de forma natural e não erudita, passou a ser depreciada e os conhecimentos culturais populares passaram a ser menos valorizados.

Segundo Cury (2013), a partir de mudanças nos processos de produção de riquezas e do trabalho, o aumento de trabalhadores representantes da cultura vista como popular, inseridos na sociedade diretamente a serviço da economia do país, e por sua vez, consumindo massivamente os produtos e serviços, gerou a inserção dessas pessoas também nos ambientes museais, tendo um dos motivos as questões políticas e econômicas. “Longe de sugerir uma transformação do museu para uma estética massiva, é fundamental esclarecer que o que se

traz à tona para reflexão não é o massivo em si, mas o que ele revela: resistência cultural e exercício do jogo do poder” (CURY, 2013, p. 19).

Portanto, os museus e memoriais no século XIX eram frequentados por pessoas de altas classes sociais, desse modo, afastou de seus ambientes pessoas de classes sociais mais baixas, tornando-se algo elitizado. Os acervos museológicos representavam alguns segmentos sociais mais abastados e difundiam a história oficial do Estado. Entretanto, a abertura e a oportunidade de acesso aos museus teve início em meados do século XX, quando iniciou-se gradativamente o processo de popularização dos museus e casas culturais, de livre entrada e caráter educativo, cuja missão é recuperar, preservar e disseminar a memória coletiva por meio de suas exposições.

Os museus conquistaram notável centralidade no panorama político e cultural do mundo contemporâneo. Deixaram de ser compreendidos por setores da política e da intelectualidade brasileira apenas como casas onde se guardam relíquias de um certo passado ou, na melhor das hipóteses, como lugares de interesse secundário do ponto de vista sociocultural. Eles passaram a ser percebidos como práticas sociais complexas, que se desenvolvem no presente, para o presente para o futuro, como centros (ou pontos, ou redes) envolvidos com criação, comunicação, produção de conhecimentos e preservação de bens e manifestações culturais. (IBRAM, 2012, p.25)

A função dos museus sofreu algumas alterações ao longo do século XX, além de ser um espaço de preservação patrimonial e cultural, também se tornou um local do saber enquanto instituição de educação não formal. Vieira (2017) afirma que a educação sob suporte dos museus é necessária e deve ser aliada dos saberes aprendidos nos bancos escolares. Os museus ainda podem ser inseridos na educação como apoio à reflexão sobre o patrimônio e seus valores culturais, sociais e históricos. “Educar utilizando o museu como um local de potencialidades educativas e culturais tornou-se um desafio pelas mudanças que ocorrem o tempo todo e em qualquer lugar” (VIEIRA, 2017, p. 131).

Diante disso, os museus de história deixam evidente a importância do conhecimento do passado, e as exposições de arte são necessárias para preservação cultural e para o incentivo à educação. Desde o início da institucionalização dos museus no Brasil, houve a preocupação em criar locais de ensino por meio dos acervos, e atualmente, ainda fazem parte da estrutura de educação não formal, porém, salientamos que não é de hoje essa função

educativa dos museus. É possível incluir esses espaços museais, que são ricos em saberes, na educação formal e assim complementar de maneira dinâmica as práticas pedagógicas.

A seguir, destacamos dois pilares essenciais aos museus: a preservação do patrimônio cultural e a construção da memória coletiva sobre nós e as nossas histórias.

2.2.1 Patrimônio Cultural e Memória Coletiva

No caminho de valorização da cultura está o desafio de fomentar o setor museológico. Em virtude da tecnologia, cada vez mais presente na sociedade, os museus precisam de adaptação e de mais investimentos. Políticas culturais direcionadas aos museus exigem hoje, modernização e ações que possam valorizar a história e os bens patrimoniais, pois a influência destas nas atividades museológicas também permeia o campo da educação.

O museu normalmente é composto por diversas manifestações artísticas, como por exemplo, obras-objetos que singularizam uma herança material de um povo, pinturas com representações históricas, entre outras. Tudo isto, no entanto, é realizado em função de algo fundamental, promover o conhecimento. O saber mobiliza mundos, faz surgir ideias, realizam mudanças. (MEDEIROS, 2011, p. 786)

Segundo o Instituto Brasileiro de Museus (2004), os museus conquistaram notável centralidade no panorama político e cultural do mundo contemporâneo, e passaram a ser percebidos como práticas sociais complexas, envolvidas com criação, comunicação, produção de conhecimentos e preservação de bens e manifestações culturais. Os museus também têm o papel de informar e educar por meio de exposições permanentes, atividades recreativas, multimídias, teatro, vídeo e laboratórios. São espaços para estimular a reflexão e o debate, promover a socialização e os princípios da cidadania, e colaborar para a sustentabilidade das transformações culturais e turísticas.

Investir em cultura não somente proporciona maior interação social entre as pessoas, como também enriquece a economia local. Museus são locais que guardam vestígios do passado, lembranças da sociedade e também fomentam os laços turísticos nas cidades onde há potencial para isso. Então, nota-se uma iminente necessidade de criação e manutenção de políticas voltadas para cultura, no caso de museus, ações de valorização dos acervos e projetos de incentivos diversos para atrair ainda mais pessoas para visitaç o.

Com a nova concepção de políticas culturais vista sob a perspectiva da economia criativa, a cultura passa a ser vista como um elemento de produção de valor, com utilidade para o bem-estar social. As políticas públicas de cultura no cenário internacional estão buscando estimular a formação desses aglomerados na tentativa de criar melhores condições para esse novo tipo de organização social. (POLI, 2016, p. 250)

Os museus têm a função de preservar o patrimônio cultural, visam a guarda e conservação de acervos. Esse patrimônio cultural é definido como um conjunto de bens materiais ou imateriais, que formam a identidade de um povo e nessa perspectiva contam a história para manter a memória. O patrimônio cultural de uma sociedade são também valores e significados atribuídos pelas pessoas a objetos, lugares ou práticas culturais que os tornam patrimônio coletivo. O patrimônio cultural são tradições, manifestações populares, costumes e hábitos que possuem valor material ou também simbólico e, conforme versa o Art. 1º do Decreto Federal nº 25, de 30 de novembro de 1937, sobre a organização e proteção do patrimônio histórico e artístico nacional:

constituem o patrimônio histórico e artístico nacional o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico. § 1º Os bens a que se refere o presente artigo só serão considerados parte integrante do patrimônio histórico e artístico nacional, depois de inscritos separada ou agrupadamente num dos quatro Livros do Tombo, de que trata o art. 4º desta lei. § 2º Equiparam-se aos bens a que se refere o presente artigo e são também sujeitos a tombamento os monumentos naturais, bem como os sítios e paisagens que importe conservar e proteger pela feição notável com que tenham sido dotados pela natureza ou agenciados pela indústria humana. (DECRETO FEDERAL, 1937)

Diante disso, o patrimônio cultural é um bem preservado, que possui valor imensurável para a identidade e a história de um povo, comunidade ou região. A Constituição Brasileira (1988) instituiu que a responsabilidade é de todos em promover e proteger o patrimônio cultural brasileiro, tanto do poder público quanto da sociedade. Desse modo, as ações ficam a encargo da sociedade como um todo, não somente por via dos poderes públicos, sendo também função da sociedade manter ações positivas em prol da cultura. O Art. 216 da Constituição Federal Brasileira (1988) define:

constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V - os

conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (CONSTITUIÇÃO BRASILEIRA, 1988)

A UNESCO, na Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural sediada em Paris no ano de 1972, considerou patrimônio cultural os monumentos, conjuntos arquitetônicos e sítios arqueológicos. Definiu os monumentos por obras arquitetônicas, esculturas ou pinturas monumentais, objetos ou estruturas arqueológicas, inscrições, grutas e conjuntos de valor universal excepcional do ponto de vista da história, da arte ou da ciência. Os conjuntos arquitetônicos determinados por grupos de construções isoladas ou reunidas, que, por sua arquitetura, unidade ou integração à paisagem, têm valor universal do ponto de vista da história, da arte ou da ciência. E por fim, os sítios arqueológicos como sendo as obras do homem ou obras conjugadas do homem e da natureza, bem como áreas, que incluem os sítios arqueológicos, de valor universal do ponto de vista histórico, estético, etnológico ou antropológico.

Já o antropólogo argentino, Néstor Canclini (2003, p. 150), define patrimônio cultural como “conjunto de bens e práticas tradicionais que nos identificam como nação ou como povo é apreciado como um dom, algo que recebemos do passado com tal prestígio simbólico que não cabe discuti-lo.” A preservação patrimonial é fundamental para a memória de um lugar ou povo, porém, se esse patrimônio desaparece ou não é mantido, a perpetuação se torna muito difícil.

Como já abordamos antes, o patrimônio cultural pode ser entendido como material ou imaterial. Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, o patrimônio material ou tangível são os bens concretos, muitas vezes com valor comercial agregado como obras de arte, ou seja, o que pode ser preservado e tem uma durabilidade considerável. Esses bens de natureza material podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos. Em contrapartida, o patrimônio imaterial ou intangível são aqueles ligados ao valor simbólico, tais como hábitos, danças regionais, comidas típicas e outras manifestações. Os bens culturais de natureza imaterial dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer, celebrações,

formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas, e nos lugares como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas.

O patrimônio cultural também é lugar de memória, com a função de materializar o passado para a sociedade contemporânea, revigorando o valor histórico. Para Le Goff (1990) a memória é compreendida como um conjunto de informações psíquicas que atualizam e conservam informações sobre o passado. Para o autor, a memória é responsável por reacender as lembranças do passado e com isso, a consciência abstrata do que aconteceu. Essa memória pode acontecer de forma coletiva ou individual. A memória e o patrimônio são valores independentes e ligados entre si, ambos relacionados aos bens materiais ou imateriais.

O conceito de memória é crucial. Embora o presente ensaio seja exclusivamente dedicado à memória tal como ela surge nas ciências humanas (fundamentalmente na história e na antropologia), e se ocupe mais da memória coletiva que das memórias individuais, é importante descrever sumariamente a nebulosa memória no campo científico global. A memória, como propriedade de conservar certas informações, remete-nos em primeiro lugar a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas. (LE GOFF, 1990, p.423)

De acordo com Silva (2000), nossa memória coletiva modelada pelo passar do tempo não é mais de que uma viagem através da história, revisitada e materializada no presente pelo legado material, símbolos particulares que reforçam o sentimento coletivo de identidade e que alimentam no ser humano a reconfortante sensação de permanência no tempo.

O patrimônio não é só o legado que é herdado, mas o legado que, através de uma seleção consciente, um grupo significativo da população deseja legar ao futuro. Ou seja, existe uma escolha cultural subjacente à vontade de levar o patrimônio cultural a gerações futuras. E existe também uma noção de posse por parte de um determinado grupo relativamente ao legado que é coletivamente herdado. (SILVA, 2000, p. 218)

Segundo Vieira (2017) a memória está intimamente ligada com as experiências particulares da sociedade. Em um mesmo país pode haver inúmeras memórias, até mesmo nas cidades, onde cada bairro carrega em seu imaginário suas particularidades que dão suporte para o desenvolvimento da memória em grupo. Essa memória destacada pela autora está intimamente ligada ao patrimônio cultural.

A memória é o fenômeno por onde o ser humano recria suas lembranças sobre as vivências e experiências do passado (...). Memória, portanto, é o fenômeno que dá vida ao passado, da consciência abstrata do que aconteceu. Essa memória pode acontecer de forma coletiva ou individual. (VIEIRA, 2017, p. 9)

Nora (1993) também ressalta que a memória está presente em diferentes lugares, seja baseada em fatos concretos ou não, podendo ser materializada através de lugares que desempenham a função de resgate de lembranças. Os lugares de memória são as formas de fixar sentimentos e emoções, fatos e histórias que necessitem de arquivos, locais de armazenamento em virtude da necessidade dela se enraizar no concreto, no gesto, na imagem e nos objetos.

A memória é vida, sempre guardada pelos grupos vivos e em seu nome, ela está em evolução permanente, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, suscetível de longas latências e súbitas revitalizações. A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta daquilo que já não é mais. A memória é um fenômeno sempre atual, uma ligação do vivido com o eterno presente; a história é uma representação do passado. Porque ela é afetiva e mágica, a memória se acomoda apenas nos detalhes que a conformam; ela se nutre de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a toda transferência, censura ou projeção. (NORA, 1994, p. 9)

A memória também se encontra como parte permanente dos museus, que tem por missão preservar patrimônios culturais e históricos. Segundo Rodrigues e Serres (2013), os museus estão impregnados de memórias coletivas, pois evocam o passado, agem como ferramentas de representação e legitimação das ações.

Nesse contexto, a memória coletiva é aquela que envolve grupos, sociedade ou comunidade, cujas memórias são repassadas. “A memória, enquanto evocadora do passado, traz as informações e as experiências de um fato vivido, partindo do individual para o coletivo, e apresenta-se de várias formas, podendo ser usada de maneiras diferentes.” (RODRIGUES; SERRES, 2013, p. 38). Diante disso, a memória coletiva é o fenômeno que provém da interação social, são representações que deixam marcas na coletividade e tem no patrimônio um lugar permanente. Os museus são importantes instrumentos de preservação da memória e do patrimônio cultural.

Na sequência, trazemos uma reflexão sobre a importância da sociedade conhecer seus patrimônios culturais, que estão representados nos museus, para colaborar na construção dessa memória coletiva e na preservação da nossa história.

2.3 Conhecer para preservar e preservar para conhecer

A preservação dos patrimônios e da cultura de um povo é necessária para os indivíduos reconhecerem-se como pertencentes a uma sociedade, porém, antes de preservar é indispensável conhecer a história desses patrimônios e as raízes dessa cultura, pois só assim terão condições de sentir-se pertencente, identificando-se com o local.

Para Canclini (1995), a identidade de uma sociedade é definida como sentimento de pertencimento, ela é compreendida como culturalmente formada, ligada à discussão das identidades culturais, nacionais e as que se formam por sentidos cambiantes e contínuos do cotidiano do sujeito. A identidade cultural é um processo de representação das relações sociais entre indivíduos e grupos distintos, nos quais podem existir a troca comunitária de patrimônios culturais. Portanto, segundo o autor, identidade cultural são as referências individuais ou grupais que um indivíduo escolhe para si para se sentir pertencente a alguma cultura.

Também para Hall (2006) o sentimento de pertencimento está intimamente relacionado à identidade. A construção de uma identidade inclui o sentimento de pertencer a algo, nesse sentido o patrimônio cultural tem simbologia de lugar. A identidade cultural está diretamente ligada à preservação patrimonial, que é, portanto, constituída por bens materiais e imateriais imbuídos de valor simbólico e representa a memória que foi materializada pelos poderes constituídos ao longo do tempo.

Simões (2006) ressalta que a identidade cultural é subjetiva, híbrida e em constante transformação. Com a globalização⁵ essa transformação ocorre de maneira ainda mais rápida, determinando padrões e formatos culturais. E, se não existe a consciência de identidade e pertencimento a uma cultura, manter e preservar um patrimônio se torna ainda mais desafiador.

Isso porque as identidades e as culturas são móveis; deslocam-se, viajam, redefinem fronteiras. Muitos de seus componentes originam-se em um território e migram, acentuando seus caracteres ou hibridizando-se com a cultura receptora; a desterritorialização, no lugar de apagar ou esfumazar aspectos das culturas, na verdade, reafirmam-nos. (SIMÕES, 2006, p. 10)

⁵ Globalização é a integração entre as diversas sociedades existentes no mundo. Está presente na economia, cultura, educação, moda, consumo e em outros setores. Para Bauman (1999, p. 73) a globalização nada mais é que a extensão totalitária de sua lógica a todos os aspectos da vida.

Segundo Hall (2006), as transformações sociais estão mudando as identidades pessoais, abalando a ideia de que o indivíduo tem de si mesmo como sujeito integrado da sociedade. Nessa perspectiva, a globalização e o modo de vida atual das pessoas colaborou para as transformações em suas relações, e a identidade é pensada como fruto das interações entre as pessoas. Para o autor, a sociedade moderna vive momentos transitórios, nada permanente ou estável. Hall (2006) percebe as identidades culturais como aspectos da sociedade que surgem de pertencimento dos indivíduos a culturas étnicas, raciais, linguísticas e religiosas.

Em essência, o argumento é o seguinte: as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado. A assim chamada "crise de identidade" é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social. (HALL, 2006, p. 1)

As trocas culturais e a hibridização de culturas é acelerada pelo processo de globalização. Esse hibridismo cultural se refere à mistura de culturas. Esse processo cria uma outra cultura, contendo os elementos de todas que fizeram parte dessa mistura. Conforme Costa (2006), essa implicação corresponde a um movimento contínuo que pode estar sempre gerando um novas expressões, “provocando mudanças peculiares na dinâmica dos locais, contribuindo para os hibridismos culturais e para as variações da identidade das entidades envolvidas no processo” (COSTA, 2006, p. 59).

Diante disso, uma identidade comum a todos de um certo lugar se torna cada vez mais inalcançável, tendo em vista que atualmente o mundo globalizado, altamente conectado em redes virtuais, o acesso a culturas diferentes e a possibilidade fazer parte dessas culturas, se torna uma realidade. Segundo Carvalho (2006), à medida em que os sistemas de representação cultural são multiplicados, maiores são as trocas culturais, que são constitutivas das identidades. Essas identidades estão cada vez mais fragmentadas e fraturadas, e o sujeito do mundo globalizado se dispersa no espaço sociocultural, tornando-se um ser de múltiplas e contraditórias identidades. Carvalho (2006), afirma que os meios de comunicação atuam diretamente nos processos de construção de identidades e troca de informações.

Paradoxalmente ao movimento de intercâmbio cultural que se firmou entre as mais longínquas sociedades do planeta, através de intensos fluxos de informação, acompanha-se a apropriação, e por que não dizer reelaboração das culturas e

identidades regionais, e locais pelos meios de comunicação. (CARVALHO, 2006, p. 114)

Segundo Valim, Franco, Prados e Bonini (2018), o grande desafio da contemporaneidade é a preservação das identidades e dos patrimônios culturais em um mundo atrelado à globalização.

Motor da civilização ocidental, a globalização conduziu muitos países e regiões para o desenvolvimento, para desfrutar da civilização, da ciência e tecnologia ocidentais, por um lado, e por outro as comunidades locais foram confrontadas com a perda das características culturais locais, bem como o risco de a cultura local desaparecer. O avanço do progresso, que evidencia a “evolução” das civilizações no tempo linear, sufoca a paisagem urbana, destrói pedaços materiais e provoca o apagamento de práticas que já não servem para o novo modelo que emergiu no cenário neoliberal. Mas muitas coisas que permanecem no silêncio do burburinho do dia a dia, como as festas religiosas, por exemplo, irrompem e ocupam os espaços da cidade quando o tempo cíclico se avizinha. (VALIM; FRANCO; PRADOS; BONINI, 2018, p. 176)

O compartilhamento de elementos sociais em âmbito mundial tem assumido contornos fundamentais para as economias mundiais, para o acesso à informação, para a disponibilidade de conhecimento para vários outros setores responsáveis pelo desenvolvimento das sociedades. Entretanto, a preservação patrimonial e a identidade cultural dessas sociedades ficam dispersas nesse ambiente globalizado, em virtude da difusão cultural em larga escala.

A preservação da história e da cultura de um povo ou nação é essencial para que o indivíduo conheça e reconheça sua origem, e assim construa sua identidade. A preservação cultural, refletida nos patrimônios históricos e culturais, são meios pelos quais as gerações atuais e futuras compreendem os processos evolutivos. O patrimônio cultural remete ao passado, acionando em muitos aspectos uma memória coletiva, contribuindo à identidade de uma sociedade, ou até mesmo, ajudando a compreender a atualidade. Um indivíduo que não conhece a história do seu povo, possivelmente, não irá se sentir parte dessa herança. Portanto, o patrimônio estabelece uma relação com a identidade, com a história e a cultura.

No caminho de valorização da cultura, está o desafio de fomentar o setor museológico, e vale ressaltar que os trabalhos desenvolvidos nos museus precisam se adaptar aos novos modos de viver em sociedade, os quais sofrem influência tecnológica diariamente, e que por sua vez, exigem melhorias nos processos de comunicação dos espaços museológicos com a sociedade. Investir em cultura não somente proporciona maior interação

social entre as pessoas, como também enriquece a educação, promove ações de preservação patrimonial e pode gerar bem-estar social. A necessidade de criação e manutenção de políticas voltadas para cultura, bem como ações de valorização dos acervos e projetos de incentivos diversos para atrair mais pessoas para os museus devem ter maior atenção de governos e instituições privadas, pois

com a nova concepção de políticas culturais vista sob a perspectiva da economia criativa, a cultura passa a ser vista como um elemento de produção de valor, com utilidade para o bem-estar social. As políticas públicas de cultura no cenário internacional estão buscando estimular a formação desses aglomerados na tentativa de criar melhores condições para esse novo tipo de organização social. (POLI , 2016, p. 250)

Segundo Valiati e Moller (2016), em um contexto de crescente especialização e evolução das políticas culturais, a implantação de políticas públicas é uma ferramenta importante para alavancar o setor cultural no país. Desenvolver políticas públicas para a preservação patrimonial é um passo para estabelecer relações mais favoráveis para a sociedade em geral, tendo em vista que demais setores também podem ser alcançados.

Diante disso, a preservação patrimonial e cultural depende da sociedade como um todo, seja da participação das pessoas ou das instituições e órgãos públicos. Conhecer o patrimônio cultural e entender a importância histórica facilita a preservação. Se os indivíduos conhecem sua história, suas raízes, sua cultura, fica mais latente o sentimento de identificação e de memória coletiva.

Estamos diante de uma via de mão dupla, precisamos dos espaços museológicos para ensinar os indivíduos a história da sociedade por meio do patrimônio cultural ali preservado, mas só podemos preservar o que realmente reconhecemos como importante. Logo, é essencial que os indivíduos conheçam o patrimônio cultural para preservá-lo, mas também é imprescindível preservar esse patrimônio para poder conhecê-lo.

2.3.1 Espaço para prática pedagógica

A relação entre educação e cultura é intrínseca, e pode ocorrer a partir de práticas pedagógicas que visem a preservação patrimonial. Isso é possível por meio do ensino de história, de artes, dentre outras ações desenvolvidas junto aos estudantes de todos os níveis:

fundamental, médio, técnico e superior. Dropa e Oliveira (2015) ressaltam que buscar constantemente o interesse pelo patrimônio e pela preservação e por meio do reconhecimento como instrumento didático-pedagógico, faz surgir novas visões. “Dessa forma, identifica-se a importância de desenvolver na escola estudos sobre memória individual, social e coletiva, visando diversificar e enriquecer o pensamento crítico do aluno, frente às diferentes demandas sociais” (DROPA; OLIVEIRA, 2015, p. 2731).

Para Dropa e Oliveira (2015), a preservação patrimonial deve ser compreendida como um direito do cidadão comum à cultura, à memória coletiva e ao passado histórico. Dentro das ações pedagógicas, o museu possui referência no processo de ensino fora do espaço escolar. O contato com espaços museológicos é importante no desenvolvimento do aprendizado, pois pode ser uma experiência prática do ensino teórico. “O contato direto com os objetos, com as memórias e lembranças dos espaços patrimoniais, pode ter uma função pedagógica única e diferencial, no processo de conhecimento, a partir da experiência vivencial” (DROPA; OLIVEIRA, 2015, p. 2732).

Os museus são locais onde são realizadas práticas pedagógicas e pesquisas sistematicamente organizadas com o objetivo de sensibilizar e envolver o público. Conforme afirmam Dropa e Oliveira (2015), do ponto de vista didático, o museu atua no ensino tanto de conteúdos fatuais, possibilitando a coleta e sistematização de informações pontuais, como aponta para o desenvolvimento das habilidades e da sensibilidade de cada visitante. Através de práticas pedagógicas nos espaços dos museus os estudantes têm a possibilidade não só de conhecerem os patrimônios culturais na sua materialidade física, mas também de compreenderem o que esses patrimônios representam para determinada cultura. Pois

o modo de expressar a cultura de diferentes grupos étnicos e sociais também estão presentes nas ações de preservação e são carregados de signos e simbologias. Assim também se faz necessária uma abordagem educativa mais ampla em função da dinamicidade da cultura. (DROPA; OLIVEIRA, 2015, p. 2738)

As práticas pedagógicas ligadas aos espaços museológicos possibilitam que educandos e educadores tenham uma experiência além do ensino, pois os sentidos cognitivos são estimulados a partir do contato com os acervos, acionam sentidos de memória e de expressões culturais que podem constituir o indivíduo. O aprendizado fora do espaço escolar possibilita novos sentidos do saber. Zarbato (2019) resalta que, do ponto de vista didático, os museus servem para exibir conteúdos diversos, assim, compreendendo que o museu é um

espaço que preserva bens patrimoniais da cultura material e natural, pode também compor a formação de sentido histórico e de identidades culturais. O museu entendido como local não formal de ensino, pode agregar elementos que não estão presentes na escola, promovendo a partir de novas percepções na aprendizagem.

Isso porque, pode-se utilizar a vontade que cada visitante tem para saber mais sobre cada objeto, sua história, de que grupo étnico é determinado objeto de cerâmica, que histórias contam as esculturas dispostas no museu e, podem nos fazer (re) pensar a problematização das visitas aos museus. Ampliando o olhar sobre os elementos que compõem esse 'lugar de memória'. (ZARBATO, 2019, p.180)

O museu configura-se como espaço de fontes históricas que podem ser interpretadas e analisadas no contexto da história e da cultura. São locais de resgate do passado e de uma forma dinâmica de ensino de história, pois fornecem um aporte pedagógico baseado na experiência, onde são consideradas “as heranças culturais, políticas e simbólicas, a memória da cidade, as identidades culturais, a preservação das culturas. A memória em si, ligada à aprendizagem, ou a uma função e experiência aprendida no passado, faz parte de uma preocupação básica com a sociedade.” (ZARBATO, 2019, p.183).

Diante disso, os museus são espaços de aprendizagem, assim como também local de preservação da cultura e do patrimônio histórico e cultural. Para educadores e educandos, os museus representam um importante aporte pedagógico que estimula os sentidos cognitivos e a sensibilidade para novas percepções dos conteúdos. As ações de educação nos museus podem constar nos planejamentos escolares e curriculares, bem como sair dos muros das escolas alcançando a comunidade escolar como um todo, para que formemos indivíduos comprometidos com a preservação patrimonial. Essas ações sobre a essência da preservação cultural e patrimonial dizem respeito à educação patrimonial.

2.3.2 Educação patrimonial: ensinar a importância da preservação cultural

Podemos dizer que a educação patrimonial diz respeito às ações de educação tanto formal quanto não formal que envolvem o patrimônio cultural. Seu principal objetivo é envolver a comunidade e a comunidade escolar na gestão do patrimônio. De acordo com Horta, Grunberg e Monteiro (1999), educação patrimonial é um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de

conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. Esse processo busca levar aos estudantes, crianças e adultos, o conhecimento, apropriação e valorização da herança cultural, desse modo, conduzindo esses indivíduos para melhor aproveitamento dos bens culturais para também, gerar conhecimento crítico, esses são fatores indispensáveis no processo de preservação e fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania.

A Educação Patrimonial é um instrumento de “alfabetização cultural” que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido. Este processo leva ao reforço da autoestima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural. O diálogo permanente que está implícito neste processo educacional estimula e facilita a comunicação e a interação entre as comunidades e os agentes responsáveis pela preservação e estudo dos bens culturais, possibilitando a troca de conhecimentos e a formação de parcerias para a proteção e valorização desses bens. (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4)

A educação patrimonial precisa ser compreendida como os processos educativos que prezam pela construção do conhecimento. Horta, Grunberg e Monteiro (1999) destacam que a educação patrimonial consiste em provocar situações de aprendizado sobre o processo cultural e seus produtos e manifestações, que despertem o interesse em resolver questões significativas para sua própria vida, pessoal e coletiva. “O patrimônio cultural e o meio-ambiente histórico em que está inserido oferecem oportunidades de provocar nos alunos sentimentos de surpresa e curiosidade, levando-os a querer conhecer mais sobre eles. (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 6)

A educação patrimonial é um instrumento de ensino e aprendizagem que possibilita ao estudante compreender melhor a sociedade e o ambiente em que vive. Para o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (2014) a educação patrimonial tem como proposta o entendimento e o reconhecimento dos bens culturais e históricos e também das pessoas que formam o patrimônio histórico e cultural. Dentro desse contexto está o museu, com a missão de preservar a história e a cultura.

Segundo Dropa e Oliveira (2015), a educação patrimonial tem como principal função conduzir os alunos a fazer uso de suas capacidades intelectuais e sensoriais para aquisição de conceitos e habilidades no processo educacional. “Em muitas escolas, a educação patrimonial faz parte dos planejamentos, sendo que professores são incentivados a desenvolver atividades para ampliar o conhecimento do passado, a partir de registros presentes no momento atual.”

(DROPA; OLIVEIRA, 2015 p. 2732). A educação patrimonial na escola busca, portanto, envolver a comunidade escolar no reconhecimento e valorização dos bens culturais e das pessoas que formam o patrimônio cultural, científico, dentre outros.

A Educação Patrimonial utiliza-se de museus, monumentos, arquivos, bibliotecas – considerados os lugares da memória - no processo educativo, a fim de desenvolver a consciência de todos. Por intermédio da Educação Patrimonial, deve-se despertar em todos o senso de preservação da memória histórica e o conseqüente interesse pelo tema (DROPA; OLIVEIRA, 2015, p. 2732)

O processo educativo, em qualquer área de ensino e aprendizagem, tem como objetivo preparar o estudante para a vida em sociedade e para o trabalho profissional a partir dos estudos formais. Na educação, o museu e o patrimônio histórico e cultural funcionam como uma ponte que liga os espaços escolares e a vida das pessoas que fazem parte desse meio, além disso, também facilitam o entrosamento e a busca por maiores conhecimentos. De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (2014), o termo educação patrimonial passou a ser conhecido e utilizado, no Brasil, a partir de 1983, no 1º Seminário sobre o uso Educacional de Museus e Monumentos, em Petrópolis, no Rio de Janeiro. A introdução da expressão educação patrimonial começou a ser entendida como uma metodologia inspirada no método *heritage education* (educação patrimonial em tradução livre), desenvolvido na Inglaterra.

A partir da apresentação do termo, e ao longo dos anos 1990, a educação patrimonial foi inserida, pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN, e promovida em inúmeras cidades brasileiras, sendo base norteadora de pesquisas e projetos em arqueologia e história. Em 1999, o IPHAN publicou o “Guia Básico de Educação Patrimonial” em que sistematizou e consolidou a metodologia de educação patrimonial em etapas. O guia se tornou o principal material de apoio para ações educativas realizadas pelo IPHAN.

Publicação pioneira na área, seu conteúdo resultou da sistematização dos fundamentos conceituais e práticos de uma série de capacitações itinerantes realizadas pelas autoras, preferencialmente, com técnicos das superintendências do IPHAN, professores e alunos da rede formal de ensino e agentes comunitários, na segunda metade dos anos 1980 e 1990, em diversos contextos e diferentes localidades do país. (IPHAN, 2014, p. 13)

Dando sequência à consolidação das ações de educação patrimonial, em 28 de abril de 2016, foi publicada a Portaria 137 que estabelece as diretrizes para essa prática educacional

no âmbito do Iphan e das Casas do Patrimônio. A portaria institui a educação patrimonial enquanto prática transversal aos processos de preservação e valorização do patrimônio cultural no âmbito do Instituto. Também entende que os processos educativos devem primar pelo diálogo permanente entre os agentes sociais e pela participação efetiva das comunidades. O artigo 2º da publicação destaca como educação patrimonial “os processos educativos formais e não formais, construídos de forma coletiva e dialógica, que têm como foco o patrimônio cultural socialmente apropriado como recurso para a compreensão socio histórica das referências culturais, a fim de colaborar para seu reconhecimento, valorização e preservação”.

O artigo 3º desta portaria estabelece as diretrizes básicas da educação patrimonial:

I - Incentivar a participação social na formulação, implementação e execução das ações educativas, de modo a estimular o protagonismo dos diferentes grupos sociais; II - Integrar as práticas educativas ao cotidiano, associando os bens culturais aos espaços de vida das pessoas; III - valorizar o território como espaço educativo, passível de leituras e interpretações por meio de múltiplas estratégias educacionais; IV - Favorecer as relações de afetividade e estima inerentes à valorização e preservação do patrimônio cultural; V - Considerar que as práticas educativas e as políticas de preservação estão inseridas num campo de conflito e negociação entre diferentes segmentos, setores e grupos sociais; VI - Considerar a intersectorialidade das ações educativas, de modo a promover articulações das políticas de preservação e valorização do patrimônio cultural com as de cultura, turismo, meio ambiente, educação, saúde, desenvolvimento urbano e outras áreas correlatas; VII - incentivar a associação das políticas de patrimônio cultural às ações de sustentabilidade local, regional e nacional; VIII - considerar patrimônio cultural como tema transversal e interdisciplinar. (PORTARIA 137, 2016, p. 1)

Diante do exposto, ao adotar a educação patrimonial como uma expressão educacional e uma ação pedagógica, projetos com ideias, métodos e práticas são realizados por todo país, contando com amparo legal para execução das atividades. A conservação dos acervos museológicos também necessita do envolvimento da comunidade escolar, assim como de uma educação focada no patrimônio histórico e cultural do nosso país para proporcionarmos a gerações futuras o conhecimento da nossa história a partir da preservação.

A educação patrimonial é um instrumento de ensino e aprendizagem cultural que possibilita ao estudante compreender melhor a sociedade e o ambiente em que vive, e tem como proposta o entendimento e o reconhecimento dos bens culturais e das pessoas que formam o patrimônio histórico e cultural da sociedade à qual está inserido.

2.3.3 Preservação virtual e os acervos

Os museus físicos sofreram diversas mudanças em seus processos de trabalho e forma de amostragem de seus acervos ao longo de sua história, e assim também o arquivamento de documentos, obras e demais peças que compõem todo seu patrimônio. Dessa forma, os documentos e arquivos relacionados aos museus também foram influenciados ao longo do século XX do ponto de vista de organização, tendo seu patrimônio organizado de forma mais sistemática e padronizada.

De acordo com Albuquerque (2012, p. 228), todas as informações que são referentes ao acervo dos museus são definidas como documentação museológica, e devem ser mantidas atualizadas para preservar a memória de sua coleção, assim como transmitir informações necessárias a seus usuários. E com o advento da internet e de suas tecnologias, o processo de arquivamento e organização dos acervos também foi alterado, haja vista que a tecnologia também contribuiu para os espaços museológicos.

No cenário atual de mundo globalizado e imerso no sentido efêmero dos ambiente inerente ao ciberespaço, uma vez em que a internet está intrinsecamente ligada às relações humanas, sociais, culturais e comerciais, surge a necessidade de garantir a integridade também dos dados informatizados, os arquivos e acervos mantidos por redes virtuais. Segundo Dodebei (2015), o novo patrimônio é constituído por bens diversos, inclusive os culturais, criados em ambientes virtuais ou migrados do físico para para a web.

Esse novo patrimônio é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da web e cobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, e páginas web, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória. (DODEBEI, 2015, p. 1)

Diante disso, entende-se que preservar é assegurar integridade, manter a segurança, ou mesmo garantir a salvaguarda de algo ou de alguém. Seguindo a mesma lógica, a preservação digital ou virtual é definida como um conjunto de ações ou processos destinados a garantir o acesso contínuo e prolongado a dados diversos, e no caso dos museus virtuais, os acervos e as demais informações relacionadas. Segundo Ferreira (2006, p. 32), uma das primeiras estratégias de preservação a ser proposta consiste na conservação do contexto tecnológico utilizado originalmente na concepção dos objetos digitais que se procuram preservar. Esta

estratégia consiste, essencialmente, na conservação e manutenção de todo o hardware e software necessários à correcta apresentação dos objectos digitais.

Designa-se, assim, por preservação digital o conjunto de atividades ou processos responsáveis por garantir o acesso continuado a longo-prazo à informação e restante património cultural existente em formatos digitais. A preservação digital consiste na capacidade de garantir que a informação digital permaneça acessível e com qualidades de autenticidade suficientes para que possa ser interpretada no futuro recorrendo a uma plataforma tecnológica diferente da utilizada no momento da sua criação. (FERREIRA, 2006, p. 20)

Segundo Lopes (2008), a preservação digital ou virtual surge atualmente como uma solução em termos de preservação de informação para o futuro, assim como manter a integridade de conteúdos culturais mantidos em museus. “Sem a preservação, hoje nunca poderíamos ter acesso a documentos, livros, gravuras entre outras informações que vêm sendo transmitidas de geração em geração.” Porém, não basta estabelecer o armazenamento das informações, pois não seria assim uma solução completa e efetiva, haja vista que os acervos conservados em equipamentos tecnológicos também podem sofrer degradação. De acordo com o autor, o processo de deterioração de materiais digitais, normalmente é causado por obsolescência dos formatos e plataformas em decorrência de atualizações dos softwares e mudanças tecnológicas.

Lopes (2008) afirma que as mudanças tecnológicas muitas vezes ocorrem de maneira rápida em relação aos formatos físicos de preservação patrimonial, e pode haver um melhoramento na preservação digital ou virtual por meio de processos técnicos especializados, tais como a migração dos formatos de armazenamento em modelos mais atualizados. A preocupação em manter a integridade dos materiais digitais necessita observação da demanda e das possíveis formas de preservação, e para acervos virtuais como livros, revistas, periódicos em geral, arquivos de imagens e vídeos, geralmente são encaminhados para bibliotecas digitais, organizados e catalogados ao ponto que também podem ser utilizados como fontes de pesquisas, bem como seria no modo impresso ou físico.

A preservação digital abrange assim uma vasta gama de atividades, desde o armazenamento até à transformação, dependendo da natureza dos recursos e da fonte, tal como a gama de serviços de preservação pode ser igualmente ampla. Como tais serviços não são ainda muito praticados ou avaliados, um ponto de partida útil é considerar o que é conhecido acerca do conteúdo alvo do IR. (LOPES, 2008, p. 2)

Lopes (2008) menciona o IR, que pode ser compreendido por um repositório institucional, que é um local online para a recolha, preservação e difusão de informações, arquivos, acervos em formato digital. “Normalmente, o resultado intelectual de uma instituição é, nomeadamente, um centro de investigação.” (LOPES, 2008, p. 3). Portanto, a preservação virtual consiste na competência em garantir que a informação digital permaneça acessível e com qualidade mantendo-se a autenticidade como seria no formato físico.

Segundo Ferreira (2006), o objetivo digital, documento eletrônico ou virtual é o registro gerado ou recebido que pode ser armazenado e disponibilizado por meio de sistemas tecnológicos. Esta dinâmica também funciona para acervos museológicos, pois ficam disponíveis para consultas e visitas virtuais, como é o caso do museu virtual. Assim, os acervos online podem ser acessados por visitantes do mundo todo, em um parâmetro global, amplamente acessível em termos de distanciamento físico, pois um morador da Europa pode ter acesso aos museus do Brasil por meio da rede mundial de computadores, a internet.

Um objeto digital pode ser definido como todo e qualquer objeto de informação que possa ser representado através de uma sequência de dígitos binários. Esta definição é suficientemente alta para acomodar tanto informação nascida num contexto tecnológico digital (objectos nado-digitais), como informação digital obtida a partir de suportes analógicos (objectos digitalizados). Documentos de texto, fotografias digitais, diagramas vetoriais, bases de dados, sequências de vídeo e áudio, modelos de realidade virtual, páginas Web e aplicações de software são apenas alguns exemplos do que podemos considerar um objecto digital. (FERREIRA, 2006, p. 21)

A preservação digital ou virtual estabelece uma ligação entre os materiais a serem mantidos e as plataformas e métodos de manutenção dos mesmos. Esses métodos estão em constante aperfeiçoamento tecnológico, e essa evolução condiciona esses procedimentos ao obsoleto em um período relativamente rápido, dependendo da situação. Segundo Lopes (2008), a preservação digital tem de ser capaz de ser trabalhada positivamente como respostas a tantas evoluções tecnológicas, para garantir que os acervos, informações e materiais armazenados virtualmente possam ser compreendidos, lidos e decifrados continuamente.

Os códigos de arquivos armazenados também estão em constante mudança, como é o caso da extensão dos documentos, por exemplo, o editor de texto Word que atualmente se adapta tanto ao sistema operacional Windows como ao Linux, doc. e o docx, assim os arquivos de imagens sofreram alterações ao longo do tempo. “Falando mais especificamente dos formatos, estes têm vindo a mudar ao longo do tempo como consequência da evolução

tecnológica, como podemos observar na evolução dos ficheiros de imagens que podem ser encontrados em variadíssimos formatos diferentes e distintos, como por exemplo, JPEG, PNG, GIF, etc.”(LOPES, 2008, p. 7)

Com as constantes alterações tecnológicas vivenciadas pela sociedade global ao longo do tempo, surgiu um verdadeiro desafio para o estabelecimento da preservação digital/virtual. Lopes (2008) afirma que foram criadas várias estratégias para acompanhar as mudanças tecnológicas, para que no fim a integridade dos arquivos seja possível.

Ainda mais significativa é a mudança que tem vindo a ser registada nos formatos de suporte físico, tendo este evoluído muito em pouco tempo, como podemos observar na evolução desde as disquetes para os CD's; dos CD's para os DVD's; mais recentemente com a evolução dos DVD's para as memórias flash com principal atenção para as pendrives (USB Flashdisk) e também para os cartões de memória. (...) O objeto no estado físico é o objeto que se encontra em suporte no hardware. O objeto em estado lógico é o objeto que se encontra no suporte do software, ou seja, é o objeto depois de ser interpretado pelo respectivo software. (LOPES, 2008, p. 8)

Pode-se dizer que as informações em rede proporcionam acesso e distribuição mais democrática, e para tanto, a preservação digital se faz necessária a fim de garantir a continuidade e a integridade dos dados. Ferreira (2006) ressalta algumas estratégias possíveis para que se estabeleça a preservação digital/ virtual, sendo que inicialmente é necessário buscar a conservação do contexto tecnológico utilizado na conceção dos objetos digitais a serem preservados, porém, essa estratégia possui algumas limitações em termos de acesso universal, pois fica confinado a alguns lugares físicos “Esta estratégia consiste, essencialmente, na conservação e manutenção de todo o hardware e software necessários à correcta apresentação dos objectos digitais. Trata-se sobretudo da criação de museus de tecnologia. (FERREIRA, 2006, p. 32)

Diante disso, estratégia de preservação digital pode ser definida segundo o autor, como a abordagem técnica que garante o acesso continuado à informação existente em formatos digitais, sendo a Migração, Emulador ou Encapsulamento as estratégias mais conhecidas. Outra estratégia apontada pelo autor é o refrescamento, cujo objetivo é garantir a integridade do suporte, pois isso se faz fundamental para que os dados se mantenham intactos. “O refrescamento de suporte consiste na transferência de informação de um suporte físico de armazenamento para outro mais atual antes que o primeiro se fique deteriorado ou se torne irremediavelmente obsoleto.” (FERREIRA, 2006, p. 33)

Emulação ou encapsulamento é uma estratégia baseada na utilização de um software denominado emulador, com a capacidade de reprodução do comportamento ou função de uma plataforma física ou lógica (hardware ou software) com incompatibilidade. Ferreira (2003) ressalta que a emulação consiste, em suma, na criação de um sistema que funcione do mesmo jeito que outro software que esteja obsoleto, e que permita a leitura dos documentos que perderam suporte de uso, a emulação é um Software capaz de reproduzir o comportamento de uma plataforma de hardware e/ou software numa outra que à partida seria incompatível “A grande vantagem desta abordagem está na capacidade de preservar, com um elevado grau de fidelidade, as características e as funcionalidades do objeto digital original.” (FERREIRA, 2006, p. 33/34)

Emulação ou Encapsulamento é, de acordo com Ferreira (2003, p. 69), o ato de preservar, juntamente com o objeto digital, a informação necessária e suficiente para permitir o futuro desenvolvimento de conversores, visualizadores ou emuladores. Esta informação poderá consistir, por exemplo, numa descrição formal e detalhada do formato do objeto preservado.

Ainda existe outra estratégia de preservação virtual/ digital é a migração/ conversão, que consiste na transferência periódica de material digital de uma determinada configuração para outra. Ferreira (2006) ressalta que o formato de um material digital constitui a estrutura pela qual estes elementos de informação se encontram organizados. “Neste contexto, a migração pode ser vista como o processo responsável pela reorganização dos elementos de informação que constituem um objecto digital.” (FERREIRA, 2006, p. 33)

Pode-se definir a migração como uma estratégia de preservação digital/ virtual que tem por objetivo principal manter os materiais digitais compatíveis com tecnologias mais modernas e atualizadas, sendo a migração uma boa opção para buscar-se manter a integridade e continuidade de uso dos arquivos. Porém, a migração também possui algumas desvantagens se caso os dados não forem manipulados corretamente durante a transferência para o formato e configurações futuras, além de existirem vários tipos de migração, tais como migração para suportes analógicos, atualização de versão das configurações do dispositivo, conversão de formatos e distribuição dos dados. “Isto deve-se, sobretudo, a incompatibilidades existentes

entre os formatos de origem e destino ou à utilização de conversores incapazes de realizar as suas tarefas adequadamente.” (FERREIRA, 2006, p. 36)

Outras medidas para preservar a integridade dos arquivos é fazer a cópia dos documentos, imagens, vídeos e acervos em se tratando dos museus. Existem atualmente uma vasta oferta de suportes técnicos para essa situação. Salvar os arquivos em redes online também pode ser uma boa opção no momento de copiar algum objetivo virtual/ digital. Outra medida que deve ser adotada no momento de se pensar e pôr em prática as estratégias de preservação digital está na escolha de algum software de defesa contra vírus, vermes e outras pragas virtuais que possam oferecer perigo à integridade do material digital.

Diante do exposto, pode-se ser inferir que a preservação virtual ou digital é um conjunto de ações, atividades ou processos com a função de garantir o acesso continuado e a manutenção da integridade de dados arquivados, assim como as informações contidas no arquivos de um museus, seu patrimônio cultural tem uma forma de garantir que os acervos existam por tempo indeterminado e disponível para diversas pessoas ao longo do tempo, muitas vezes ao alcance de um clique na tela do aparelho tecnológicos.

3. MUSEU E COMUNICAÇÃO

A comunicação está baseada na forma como a humanidade se expressa. As formas de comunicação entre os homens estão em constante transformação. A comunicação face-a-face, inicialmente, a única disponível, foi evoluindo aos poucos. Em cada período histórico, a comunicação, assim como a sociedade, passou e passa por adaptações. A comunicação é inerente ao ser humano. Desde que o homem passou a se organizar em comunidades, sentiu a necessidade de desenvolver a comunicação. Até o homem desenvolver a linguagem, as primeiras formas de comunicação foram os gestos e grunhidos.

A comunicação por ser inerente ao homem, sempre esteve presente nas relações humanas. Segundo Castells (2002), a comunicação é um processo que envolve o intercâmbio de informações, cujo significado só pode ser entendido no contexto das relações sociais nas quais a informação e a comunicação são processadas. Ao longo do desenvolvimento da humanidade, o homem criou diferentes meios para expressar suas ideias, sentimentos e necessidades, dentre eles estão a linguagem de sinais, gritos, símbolos, a comunicação oral, a escrita. Parte dessa história também está nos museus. Como já abordamos, os museus aproximam o homem das suas raízes. Os patrimônios materiais e imateriais comunicam a história da humanidade. Comunicação e museus estão intrinsecamente conectados.

Segundo Cury (2005), falar em comunicação em um museu é inevitável, posto que todos os museus, independente de tipologia, são instituições culturais que se comunicam. Do mesmo modo que na comunicação, os museus também estão inseridos no ambiente tecnológico. Conforme destaca Muchacho (2005), como importante espaço de comunicação e inseridos na sociedade contemporânea estão ancorados no desenvolvimento comunicacional e tecnológico, no sentido de dar conta das correntes da museologia que se debruçam cada vez mais sobre o papel do museu na sociedade. Desse modo, os museus estão atrelados não somente à comunicação, mas também aos modos de comunicar nos tempos atuais, revestidos por redes virtuais.

De acordo com Castells (2002), a comunicação é um processo que envolve o intercâmbio de informações, que se define pela tecnologia da comunicação, por códigos culturais, por acordos de comunicação e pelo alcance do processo, é por meio da

comunicação que os indivíduos partilham diferentes experiências e informações, tornando-a um ato fundamental para a vivência social.⁶

As práticas sociais adaptaram as formas de comunicação da humanidade ao longo dos tempos. Técnicas e modos de expressar pensamentos e mensagens inteligíveis foram desenvolvidos para dar conta das necessidades de comunicação das sociedades de acordo com ambientes e períodos históricos.

3.1 História, cultura e comunicação em rede

A comunicação humana está ligada à história da humanidade. Por isso, a evolução da comunicação humana pode também ser dividida em dois grandes períodos: a pré-história e a história. É considerada pré-história da comunicação o período anterior ao desenvolvimento da escrita, quando o homem tinha relação direta com a natureza, começou a fabricar utensílios para auxiliar na sua sobrevivência, a utilizar o fogo e a dar origem a algumas expressões de linguagem, como as pinturas rupestres, que são os desenhos feitos nas cavernas. Nesse período, a principal forma expressiva era a oralidade. Com a ampliação da vida em comunidade, foram ampliadas as formas expressivas, como desenhos em ossos, pedras e madeira, além da modelagem em argila. Embora rudimentar, a comunicação humana dependia dessas tecnologias para se desenvolver.

O surgimento da escrita marca o fim da pré-história da comunicação e o início da história. Com a invenção da escrita, as ilustrações e os símbolos antes usados são aperfeiçoados, e a história começa a ser documentada. O conhecimento e a circulação de informações ganharam outra dimensão, pois tudo pode ser registrado, documentado e difundido, o que alterou o modo de viver e de pensar da sociedade humana.

Outras invenções técnicas deram grandes impulsos à comunicação em sociedade, sendo que a principal delas foi a tipografia, que é considerada uma arte e também uma

⁶ “Comunicar es compartir significados mediante el intercambio de información. El proceso de comunicación se define por la tecnología de la comunicación, las características de los emisores y los receptores de la información, sus códigos culturales de referencia, sus protocolos de comunicación y el alcance del proceso. El significado sólo puede comprenderse en el contexto de las relaciones sociales en las que se procesan la información y la comunicación.” (CASTELLS, 2009, p. 87)

técnica de compor e imprimir com uso de tipos móveis. Com a invenção de Gutenberg, começou a ser possível imprimir através de caracteres móveis feitos de chumbo, que poderiam ser sempre reutilizados. A tipografia possibilitou grande impulso comunicacional. Conforme destaca Lage (2014),

A produção de livros e outros impressos se tornou mais fácil e os custos de produção diminuíram, uma vez que esses já não precisavam ser “copiados um a um”. Este fato colaborou muito para o avanço da imprensa. Gutenberg foi também quem imprimiu a primeira Bíblia em 1456. (LAGE, 2014, p. 8)

Com a utilização da técnica tipográfica desenvolveu-se também a imprensa escrita, os jornais começaram a ser produzidos em escala maior e distribuídos para grande número de leitores. Percebemos que com o passar dos tempos, as tecnologias utilizadas para a perpetuação da história da humanidade foram alteradas. Isso ocorreu por conta das mudanças sociais atreladas ao desenvolvimento tecnológico. Conforme Comparato (2001), ao passo que a sociedade foi evoluindo também as tecnologias de comunicação foram sendo aprimoradas para atender o desenvolvimento social, “permitindo informar uma multidão de leitores, em curto espaço de tempo, sobre os mesmos fatos, ou difundir regularmente opiniões sobre a atualidade” (COMPARATO, 2001, p. 10).

No século XIX, as tecnologias continuaram a evoluir. O telégrafo, meio de escrita à distância, que permite a troca de informações com o uso de códigos executados com sistemas de traços e pontos, o código Morse, que recebeu esse nome em referência a seu criador. Décadas após o início das comunicações feitas pelo telégrafo, surgiu a possibilidade de transmissão de informação por meio da voz e de sinais sonoros, o telefone. As formas de comunicação, mediadas pelas tecnologias, continuam se renovando.

Já no século XX, o surgimento da radiodifusão revolucionou as formas de comunicação da época ao trazer a possibilidade da transmissão de sons para um grande número de pessoas, via rádio. Ao contrário do jornal, as ondas da rádio tinham um alcance e velocidade muito superiores, transmitiam as informações mais rapidamente, seu imediatismo foi uma das características mais importantes do meio. De acordo com Gonçalves e Silva (2020, p. 36), “naquela época a ideia do inventor era simplificar o envio de informações, antes feita por telégrafo, e que dependia de uma série de cabeamentos, em grandes regiões, que dificultavam a propagação das informações”.

Outro importante meio de comunicação também surgiu no início do século XX, a televisão. A televisão é um meio de comunicação eletrônico que tornou possível a transmissão de imagens e sons simultaneamente, unindo os componentes gráficos do jornal, como imagens e gravuras, com os componentes de áudio da rádio.

O surgimento da televisão e do rádio, segundo Castells (2003), representou o fim da Galáxia de Gutenberg, marcada pelo domínio da comunicação impressa. “Sons e imagens começaram a ser transmitidos ao mesmo tempo a uma grande audiência. A partir da criação destes dois últimos veículos de informação, começou a se falar da chamada comunicação de massas, onde o público era considerado uma grande audiência passiva” (LAGE, 2014, p. 8). A comunicação de massa se resume à transmissão de mensagens pelos grandes meios de comunicação (emissores) a uma grande população (receptores). Os receptores aceitariam passivamente, sem interagir com o emissor ou questionar as informações recebidas. Segundo Comparato (2001), as emissões de informações mediadas por rádio ou televisão têm a capacidade de propagar uma comunicação simultânea que alcança multidões, mediante uso de aparelhos portáteis.

Na segunda metade do século XX, uma outra revolução comunicacional começou com o surgimento da comunicação em rede. O desenvolvimento da comunicação digital e computacional é o grande marco. Primeiro surgem os grandes computadores, que tomavam conta de uma sala inteira, caros, somente as grandes instituições tinham acesso. Depois, os computadores pessoais, pensados para atender a necessidade da população em geral e mais recentemente a miniaturização, com as principais tecnologias de comunicação cada vez mais portáteis e na palma da mão. Acompanhando a evolução dos computadores, está o desenvolvimento da internet, que no começo foi criada para atender fins militares, passando a ser utilizada depois pelas universidades. Segundo Comparato (2001), a internet representa uma grande mudança nos processos comunicacionais, uma verdadeira revolução comunicativa. “A Internet inaugurou a era da comunicação global, pela utilização conjugada do telefone e do computador” (COMPARATO, 2001, p. 10).

Com a internet e a World Wide Web (WWW), ocorreu uma mudança significativa nos processos comunicacionais e de uso das tecnologias, o que permitiu uma expansão tecnológica global. De acordo com Oliveira (2014), esse processo impulsionou o

desenvolvimento cada vez mais veloz de novas ferramentas digitais. Portanto, na década de 1990, a computação e os primórdios da rede mundial de computadores já eram uma realidade, por consequência, estava dado o início da estruturação e uso das tecnologias de informação e comunicação, haja vista que essas reestruturações nos modos de vivência social abriram caminho para os saberes mediados e conectados pela internet.

É importante lembrar que esse meio foi criado nos Estados Unidos na década de 1970, a partir de projetos que se relacionam a questões de segurança. Desde então, e especialmente a partir da década de 1990, diferentes tipos de tecnologia têm sido criados. Neste sentido, os alcances da grande rede crescem e se diversificam. (OLIVEIRA, 2014, p. 25)

O desenvolvimento das tecnologias sempre causou mudanças na sociedade em diversas áreas, além disso, também influenciou o comportamento dos indivíduos, o modo de produção intelectual, comunicação e aprendizagem. Conforme Lemos (2015), o homem fez diversas descobertas e desbravamentos tecnológicos de grande importância evolutiva.

Desde a formação das civilizações, o ser humano iniciou um processo de criação e desenvolvimento de ferramentas e inovação nos processos de vivência e de comunicação, da criação de objetos usados no cotidiano à invenção do fogo e sua utilização, aprimoramento de utensílios e métodos de uso, a ciência em sua fase embrionária, até as tecnologias mais sofisticadas da contemporaneidade. Para Lévy (1999), a tecnologia atinge o seu objetivo final de forma determinante, e as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante o uso pelos homens, como também é próprio do uso intensivo de ferramentas que constituem o mundo como tal.

Hoje em dia, a comunicação mediada pelo computador e por dispositivos móveis, como os smartphones, e conectada em rede é a principal forma de expressão e interação humana. O fato de se conseguir estar conectado numa rede mundial, proporciona uma grande fonte de conhecimento, interatividade, diversão e acima de tudo de comunicação. Cada vez mais as comunicações são mediadas por ferramentas tecnológicas, principalmente, as ferramentas digitais, possibilitadas pelo uso da internet.

Esse imenso espaço virtual, onde estão dispostas as fontes de conhecimento, as informações que circulam em escala global, bem como onde se concretizam as múltiplas conexões é o ciberespaço. Pierre Lévy (1999) define o ciberespaço como o espaço de comunicação formado pela interconexão mundial dos computadores e das suas memórias,

que se constituem num espaço virtual de trocas simbólicas entre pessoas. O ciberespaço⁷ pode ser entendido como o espaço de troca de informação na cultura contemporânea. Para o pesquisador, o ambiente virtual é a principal essência do ciberespaço, onde estão incluídos todos os sistemas de comunicação eletrônica que transmitem informações oriundas de fontes digitais ou que sejam destinadas à digitalização. No ambiente virtual, tudo acontece de forma instantânea, rápida e dinâmica.

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, 1999, p.17).

A internet é o suporte tecnológico da comunicação que mantém o ciberespaço, através de diversas plataformas, como sites, redes sociais, blogs e outros. Segundo Lévy, as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, como espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também como um mercado de informação e do conhecimento. A sedimentação social da internet é a base da sociedade em rede, conforme indica Castells. Essa rede não é apenas de computadores, mas também de pessoas e de informação. Dentro da mesma lógica da rede, essa congregação forma uma outra cultura que Lévy denomina de cultura do ciberespaço ou também chamado de cibercultura.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p.17).

Pode-se dizer que a cibercultura está presente em todos os laços sociais do cotidiano. Já as Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) são os meios técnicos utilizados para trabalhar a informação e a comunicação. O processo de criação das TICs está intrinsecamente ligado aos processos comunicacionais, os quais também estão em profunda

⁷ “O ciberespaço (que também chamarei de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LÉVY, 1999, p. 17).

mudança ao longo da história da humanidade. Vale ressaltar que as TICs se referem à função da comunicação mediada por ferramentas auxiliares e aparatos de transmissão de informação.

O termo Tecnologia da Informação e Comunicação surgiu por volta de 1997 na Inglaterra. Podemos dizer que o crescimento e a popularização da internet globalmente potencializou e disseminou as TICs digitais ao longo das décadas seguintes. Segundo Pereira (2013), o termo TIC reflete a natureza interativa da internet e o crescimento vertiginoso das tecnologias nas esferas sociais. “Em outras palavras, TIC é o estudo da tecnologia utilizada que manipula a informação e ajuda a comunicação. Abrange ainda áreas como telefonia, mídias televisivas e todos os tipos de processamento e transmissão de áudio e vídeo” (PEREIRA, 2013, p. 14). O autor ainda destaca que o uso do termo Tecnologia de Informação e Comunicação se expandiu quando sites e motores de busca se popularizaram. Isso ocorreu devido “às diversas formas de tecnologia que tornam possível às pessoas se comunicarem, enviando e recebendo informações para outras pessoas em todo o mundo”. (PEREIRA, 2013, p. 2)

Pereira (2013) afirma ainda que o uso das tecnologias pode ser um recurso para a humanidade adquirir competências em benefício de seu aprendizado e desenvolvimento mais criativo, assim como aumentar a troca de informações. Através das tecnologias, a comunicação é disseminada em larga escala e as tecnologias de informação podem contribuir ainda mais para os processos educativos.

Segundo Lévy (1999), as tecnologias, em especial a informática, interferem nos circuitos de comunicação e de decisão nas organizações, pois na medida em que a informatização, a digitalização e a hiperconexão avançam, outras habilidades comunicacionais podem aparecer e a ecologia cognitiva se transformar. É nesse contexto que Lemos (2015) destaca que as TICs “são resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções” (p.79).

Essas outras habilidades comunicacionais e a transformação da ecologia cognitiva são potencializadas pela convergência, não só tecnológica como aponta Lemos (2015), mas por uma convergência cultural quando os consumidores migram de um comportamento de espectadores, mais passivos, para uma cultura mais participativa (JENKINS, 2008). Nesse ciberespaço, a convergência impacta todas as linguagens e formas expressivas existentes.

Nessa hibridização de linguagens surge a multimídia. O ambiente da internet, o qual produz uma rede de relações humanas ligadas pelo meio virtual, e, ao comunicar-se através dos meios digitais, o indivíduo necessita antes entender e aprender a utilizar as ferramentas tecnológicas. A comunicação mediada por essas redes norteia a sociedade para uma interação virtual.

De acordo com Henry Jenkins (2008), um dos teóricos que pensam os aspectos da convergência na sociedade, a “convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e através de suas interações sociais com os outros” (p. 30). Para Jenkins, a cultura da convergência muda a lógica com que os meios operam e interromperam, bem como as práticas de consumo de bens simbólicos. Jenkins alerta que a convergência é um processo, e não um ponto final ou um conjunto de aparelhos eletroeletrônicos. A convergência é um processo cultural que está impactando a forma como produzimos e consumimos informação. Além de usarmos cada vez mais dispositivos técnicos que reúnem todos os tipos de informação, bem como termos a possibilidade de produzirmos e consumirmos informação nos mesmos aparelhos, podemos nos conectar e visitar virtualmente muitos espaços que antes eram acessados somente de maneira presencial. Isso impacta as nossas relações e a forma como nos relacionamos culturalmente.

3.2 Comunicação Museológica

A comunicação pensada para o trabalho realizado nos museus contribui significativamente para o acesso de forma universal a esses locais e suas atividades. A comunicação museológica permite identificar e analisar o público, de modo a melhorar o atendimento, formas de acesso e a disponibilização do acervo. Cury (2013) compreende a comunicação museológica como elemento norteador do processo de emissão e recepção de mensagens, pois comunicar significa, antes de tudo, trazer o público para dentro do museu, não somente no sentido físico. Por meio da comunicação, o público pode perceber os valores culturais e patrimoniais nos espaços museológicos, sendo aliada à manutenção desses locais. E, ainda, se a comunicação for desenvolvida de forma interativa, dinâmica e focada nos vários públicos, pode atrair maior atenção da sociedade para esses ambientes.

É importante dizer que a comunicação museológica é realizada com bases científicas, ou seja, bases fundantes teórica, metodológica e técnica, o que a distância do voluntarismo dos bem-intencionados ou oportunistas, pois possui um planejamento e uma forma deliberadamente estruturada desde os primeiros momentos de sua concepção. Os comunicadores de museus preocupam-se com a emissão tanto quanto com a recepção e unem condições de produção à experiência do público-visitante. (CURY, 2013, p. 18)

A comunicação museológica trabalha com mecanismos internos e externos dos museus, seguindo a lógica de comunicação organizacional. Segundo Muchacho (2005), a comunicação organizacional nos museus desempenha diferentes funções. No âmbito interno, é indicada para conhecer melhor o público, saber o que buscam ao procurar os museus, identificar as preferências de pessoas que frequentam os museus, sejam físicos ou virtuais. No âmbito externo, a comunicação museológica tem papel importante na divulgação dos museus, promover os acervos, conduzir as instituições para modelos de trabalho inovadores, criativos e dinâmicos e melhorar a relação dos museus com a sociedade.

O museu da atualidade está a enfrentar um desafio constante e primordial: a comunicação com o seu público. O espaço fechado em si próprio, criado com o objetivo principal de preservar e salvaguardar um património, está a alterar se para ser capaz de transmitir um conceito e de possibilitar aos diversos públicos experiências sensíveis através da interligação com o objeto museal. (MUCHACHO, 2005, p. 1541)

A comunicação museológica tem potencial para produzir resultados promissores quanto ao alcance do público, de forma inovadora nas atividades museológicas. Diante disso, a comunicação aliada com a criatividade, inovação e a internet conduz os museus para o ambiente virtual, tendo em vista que a comunicação criativa é abrangente, e está em diversos setores da sociedade e da economia, além disso, também faz parte da comunicação museológica. Muchacho (2005) alega que os meios de comunicação têm importância para o trabalho desenvolvido nos museus, como ponte entre o público e seus acervos.

Os novos media e em particular a internet são um instrumento precioso no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento do espaço físico do museu vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objeto museológico. (MUCHACHO, 2005, p. 1541)

Essa comunicação pode ser desenvolvida nos ambientes dos museus de diversas formas, seja na criação de sites, de aplicativos e de outras plataformas virtuais para possibilitar que o público conheça os potenciais culturais dos museus (acervos, história, dinâmicas), assim como na divulgação desses potenciais também por meio dos meios digitais,

mas não só. Pode ser na radiodifusão, na televisão, em mídias impressas (revistas e jornais), com textos criativos, que instiguem a curiosidade e o interesse para interagir com as informações apresentadas. Com a sociedade cada vez mais conectada em rede e interagindo por meio dessas conexões, os museus necessitam de investimentos em inovação nos processos, para acompanhar as formas de sociabilidade que os indivíduos utilizam para acessar informações, consumir bens simbólicos e culturais e interagir socialmente. Segundo Roque (2010), o museu como é conhecido atualmente, é um espaço comunicacional por excelência, e recebe cada vez mais influência direta dos meios virtuais e tecnológicos:

Em extremo, a comunicação ultrapassa a fronteira física da instituição museológica e desenvolve-se num universo virtual. As tecnologias da informação criaram novos modelos correspondentes ao nível da comunicação tecnológica. Inicialmente difusa, a ligação em linha permitiu novas formas de visualização do objeto e o acesso a uma coletânea de dados que cada indivíduo organiza de acordo com as suas competências e interesses. Progressivamente, este modelo abrangente tende a segmentar-se e a circunscrever grupos de receptores, para os quais cria módulos específicos de informação. A este nível, a comunicação no museu centra-se no próprio ato de comunicar a mensagem, tendo o objeto como pretexto, é dinâmica, construindo uma rede multifacetada de discursos promovidos num complexo esquema de emissores e receptores onde interagem o museu e os seus públicos. (ROQUE, 2010, p. 49)

Desenvolver a comunicação museológica com a finalidade de atrair a atenção do público e levar o museu até as pessoas - principalmente nesse momento, que boa parte da humanidade não pode acessar fisicamente os museus, por conta das medidas de controle da disseminação do coronavírus como o distanciamento físico, é uma alternativa para manter os espaços museológicos em funcionamento. Segundo Muchacho (2005), uma questão relevante na temática dos museus em ambientes digitais diz respeito à forma como essas organizações utilizam os meios de comunicação, e em particular os digitais. Portanto, a criação de endereços eletrônicos como sites, ou mesmo aplicativos, contendo informações sobre os acervos, divulgação de boletins, mostras culturais, e outras atividades encontram no ciberespaço uma oportunidade dinâmica de divulgação e de comunicação a serviço das atividades museológicas, além de ser uma forma de atrair os públicos e acesso para mais pessoas que estão geograficamente afastadas desses espaços físicos.

A internet vem possibilitar uma maior interação com o público [...] na verdade, quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objetos e percursos expositivos que não foi possível realizar no espaço museológico tradicional. Quando se passa para o campo virtual, o campo de ação alarga se dando origem a múltiplos percursos interativos. Outra forma de utilização da internet são as parcerias institucionais, em que um determinado museu convida outras instituições a participar com conteúdo específicos, criando

exposições virtuais, com conteúdo culturais e patrimoniais de vários museus (MUCHACHO, 2005, p. 1542)

Conforme Recuero (2009), “o uso da internet tem crescido de forma constante no mundo inteiro, e de uma forma especial, esse uso para a comunicação” (p.164). Levando em conta que a sociedade está cada vez mais conectada por meio do ciberespaço, podemos dizer que a comunicação museológica se constitui como um mecanismo que oportuniza que mais pessoas tenham acesso aos museus. Portanto, a atual necessidade contemporânea de desenvolver a comunicação museológica e para isso, fazer uso das tecnologias e da internet fomenta o desenvolvimento de museus virtuais, sem deixar de observar que por meio deste modo de divulgação museológica, é possível ter acesso a uma apresentação completa dos ambientes, dos acervos e da história que o local ilustra.

Contudo, para que a comunicação museológica consiga alcançar o público e realizar um trabalho eficiente em benefício da sociedade e dos museus, é imprescindível que essa forma de trabalho seja detentora de criatividade. Conforme destaca Florida (2011, p. 5), “a criatividade tecnológica e econômica é fomentada pela criatividade cultural e interage com ela”. Dessa forma, na atualidade onde reinam os diversos meios de comunicação, a modernização no modo de divulgação de museus se faz algo de expressivo interesse cultural, turístico, pedagógico e histórico.

3.3 Museus e a relação da comunicação com a indústria criativa

O campo de estudos da comunicação é bastante amplo, podendo se relacionar com inúmeras áreas, como a economia, a cultura, a educação e também setores criativos. Fernandes e Silva (2019, p. 8) ressaltam que nas produções culturais e artísticas, as quais têm a criatividade como insumo básico, a comunicação está presente nos bens e serviços de mídia, publicidade, cinema, música, jornalismo e relações públicas. Essas atividades que têm a criatividade como o alicerce dos seus processos produtivos fazem parte da Indústria Criativa (IC), tanto os museus quanto a comunicação. Por isso, acreditamos ser importante convocar alguns pesquisadores que estudam o termo para compreendermos a relação que se estabelece entre esses dois setores criativos com a IC.

O termo Indústria Criativa surgiu a partir de 1990 em alguns países industrializados, em decorrência de movimentos sociais e econômicos ocorridos na Europa. O foco da economia, que antes era basicamente na indústria, passa a se voltar para o conhecimento relacionado a setores de serviços e de base intelectual. O conceito de Indústria Criativa foi desenvolvido na Austrália, mas ganhou força na Inglaterra, que fez um detalhamento das atividades criativas no país e, com isso, classificou-as por setores diversos:

publicidade, arquitetura, mercado de artes e antiguidades, artesanato, design, design de moda, cinema, software, softwares interativos para lazer, música, artes performáticas, indústria editorial, rádio, TV, museus, galerias e as atividades relacionadas às tradições culturais (DCMS apud BENDASSOLLI, 2009, p. 11)

Pedro Bendassolli (2009) ressalta que a Indústria Criativa é associada aos fenômenos de transformações de valores sociais e culturais no final do século XX, surgindo da combinação da emergência da sociedade do conhecimento ou sociedade da informação e da transição de valores materialistas para intelectualizados. A IC é a atividade que tem a criatividade como insumo básico e seu capital intelectual como matéria-prima na produção de bens e serviços. Segundo o Relatório de Economia Criativa da Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) de 2012, os desenvolvimentos econômico e cultural não se caracterizam como fenômenos separados, mas fazem parte de um processo no qual tanto o crescimento econômico, quanto o cultural podem ocorrer simultaneamente.

A indústria criativa estimula a geração de renda enquanto promove a diversidade cultural e o desenvolvimento humano, e está interligada com diversos campos do conhecimento e setores sociais, como a educação, a cultura, os processos inovadores e tecnológicos. De acordo com a Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FIRJAN), a criatividade e a inovação exercem papel transformador no sistema produtivo, sendo indispensáveis para criar bens e serviços diferenciados.

A indústria criativa contempla atividades produtivas que têm como processo principal um ato criativo com potencial de gerar valor de mercado, resultando em produção de riqueza cultural e econômica. A Indústria Criativa é uma atividade ou ação do setor criativo. Conforme Feil (2017), a IC não se resume à contribuição econômica, mas está atrelada a ela.

Ou seja, a economia não é uma vilã, pelo contrário, é uma aliada fundamental na IC, pois envolve várias atividades além da econômica, tendo em vista que

independentemente do empreendimento que estiver em questão (...) a atividade da indústria criativa também se caracteriza por gerar um processo (e/ou serviço) ou produto (e/ou bem) reconhecido pela produção de riqueza cultural/social/educacional. (FEIL, 2017, p. 280)

Nesse contexto, Valentim (2008) destaca a criatividade como um processo cognitivo, individual ou coletivo, que gera ideias e perspectivas originais para uma determinada questão problemática ou não. Para o autor, a criatividade é pensar algo original e a inovação é a execução, desse modo, a inovação é a implantação da ideia criativa. O autor afirma que o processo criativo está ligado à aprendizagem e ao desenvolvimento de conhecimento, não necessariamente algo inédito, o que difere de inovação, que é algo novo, porém, ambas possuem semelhanças. Ele ressalta que

A criatividade é o primeiro passo para a inovação. Contudo, apesar de haver forte relação entre criatividade e inovação, nem sempre uma ideia criativa será uma inovação. Isso ocorre porque nem sempre uma ideia criativa tem de fato viabilidade no mundo real, ou seja, a ideia pode ser muito boa, mas não tem condições reais para sua implantação. Dessa forma, a inovação depende essencialmente de uma condição: sua viabilidade. (VALENTIM, 2008, p. 5)

Segundo o Relatório de Economia Criativa (UNCTAD, 2012), a criatividade não possui um conceito absoluto devido à impossibilidade de definição de acordo com linhas e pensamentos diferentes, pois pode ser identificado dentro de lógicas diferentes. Para a arte, a criatividade envolve imaginação e a capacidade de gerar ideias originais e novas formas de compreender o mundo, também é apontado no documento a criatividade econômica, definida como um processo dinâmico direcionado à inovação em tecnologia, práticas de negócio, por exemplo.

Florida (2011) define a criatividade como multifacetada e multidimensional, envolvendo de alguma forma a sociedade como um todo, em especial, nas comunicações. De acordo com o autor, a criatividade permite aprimorar sistemas, integrá-los de forma antes inédita e aperfeiçoá-los a cada processo, desde operar uma máquina ou configurá-la até a organizá-la para propor estratégias de crescimento econômico à sociedade e ao mercado. Sendo assim, a criatividade tornou-se o resultado da atividade humana, e atualmente é essencial também à comunicação. Dessa forma, os processos criativos também necessitam de atualização, assim se inicia um processo de inovação. Essa inovação trazida pelo autor é

alcançada quando se obtém uma ideia, conceito, produto ou processo que já existem e estes são melhorados por meio de algum método, sendo mais importante ainda, criar algo novo a partir desse melhoramento.

Os processos criativos são essenciais para a inovação conforme afirma Valentim (2008), por isso tem a capacidade de gerar alternativas mais adequadas ao que se deseja melhorar ou às questões a serem atendidas. Dessa forma, a inovação possibilita ao profissional, uma nova percepção para determinada situação, ampliando sua capacidade de resolução de algum problema. “A conexão entre criatividade e inovação, portanto, é real. Não há como inovar sem antes criar. As condições favoráveis ao desenvolvimento do processo criativo perpassam distintos eixos, cuja influência no indivíduo e no ambiente pode engessar o processo.” (VALENTIM, 2008, p. 8)

Segundo Valentim (2008) a criatividade humana está relacionada com a necessidade de transcender os limites determinados, pois o sujeito criativo possui algumas características que o diferenciam dos demais. O indivíduo criativo costuma ser altruísta, persistente, motivado, ousado, sensível, intuitivo, tem percepção aguçada, é flexível, observador, receptivo, tem espírito investigativo, é autoconfiante, tem visão holística, é autocrítico, é auto-suficiente e independente. Valentim (2008) afirma que a criatividade é o primeiro passo para a inovação e que a criatividade não é análoga à falta de comprometimento.

O sujeito criativo é independente por natureza. Não se prende a regras pré-estabelecidas. Trata-se de um sujeito libertário no pensar e na ação. Contudo, a criatividade não deve ser confundida com irresponsabilidade. Ao contrário, exige do sujeito criativo a busca de melhoria. Por isso mesmo existe uma forte relação entre criatividade e inovação. (VALENTIM, 2008, p. 5)

Para Florida (2011), a inovação vai além da arte e da tecnologia, sendo também reconhecida como inovação na economia, na política, nos métodos, na educação, nas atividades laborais, nas interações sociais, e na comunicação. A inovação e a criatividade são elementos multidimensionais que envolvem a sociedade de alguma maneira.

Na economia hoje, a criatividade é generalizada e contínua: estamos sempre revendo e aprimorando cada produto, cada processo e cada atividade imaginável, e integrando-os de novas maneiras. Além disso, a criatividade tecnológica e econômica é fomentada pela criatividade cultural e interage com ela. (FLORIDA, 2011, p. 5).

A comunicação atualmente se faz presente em todos os ambientes, sejam nas comunicações diretas pessoais, mediadas por tecnologias analógicas ou virtuais, transportando as interações humanas em processos mediados por redes invisíveis de transmissão de mensagens. Segundo Castells (1999), as redes sociais de diferentes espécies contribuíram de forma intensa para a consolidação do meio de inovação e seu dinamismo, assegurando a comunicação de ideias, circulação de trabalho e troca de experiências sobre inovação tecnológica e iniciativas empresariais arrojadas. Isso significa que a internet pode ser uma aliada nos processos inovadores de desenvolvimentos de vários setores da sociedade, incluindo setores ligados ao ensino, à cultura e ao ato de comunicar-se.

A comunicação e a criatividade fazem parte da contemporaneidade de modo irreversível, pois a forma como a sociedade trabalha e interage necessita de constante aprimoramento e desenvolvimento de novos métodos de produção, sendo uma verdadeira indústria que procura evoluir e investir cada vez mais em inovação e criatividade.

Contudo, a comunicação também trabalha como suporte para os setores criativos, promovendo as atividades, produtos, serviços e estratégias comunicacionais. “A relação entre comunicação e indústria criativa, olhando sob essa perspectiva é bastante tênue. Possibilita diferentes abordagens, e metodologias para pensar a comunicação enquanto indústria criativa, mas também tendo a indústria criativa como objeto de reflexão para a comunicação.” (FERNANDES; SILVA, 2019, p. 8). Portanto, a comunicação atua como a própria indústria criativa, pois utiliza-se de insumos intelectuais e criativos para desenvolver seus processos e produtos, como também trabalha para as indústrias criativas, pois serve de apoio divulgando e promovendo ações das demais indústrias que têm como base a criatividade.

Por isso, os autores Feil e Guindani (2018, p. 81) entendem a atividade comunicacional como um processo que auxilia a Indústria Criativa. Dessa forma, a comunicação tem a função de fornecer suporte para as ICs, uma ferramenta que visa desenvolver essa prática. Ações comunicacionais que trabalham diretamente com a base criativa, como um museu por exemplo, é uma indústria criativa, tem potencial criativo e base intelectual como insumo. Nesse sentido, a comunicação traz para os museus um leque de possibilidades de promoção desses locais, inovação e interação entre a sociedade e seus acervos.

Segundo o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (FIRJAN, 2014), dentro desse entendimento, é possível dizer que a cultura e o patrimônio, por meio de processos tecnológicos e do desenvolvimento de ações criativas, também podem gerar inovações. Quanto aos aspectos dos espaços culturais e de preservação patrimonial, o museu está no rol da Indústria Criativa. A comunicação e a informação aliadas aos espaços museais podem contribuir para inserir os museus na cibercultura, abrindo espaços para uma comunicação mais interativa em rede com os diversos públicos que podem ter acesso aos museus pelos meios e plataformas digitais.

Novos museus, de diferentes tamanhos e temas, estão sendo inaugurados já com formatos mais modernos e atraentes. Se antes os museus estavam restritos à preservação de grandes coleções, hoje eles caminham na direção de explorar a capacidade de reunir pessoas a fim de permitir novas ou diferentes experiências, compartilhar emoções e provocar discussões relevantes para o desenvolvimento imaterial e cultural da sociedade. Não por acaso, também se multiplicam os espaços de debates, fóruns e pesquisas dentro dessas instituições. Nesse cenário, vale mencionar a contribuição das mudanças tecnológicas que estão imprimindo novas formas de relacionamento com o público. A interatividade dos espaços com os usuários e a relação com os visitantes através das redes sociais e aplicativos são novas diretrizes que, aliadas ao compromisso do conteúdo, vêm conquistando a adesão de novos públicos. (FIRJAN, 2014. p. 31)

O museu se encaixa como Indústria Criativa em razão de seu contexto histórico, cultural, educacional, social e também turístico, com um promissor potencial econômico para a cidade. Os insumos básicos dos museus são a história, a cultura, a criatividade e tem como suporte a base intelectual. Mas, para que locais como museus fomentem a economia, são necessárias ações de promoção desses elementos, nesse ponto as políticas culturais são importantes para viabilizar ações que aproximem museus e sociedade.

De acordo com o Relatório de Economia Criativa (UNCTAD, 2012), é fundamental que sejam pensadas e desenvolvidas políticas voltadas para revitalização e modernização dos museus, uma vez que o turismo cultural centrado em áreas patrimoniais tem se tornado uma indústria em franco crescimento.

O setor cultural contribui com o turismo por meio da demanda por visitas a locais onde se localizam patrimônios culturais, festivais, museus e galerias, além de música, dança, teatro, apresentações de ópera, etc. De forma mais geral, a atmosfera cultural e as tradições de diferentes localidades podem ser uma atração para os turistas, especialmente para aqueles que são classificados como “turistas culturais”, que são mais exigentes e mais culturalmente conscientes do que aqueles chamados de turistas de massa. (UNCTAD, 2012, p. 21)

Em virtude de o ciberespaço ser uma constante na vida contemporânea, é importante que os museus se abram cada vez mais para iniciativas que conectem o passado ao presente e ao futuro. Já em 1975, McLuhan destacava que os meios de comunicação são extensão do homem. Hoje essa expressão está ainda mais real, pois os indivíduos estão o tempo todo com seus smartphones conectados a qualquer parte do mundo, já são extensões de cérebros, mãos, pulsos, olhos. A comunicação é cada vez mais mediada pela internet e os museus não podem ficar alheios a essa sociedade em rede.

Portanto, o aprimoramento da indústria depende do aporte e do investimento intelectual, o que se compreende como uma genuína indústria criativa. A comunicação está presente na base da humanidade, em suas raízes culturais e na dinâmica cotidiana de relacionamento. As ações comunicacionais exercem importante papel nos setores econômicos, artísticos, culturais e logicamente, na IC.

Essa realidade social virtual está presente também em locais tradicionalmente presenciais, como é o caso dos museus e das casas memoriais, que através do meio digital, tornam possível o acesso de pessoas que não estão naquele espaço físico, mas acessam as informações por meio do espaço virtual. Segundo Carvalho (2005), ao mesmo tempo, o museu virtual alcança os visitantes virtuais que podem nunca ter tido a possibilidade de visitar um determinado museu pessoalmente, mas também aqueles que já visitaram ou que querem mais informações para irem visitar presencialmente.

A influência de tecnologias e a necessidade de adaptação fez com que os museus passassem a ter interfaces online, levando à criação de passeios virtuais. Essa inovação revigora o museu, valoriza o patrimônio e intensifica as atividades culturais, sem interromper as atividades físicas ou mesmo, impedir a visita presencial, pois o meio virtual também exerce função de complemento. De acordo com Lopes (2017), a visita virtual representa uma externalização de uma sociedade que caminha a passos largos para um pacto social virtual, homogêneo e mediado tecnologicamente.

Conceber uma visita virtual ao museu perfaz repensar o tempo e o espaço em uma correlação com o ciberespaço. Não existe um limitador físico entre o acesso virtual e o museu, nem tampouco o momento que a visita irá acontecer é relevante. O “ser e o estar” de uma contemplação virtual é delegado à tecnologia, que é a provedora do momento de contemplação. (LOPES, 2017, p. 62-63)

Diante do exposto, a comunicação museológica tem a capacidade de promover os museus externa e internamente, principalmente com o uso das tecnologias e da internet que amplia o alcance dos museus a uma gama de pessoas. Os museus e memoriais exercem papéis relevantes na sociedade, não somente do ponto de vista cultural, patrimonial como também em questões educacionais e turísticas. Dessa forma, a comunicação museológica exerce influência nas atividades museológicas positivamente, a fim de divulgar essas instituições e transformar o ambiente em um lugar mais inovador, dinâmico e criativo.

3.4 Museus virtuais

Os museus guardam a história de fatos, de civilizações e outras inúmeras situações que retratam o percurso da humanidade, também têm função social de passar o conhecimento para as pessoas, são um canal de entretenimento e disseminação de arte e cultura, têm o objetivo de preservação patrimonial. Segundo Motta (2020), os museus são adaptados gradativamente e inseridos dentro da realidade tecnológica moderna, eles fazem ainda outros usos da tecnologia que contribuem para a difusão do conhecimento histórico.

Os museus na contemporaneidade encontraram um novo espaço para a exposição de seus acervos, o ambiente virtual. O museu virtual é um lugar entre o antigo e o moderno, mediado pela tecnologia digital, desenvolvem ações para a promoção dos acervos e da atividade museológica. Segundo Motta (2020), os museus modernos trazem consigo a herança da proteção e da divulgação de informações, iniciadas em seus primórdios. As características essenciais dos museus são mantidas mesmo nos espaços virtuais, pois mantêm-se como.

uma instituição a serviço da sociedade destinada a salvaguardar o patrimônio humano e natural, entendendo este como o conjunto de bens que plasmam em sua materialidade as histórias, os contextos, as identidades, as expressões e as crenças de um grupo social, e que, por isso, merecem destaque e proteção. É missão do museu, também, zelar pela proteção e pela divulgação das informações presentes e/ou relacionadas a esse patrimônio. Como podemos perceber, os museus, além de instituições de proteção, são também instituições de comunicação que fazem uso de diversas ferramentas de disseminação da informação. (MOTTA, 2020, p. 239)

Ainda de acordo com o autor, a utilização das tecnologias como dispositivo de mediação tem sido uma prática mais comum nos últimos anos e que tem contribuído para que

o público compreenda os espaços expositivos, essencialmente quando o tema da exposição estabelece obstáculos a serem superados como o distanciamento temporal, geográfico ou cultural (MOTTA, 2020).

Os museus contemporâneos estão aos poucos sendo adaptados para a realidade virtual, pois é comum as pessoas terem acesso ao mundo através de um toque na tela do aparelho celular ou dos cliques do computador. Diante disso, a inovação, a criatividade e as políticas voltadas para modernização desses espaços fazem parte de um conjunto de elementos que compõem a sociedade contemporânea, englobando conhecimento, manifestações artísticas, hábitos, costumes, comportamentos e sentimentos coletivos ou individuais, que se incorporam muito bem ao ambiente museológico.

Segundo Muchacho (2005), uma questão fundamental na temática dos museus virtuais está ligada à forma como esses museus utilizam as mídias digitais para interagir com a sociedade, pois Muchacho já chamava a atenção em 2005 que muitos museus já tinham seus próprios sites. “Nos nossos dias um grande número de museus possui sites institucionais. Mais do que um veículo de comunicação, a internet permite uma maior interação com o público, para além de ser uma importante ferramenta de marketing” (MUCHACHO, 2005, p. 1541-1542). Os museus também fazem uso da internet para divulgação de seus serviços através de outras plataformas ligadas às redes, pois “além da criação de sites com informações sobre o seu acervo, as instituições museológicas utilizam a internet também para divulgar boletins informativos, e-mails, catálogos, troca de informações entre especialistas, etc., de forma a divulgar o trabalho desenvolvido (MUCHACHO, 2005, p. 1542).

O museu virtual, assim como o museu físico, também possui compromisso social ao preservar o patrimônio histórico e cultural. As pesquisas realizadas por estudantes usam cada vez mais as plataformas digitais, assim como o turismo, pois, por meio do acesso de informações na rede mundial de computadores, conseguimos conhecer várias partes do mundo e decidir que destino seguir. De acordo com Oliveira (2018), estamos vivendo um momento em que o físico e o virtual coexistem na cumplicidade e complexidade da configuração do ciberespaço.

Muchacho (2005) ressalta que a comunicação em rede possibilita maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e

conhecimentos, assim como a aproximação e o maior acesso ao público, podendo ser uma ponte entre o indivíduo e o conhecimento.

Na verdade, quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objetos e percursos expositivos que não foi possível realizar no espaço museológico tradicional. Quando se passa para o campo virtual, o campo de ação alarga se dando origem a múltiplos percursos interativos. Outra forma de utilização da internet são as parcerias institucionais, em que um determinado museu convida outras instituições a participar com conteúdos específicos, criando exposições virtuais, com conteúdos culturais e patrimoniais de vários museus. (MUCHACHO, 2005, p. 1542)

Podemos dizer que as tecnologias da informação e da comunicação revigoram o museu, valorizam o patrimônio e intensificam as atividades culturais, sem interromper as atividades físicas ou mesmo, impedir a visita presencial, pois o meio virtual também exerce função de complemento. De acordo com Lopes (2017), a visita virtual representa uma externalização de uma sociedade que caminha a passos largos para um pacto social virtual, homogêneo e mediado tecnologicamente. Em virtude da tecnologia cada vez mais presente na sociedade, os museus precisam de adaptação e de investimentos na modernização de suas formas de comunicação, pois a utilização de ferramentas tecnológicas de comunicação nas atividades museológicas proporcionam o uso de interfaces online, levando à criação de passeios virtuais e podem contribuir para ampliar o interesse pelos museus, bem como para aprimorar também os processos educacionais.

Conceber uma visita virtual ao museu perfaz repensar o tempo e o espaço em uma correlação com o ciberespaço. Não existe um limitador físico entre o acesso virtual e o museu, nem tampouco o momento que a visita irá acontecer é relevante. O “ser e o estar” de uma contemplação virtual é delegado à tecnologia, que é a provedora do momento de contemplação. (LOPES, 2017, p. 62 a 63)

Os museus virtuais precisam explorar o potencial criativo e inovador que possuem também dentro do ambiente virtual. O trabalho criativo possui valor intangível, o qual também se estende aos museus em virtude de seu contexto histórico, cultural e artístico. “O valor adicionado é em sua maioria imaginário, ou seja, está na mente das pessoas.” (VALIATI; MOLLER, 2016, p. 8).

Os museus virtuais podem fazer parte do cotidiano das pessoas, estando ao alcance das mãos por meio de dispositivos cada vez mais portáteis, além de ser O compromisso social que os museus virtuais existem por meio da preservação patrimonial, cultural e artística e por

fazer parte da educação, tende a ser mais acessível para o público por estar no espaço digital, espaço sem fronteiras.

3.4.1 Museu virtual como Comunicação

Os museus são genuinamente comunicativos em razão da transmissão de informações contidas nos acervos. Segundo Andrade (2008), a museologia moderna identifica que a comunicação é um elemento chave na sua relação com os públicos. A comunicação desenvolvida nos museus virtuais pode contribuir para divulgação de seus acervos, levar os museus até a sociedade por meio da oportunidade de acesso, até mesmo para quem se encontra geograficamente distante. Além disso, a comunicação digital pode também estar presente nas mostras culturais, na divulgação de atividades museológicas, na promoção desses espaços e na preservação patrimonial.

Os museus virtuais utilizam as ferramentas tecnológicas e de comunicação para ampliarem a função social que possuem de serem espaços de preservação da história e da cultura da humanidade, por meio da transmissão de informações, contação de histórias de objetos e de personalidades históricas, bem como promoção de expressões culturais da contemporaneidade. Segundo Andrade (2008), o museu tem a capacidade de acompanhar as mudanças da sociedade com o passar do tempo, e também possui competência para influenciar a comunidade através das suas ações.

Os museus contemporâneos estão inseridos em um momento histórico cuja comunicação humana está mediada por tecnologias. Através da internet é possível acessar conteúdos museológicos de países e continentes diferentes, conhecer mostras culturais distintas e muito mais. O museu como comunicação implica mostrar à sociedade o acervo presente e contar, a partir disso, um pouco da história dessa coleção, da sociedade e do período em questão.

Face à revolução nas novas tecnologias de informação e comunicação, à crescente facilitação na mobilidade internacional, ao desenvolvimento do turismo cultural e ao aumento da concorrência, torna-se imperioso os museus afirmarem a sua existência e promoverem a sua oferta, recorrendo a meios e técnicas de comunicação. (ANDRADE, 2008, p. 11)

A comunicação mediada por conexões digitais em rede concedeu ao museu uma interface para levar acervos a uma quantidade inimaginável de pessoas, possibilitando ao público conhecer e histórias e culturas diversas de onde estiverem, pois segundo Andrade (2008). A sociedade atual está cada vez mais habituada com as tecnologias voltadas para a comunicação, fazendo uso da internet no trabalho, em casa, na escola, nas ruas, em todos os lugares. “Entre a nova geração, que cresceu com as novas tecnologias, estão os futuros visitantes e utilizadores do museu”, destaca Andrade (2008, p. 26).

Tendo em vista que nossa sociedade está conectada o tempo todo e que as novas gerações, cada vez mais, utilizam a internet e os espaços web para se comunicarem, os museus virtuais assumem um papel importante na preservação histórica e cultural da humanidade, sendo também uma ferramenta de comunicação para que as sociedades do mundo todo conheçam e reconheçam parte de sua história. Os museus virtuais são também espaços de comunicação e de interação com a sociedade atual, interligada às redes.

3.4.2 Museu virtual como Educação

Durante o século XXI, a educação no Brasil experienciou alterações significativas nos métodos de ensino nas escolas públicas, privadas e inclusive em instituições de ensino superior, a maioria delas precisou se adaptar ao ambiente virtual, pois novos recursos tecnológicos começaram a fazer parte do cotidiano das crianças e jovens, como os smartphones. Por conta disso, o ensino tem que ser pensado a partir da inserção das tecnologias da informação e comunicação no ambiente escolar. O ensino de história, por exemplo, pode ser mais dinâmico e mais interessante se os alunos puderem visitar, virtualmente, museus do mundo inteiro e aprender com esses passeios virtuais.

Segundo Valente (2009), os museus são constituídos por uma dimensão educativa, pois servem como ponte entre o conhecimento teórico e prático, pois através dos acervos é possível compreender melhor a história. A educação e a cultura são processos fundamentais da formação intelectual própria dos indivíduos. Nesse sentido, os museus na educação exercem função de auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem, pois servem de fontes de pesquisa e objetos de estudo. Também fornecem subsídios para preservação patrimonial,

ensino de história e cultura e outras áreas do conhecimento, dependendo da temática desenvolvida nos museus.

Valente (2009) afirma que a educação é um fenômeno que ocorre em diferentes formas de complexidade, cuja existência depende do conhecimento de suas culturas específicas de geração para geração. O museu tem papel educador e de preservação patrimonial, através do ensino tem a função de educar a sociedade e dar a conhecer a sua história.

Em suas práticas e ações recorre a um projeto pedagógico, voltado para a produção de conhecimento sobre a natureza e sobre a sociedade, construído por meio dos símbolos e dos significados atribuídos aos objetos de coleção e expressos em suas ideias, para evocar um valor. O museu, nesse sentido, é uma instituição dirigida para a transmissão de formação; o que difere, entretanto, um museu de outro são os níveis de escolha e de apropriação da forma de promover a educação. O museu, em relação a suas finalidades, tenderá mais a uma que outra forma: ou de uma transmissão que se pauta na imutabilidade e/ou a formação, cujo perfil se caracteriza pela mudança e transformação. (VALENTE, 2009, p. 88).

Portanto, Valente (2009) nos permite perceber que o museu, de maneira geral, tem uma dupla função educadora, tanto de transmitir a história e a cultura dos antepassados quanto de formar um conhecimento crítico provocador de transformações. Essa função educadora pode ser melhor aproveitada por meio da utilização dos museus virtuais. Muchacho (2005) ressalta que os museus virtuais são também uma forma de ensino voltada para o ambiente prático. “O museu virtual é um verdadeiro laboratório de experimentação que se manifesta especificamente na maneira como a tecnologia determina a própria forma da experiência” (MUCHACHO, 2005, p. 1546). A autora ainda acrescenta que

o museu virtual é essencialmente um museu sem fronteiras, capaz de criar um diálogo virtual com o visitante, dando-lhe uma visão dinâmica, multidisciplinar e um contato interativo com a coleção e com o espaço expositivo. Ao tentar representar o real cria-se uma nova realidade, paralela e coexistente com a primeira, que deve ser vista como uma nova visão, ou conjunto de novas visões, sobre o museu tradicional. O papel da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico é cada vez mais importante. (MUCHACHO, 2005, p. 1546)

Os museus virtuais são portadores de base intelectual e artística e também fornecem subsídios para o trabalho educativo, agindo como um suporte e como uma ferramenta auxiliar na aprendizagem. Conforme Arruda (2011), várias discussões conduzem ao pensar na incorporação do museu virtual à prática de ensino de história em diferentes níveis da educação, como proposta pedagógica que não substitui a visita presencial, mas que cria novas ações no âmbito da educação patrimonial, subsidiada por suportes tecnológicos digitais.

Sabemos que a visita virtual não substitui a presencial, porém é mais democrática, pois abre a possibilidade para que alunos distantes dos grandes centros históricos também conheçam os museus e toda a riqueza que estes preservam. Museus, como o Britânico em Londres que guarda cerca de oito milhões de objetos divididos entre departamentos que cobrem história asiática, Oriente Médio, Antigo Egito e muito mais, podem ser acessados por alunos aqui de São Borja ou de qualquer comunidade do mundo, desde que tenha acesso à conexão de internet.

Destacamos a presença dos museus virtuais como uma ferramenta de comunicação aliada aos processos de ensino e aprendizagem na contemporaneidade, a criação e o desenvolvimento tecnológico que tem motivado mudanças nos processos educacionais, não somente no suporte físico, mas também em outras questões, como a interação interpessoal entre alunos e professores, assim como influencia também setores da economia, ciências, cultura. Para conviver em sociedade atualmente, que a cada momento se reinventa com base digital, informação e conhecimento mediado, os estudantes e professores necessitam fazer uso de recursos tecnológicos diariamente, e por consequência, é fundamental que todos os professores estejam preparados para oferecer essas possibilidades aos alunos. De acordo com a UNESCO (2009), por intermédio da aplicação das tecnologias nos processos de ensino, os alunos têm a chance de adquirir complexas capacidades sob orientação do professor. Em sala de aula, o professor é responsável por estabelecer o ambiente e preparar as oportunidades de aprendizagem que facilitem o uso da tecnologia pelo aluno para aprender e se comunicar.

Pereira (2013) afirma que o educador deve se alinhar com o novo cenário, no qual as redes digitais estão inseridas de forma efetiva na sociedade e na educação, por meio das tecnologias de informação e comunicação. Uma das competências do professor é incentivar os recursos cognitivos dos alunos como instrumento acessório na aprendizagem, porém, bem sabemos, que as tecnologias não substituem o papel do educador. “(...) pois o conhecimento não provém de uma tecnologia e sim da soma de habilidades e competências que habilitam o docente a efetivamente educar” (PEREIRA, 2013, p. 04).

Os museus virtuais, enquanto tecnologias de informação e comunicação na educação, revelam uma produção de saberes compartilhados pelo ambiente virtual. De acordo com o relatório Padrões de competência em TIC para professores, da Organização das Nações

Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (2009), “as principais capacidades do futuro incluirão a capacidade de desenvolver formas inovadoras de usar a tecnologia para melhorar o ambiente de aprendizagem e incentivar a alfabetização em tecnologia, o aprofundamento do conhecimento e a criação do conhecimento” (UNESCO, 2009, p. 9).

Soares (2002) entende que o aprendizado e o uso do meio digital é semelhante à alfabetização tradicional, aquela no qual se aprende a ler e escrever. A autora entende o letramento digital como sendo o estado ou condição em que vivem e interagem indivíduos ou grupos sociais letrados, é um processo individual e que focaliza os aspectos sociais e históricos da aquisição da escrita. Silva (2019) ressalta que garantir o uso das tecnologias de informação e de comunicação, por serem importantes recursos na mediação do processo ensino aprendizagem, a instituição de ensino oferece aos estudantes a experiência com recursos tecnológicos que estimulam o desejo e a curiosidade em querer aprender, conhecer e fazer descobertas, procedimentos relevantes para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Esses recursos são relevantes ao contemplar conteúdos específicos também no ensino de história.

A educação tecnológica, materializada por meio da inserção das TIC no processo educativo, além de ser uma necessidade demandada pela sociedade que hoje vive e se comunica em rede, compreende um direito que precisa ser assegurado aos alunos, para que estes possam se apropriar e aprimorar do uso desses recursos tecnológicos, Ao garantir o uso das TIC, enquanto importantes recursos na mediação e potencialização do processo ensino aprendizagem, a escola oportuniza aos educandos a convivência com recursos tecnológicos que estimulam o desejo e a curiosidade em querer aprender, conhecer e fazer descobertas, procedimentos relevantes para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. (SILVA, 2019, p. 164)

O ensino de história atualmente enfrenta desafios constantes no que tange sua metodologia, pois é necessário que o educador se atualize e faça uso de tecnologias para aplicação dos conteúdos, com a finalidade de tornar as aulas mais dinâmicas. De acordo com Motta (2020), na contemporaneidade, o surgimento constante de novas tecnologias e suas aplicações têm servido como meio frutífero de construção e difusão do conhecimento. Dentro desse cenário, também reorganizou os modos como as pessoas pensam e agem em suas rotinas. “Diante desse fato, buscamos analisar os impactos e propostas possíveis dessa nova configuração para o ensino de história (...). Com a globalização e o avanço das tecnologias, a produção de conhecimento e sua divulgação têm passado por grandes transformações (MOTTA, 2020, p. 237).

Portanto, uma das inúmeras possibilidades de tornar o ensino mais inovador e criativo está no uso dos museus virtuais, permitindo o contato com os fatos históricos e também com a preservação patrimonial. A sociedade contemporânea está cada vez mais envolvida e interligada em redes virtuais, sendo necessário que os museus também se modernizem e inovem através de investimentos em processos inovadores e tecnológicos.

A geração atual nasceu em um período histórico marcado pela onipresença dos meios digitais, o que leva à necessidade de introdução da internet e demais tecnologias voltadas para comunicação e educação. Segundo Muchacho (2005) a comunicação e o aprendizado contemporâneos envolvem processos mediados pelos meios digitais, sendo os museus virtuais uma ferramenta tecnológica que auxilia no aprendizado. Os museus virtuais aplicados na educação como uma tecnologia de informação e de comunicação é uma forma de educar de maneira mais criativa e didática na atual sociedade.

4. O GUIA VIRTUAL DOS MUSEUS DE SÃO BORJA

O Guia Virtual dos Museus de São Borja (<https://acisb.com/museus/>) foi um site desenvolvido a partir do projeto de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I), como requisito para o componente do Mestrado Profissional do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Indústria Criativa (PPGCIC) da Universidade Federal do Pampa, UNIPAMPA- Campus São Borja. O Guia foi projetado e produzido com o principal objetivo de promover e divulgar os principais museus municipais de São Borja.

O site é fruto de uma pesquisa qualitativa, que foi realizada utilizando acervos digitais sobre as temáticas, entrevistas em profundidade com pesquisadores e profissionais que trabalham nos museus e visitas periódicas para a coleta de imagens e informações. Quanto à natureza, caracteriza-se por ser uma pesquisa aplicada, pois parte de diagnóstico sobre a necessidade de construção de um espaço digital que reunisse os principais museus da cidade, para possibilitar que mais pessoas tenham acesso ao conhecimento histórico e cultural expostos nesses museus. A pesquisa aplicada ainda se caracteriza pela conexão entre o diagnóstico, as teorias e a solução prática apresentada pelo Guia Virtual.

Os primeiros levantamentos começaram no primeiro semestre de 2020. A partir do diagnóstico foi possível compreender a necessidade em criar um produto de comunicação para potencializar o acesso aos museus municipais, logo fomentar essa Indústria Criativa em São Borja. Identificamos que os museus são parte dessa indústria e que devem receber atenção e investimento para valorizar também o turismo cultural que é um promissor nicho de mercado local e regional. Para a implementação do site, mais precisamente a construção da parte técnica e da estrutura tecnológica do Guia Virtual, foi realizada parceria com o curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha para obter o suporte técnico necessário para a elaboração da ferramenta de comunicação e das ações interativas planejadas. O aluno Heberth Reinstein do IFF - São Borja, que estava na fase final do curso, criou o site e forneceu subsídios técnicos para a conclusão da plataforma online.

Outra parceria importante para a realização desse trabalho foi com a Secretaria de Cultura, Esporte e Lazer de São Borja que autorizou nossa livre entrada nos museus, mesmo durante o tempo de fechamento dos estabelecimentos por conta da pandemia da Covid-19, para a coleta de dados, imagens e tudo que fosse necessário para construção do site, incluindo

a colaboração de servidores municipais. As visitas aos museus foram realizadas de setembro a novembro de 2020. Algumas entrevistas foram executadas por meio de telefonia móvel e aplicativo Whatsapp, em razão do distanciamento social em virtude da pandemia do Coronavírus. Para respeitar as medidas de segurança sanitária, também foram realizadas entrevistas via e-mail. A coleta de material e informações para a construção do site foi realizada entre os meses de julho e dezembro de 2020.

O Guia Virtual dos Museus de São Borja (Imagem 1) é uma plataforma multimídia, que faz uso de textos, imagens e jogos para destacar a história e as obras expostas de forma inovadora e dinâmica. Sob o ponto de vista econômico foi um projeto viável, não sendo necessário grandes investimentos financeiros.

Imagem 1 - Abertura do site via dispositivo móvel



Fonte: print do site Guia Virtual dos Museus de São Borja

No site estão disponíveis informações dos museus municipais Apparício Silva Rillo, Getúlio Vargas e João Goulart, contendo galeria de imagens, entrevistas, informações sobre a história dos acervos e dos museus. O Guia também possui três jogos em formato Quiz

(perguntas de múltiplas escolhas) para que o usuário interaja com as informações disponíveis nos textos de cada museu. Em dezembro de 2020, o site já contava com algumas publicações concluídas, tais como os textos, galeria de imagens e entrevistas. Em janeiro de 2021, foram criados os jogos interativos. O site está dividido em página principal (*homepage*), onde está explicado o objetivo do Guia Virtual e a importância para a cidade e região, além de uma imagem que identifica cada museu com link para acesso às informações específicas (Imagem 2); e nas páginas destinadas a cada um dos três museus (Museu Getúlio Vargas, Museu João Goulart e Museu Apparício Silva Rillo) constam textos, galeria de imagens, entrevistas e o jogo interativo Quiz.

Imagem 2 - Homepage do Guia Virtual dos Museus de São Borja



Fonte: Print do site <https://acisb.com/museus/>

Nas páginas internas do Guia Virtual destacamos a história e o acervo de cada um dos três museus, promovendo conhecimentos sobre os espaços museológicos apresentados pelo nosso trabalho. A página do Museu Getúlio Vargas contém informações textuais sobre a história do museu, como ele foi transformado em museu, tendo em vista que o imóvel foi moradia da família Vargas. Além disso, os textos relatam a história de Getúlio Vargas, desde

Fonte: print do site <https://acisb.com/museus/getulio-vargas/>

Abaixo das referências, está disponível o link Saiba Mais, que o leitor tem acesso a uma entrevista com o administrador, especialista em História das Missões e mestre em Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), José Fernando Corrêa Rodrigues (Imagem 4), onde detalha a importância e como surgiu o Museu Getúlio Vargas.

Imagem 4 - Saiba Mais Museu Getúlio Vargas

Saiba Mais

A riqueza presente no acervo documental do Museu Getúlio Vargas é gigantesca, parte da história do Brasil está ali, registro das primeiras grandes empresas e ações estão ali registradas, como a criação, inauguração da Petrobras, inauguração do Museu das Missões de São Miguel das Missões, as primeiras intervenções no patrimônio da humanidade, criação da cis siderúrgica nacional entre tantas coisas, momentos e fatos que marcaram nossa história. Precisa ser muito mais difundida, ampliada e ter seu acesso facilitado, é um patrimônio muito rico e variado e deve ser valorizado e preservado.

O museu Getúlio surgiu de uma doação da residência e acervo por parte de parentes de Getúlio e a pouco tempo foi restaurado e ganhou um projeto museográfico novo via lei de incentivo a cultura do Estado, com patrocínio da empresa AES/SUL. E hoje é o principal ponto de visitação e atrativo de turistas da cidade e região. Então, as peças vieram de parentes de Getúlio, de doações de pessoas de todo o Brasil, e do Museu da República que compartilhou algum material fotográfico.

José Fernando Corrêa Rodrigues
Administrador
Especialista em História das Missões
Mestre em Patrimônio Cultural – UFSM

Voltar

REALIZAÇÃO:
Criação, produção e edição: Ana Marcia Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstatein (IFFAR)
Desenvolvimento do Site: Ana Marcia Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstatein (IFFAR)
Orientação: Prof. Dra. Rosane Bacchi, docente no Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria
Criador: PPGCIC da Universidade Federal do Pampa

LINKS:
• Páginas
• Guia Virtual dos Museus de São Borja
• Memorial Casa João Goulart
• Museu Getúlio Vargas
• Museu Municipal Aparício Silva Rillo

AGRADECIMENTOS:
Associação comercial, Industrial de prestação de serviços e agropecuária de São Borja- ACISB
Alex do Carmo Ramos Prado
Prof. Dr. Cláudio Marques Correa
Prof. Dr. Miro Bacchi
Prof. Dra. Adriana Duval
Ires Hoffmann
Ylmar dos Anjos
Ibano Santos Rodrigues
Heberth Pazinato Reinstatein
José Fernando Corrêa Rodrigues
Instituto Federal Ferozópolis Campus São Borja
Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Ferozópolis Campus São Borja
Prefeitura Municipal de São Borja
Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos

CONTATO:
Email: guiamuseus@gmail.com

Logos: UNIPAMPA, ACISB, PPGCIC, and others.

Fonte: print do site <https://acisb.com/museus/getulio-vargas/>

Para possibilitar que os usuários do Guia interajam com a informação, ainda é disponibilizado um jogo de perguntas e respostas, com dez perguntas, sobre o conteúdo que está no site referente ao Museu Getúlio Vargas (Imagem - 5)

Imagem 5 - Quiz Museu Getúlio Vargas



Confronto que facilitou que Getúlio chegasse à presidência do país pela primeira vez?

- Revolução Farroupilha
- Revolução Federalista
- Revolução de 30

[Voltar](#)

[Próximo](#)

[Voltar](#)

REALIZAÇÃO:
Criação, produção e edição: Ana Marcia Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR)
Desenvolvimento do Site: Ana Marcia Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR)
Orientação: Prof. Dra. Alzora Bacchi, docente no Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria Criativa- PROGIC da Universidade Federal do Pampa

AGRADECIMENTOS:
Associação comercial, industrial de prestação de serviços e agropecuária de São Borja- ACISB
Axe do Centro Ramon Prado
Prof. Dr. Claiton Marques Correa
Prof. Dr. Miro Bacchi
Prof. Dra. Adriana Duval
Irae Hoffmann
Vitor dos Anjos
Ibano Santos Rodrigues
Heberth Pazinato Reinstein
José Fernando Corêia Rodrigues
Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Campo de Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Prefeitura Municipal de São Borja
Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos

LINKS:
• Páginas
• Guia Virtual dos Museus de São Borja
• Memorial Casa João Occient
• Museu Getúlio Vargas
• Museu Municipal Aparício Silva Rito

CONTATO:
Email: gustomuseu@gmail.com

Fonte: print do site <https://acisb.com/museus/getulio-vargas/>

No espaço do Museu Getúlio Vargas, no Guia Virtual, os usuários podem conhecer boa parte do acervo que está disponível no museu físico, como utensílios particulares, imagens sacras, bem como lembranças do dia do suicídio ao acessar a Galeria de imagens.

O Museu João Goulart reúne elementos diversos que contam a história pessoal e a trajetória política de João Goulart, mais conhecido por Jango. A página do Museu Memorial João Goulart contém informações textuais sobre a história do museu e a formação do acervo. O imóvel onde situa-se o museu também foi residência de Jango e, portanto, já pertenceu à família Goulart. A redação textual aborda a vida pessoal e política de Jango, o que também auxilia na compreensão dos fatos históricos ocorridos durante a vida do político.

Imagem 7 - Página Memorial João Goulart



The screenshot displays the website for the 'Memorial Casa João Goulart'. At the top, there is a banner image of the memorial building with the text 'Memorial Casa João Goulart'. Below this, the page is organized into several sections:

- Memorial Casa João Goulart:** A section with a large image of the memorial and a smaller image of a house. It contains introductory text about the memorial's purpose and location.
- João Goulart:** A section featuring a portrait of Jango and text detailing his early life, education, and political career.
- O político:** A section with a portrait of Jango and text describing his role as a politician, including his time in Congress and as Governor of Rio Grande do Sul.
- O exílio:** A section with a portrait of Jango and text about his exile during the military dictatorship.
- Referências:** A list of sources used in the text.
- Galeria de Imagens:** A gallery of three images showing different parts of the memorial and its surroundings.
- Mapa:** A small map showing the location of the memorial.
- Redação:** A section with a list of names and roles of the authors and editors.
- Arquivos:** A section with a list of documents and files available for download.

Fonte: print do site <https://acisb.com/museus/jango/>

Logo após o referencial teórico, está disponível o link Saiba Mais, onde o leitor tem acesso a uma entrevista com o administrador, especialista em História das Missões e mestre em Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), José Fernando Corrêa Rodrigues (Imagem 8), onde ressalta a relevância cultural e histórica do memorial e o caminho pelo qual foi o trajeto para ser o museu que é atualmente.

Imagem 8 - Saiba Mais Museu Memorial João Goulart



José Fernando Corrêa Rodrigues
Administrador
Especialista em História das Missões
Mestre em Patrimônio Cultural – UFSM

A Casa Museu João Goulart é um ganho cultural da cidade, é um marco muito importante para a valorização da história política do Brasil como a sua influência na identidade cultural da cidade. Diferente do Museu de Getúlio que teve seu legado e patrimônio preservado, o museu do Jango devido o seu exílio, perseguição dos familiares pelos agentes políticos da época, acabou não tendo seu patrimônio preservado. A grande peça do acervo é a própria casa, que foi sua residência e palco de importantes reuniões e decisões que marcaram os destinos da política nacional.

O município adquiriu a casa do antigo morador e posteriormente foi articulado junto ao IPHAE e Secretaria da Cultura do Estado e AES/SUL um projeto de restauração e museográfico do prédio e foi viabilizado via Lei de Incentivo à cultura do Estado com financiamento da empresa AES/SUL.

Se realizou campanha junto a comunidade de doação de acervo que pertenceu ao Jango, e ele segue em construção, pois embora não tenha seguido o planejamento inicial, onde hoje funciona a Secretaria da cultura seria o local para uma cafeteria um bistrô cultural onde o recurso seria destinado para manutenção da casa. O Memorial Casa João Goulart e o Museu de Getúlio Vargas formam o corredor cultural dos Presidentes, no centro de São Borja e um dos principais atrativos do turismo local.

[Voltar](#)

<p>REALIZAÇÃO: Criação, produção e edição: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR) Desenvolvimento do Site: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR) Orientação: Prof. Dra. Adriana Basso, docente do Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria Criativa- PPGCIC da Universidade Federal do Pampa</p> <p>AGRADECIMENTOS: Associação comercial, Industrial de prestação de serviços e agropecuária de São Borja- ACISB Alex do Carmo Ramos Prado Prof. Dr. Cláudio Marques Gomes Prof. Dr. Miro Bazon Prof. Dra. Adriana Duzat Isis Hoffmann Vilmar dos Anjos Isara Santos Rodrigues Heberth Pazinato Reinstein José Fernando Corrêa Rodrigues Instituto Federal Famouilha Campus São Borja Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Famouilha Campus São Borja Prefeitura Municipal de São Borja Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos</p>	<p>LINKS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Página • Guia Virtual dos Museus de São Borja • Memorial Casa João Goulart • Museu Getúlio Vargas • Museu Municipal Aparício Silva Rito <p>CONTATO: Email: guiasemuseu@gmail.com</p>
--	--








Fonte: <http://acisb.com/museus/jango/saiba-mais-joao/>

No espaço destinado ao Museu João Goulart também os usuários do Guia encontram um jogo interativo (Imagem 9) de perguntas e respostas para possibilitar a interação com a informação referente ao Museu Memorial João Goulart.

Imagem 9 - Quiz Museu Memorial João Goulart



Quem foi João Belchior Marques Goulart?

- Deputado mais votado do Brasil
- Ex-presidente do Brasil
- Vice-presidente de Getúlio Vargas

Voltar

Próximo

Voltar

REALIZAÇÃO:
Criação, produção e edição: Ana Marcia Caldeira Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR)
Desenvolvimento do Site: Ana Marcia Caldeira Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazinato Reinstein (IFFAR)
Orientação: Prof.Dra. Alciane Baccon, docente no Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria Criativa: PPGCIC da Universidade Federal do Pampa

AGRADECIMENTOS:
Associação comercial, Industrial de prestação de serviços e agropecuária de São Borja- ACISB
Alex do Carmo Ramos Prado
Prof. Dr. Claiton Marques Correa
Prof. Dr. Miro Bacin
Prof. Dra. Adriana Duval
Ires Hoffmann
Vilmar dos Anjos
Ibaro Santos Rodrigues
Heberth Pazinato Reinstein
José Fernando Corrêa Rodrigues
Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Prefeitura Municipal de São Borja
Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos

LINKS:

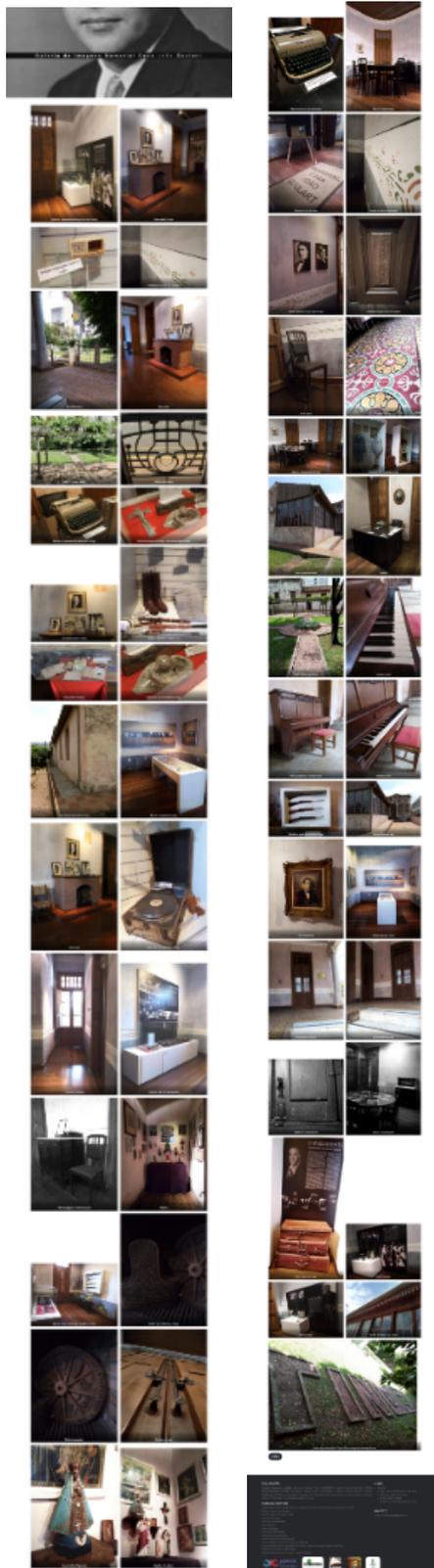
- Páginas
- Guia Virtual dos Museus de São Borja
- Memorial Casa João Goulart
- Museu Getúlio Vargas
- Museu Municipal Apparício Silva Rillo

CONTATO:
Email: guiasbmuseus@gmail.com

Fonte: <http://acisb.com/museus/jango/quiz-casa-jao-goulart/>

No espaço do Memorial João Goulart no Guia Virtual, os usuários podem conhecer de forma digital, por meio de imagens, boa parte do acervo que está disponível fisicamente no museu. Compõem a Galeria de imagens (Imagem 10) diversas fotografias feitas no interior do museu, sendo registrados objetos pessoais, roupas, móveis, incluindo um piano que pertenceu à família Goulart. Também há imagens dos jardins da propriedade onde se localiza o museu.

Imagem 10 - Galeria de imagens Museu Memorial João Goulart



Fonte: print do site <http://acisb.com/museus/jango/>

O Museu Apparício Silva Rillo é um local que abriga a história missioneira presente na cidade de São Borja, primeiro dos Sete Povos das Missões. Em seu acervo estão diversas obras de arte barroca, além de conter objetos e móveis usados no século XX e séculos anteriores. O acervo também destaca Apparício Silva Rillo, importante personalidade na arte regionalista do Rio Grande do Sul, por ressaltar em suas composições a vida simples no campo e o amor pelo tradicionalismo gaúcho. Na página do Museu Apparício Silva Rillo (Imagem 11) contém informações sobre a história do museu e seu acervo, além de imagens, uma entrevista e outras mostras virtuais que o visitante também encontrará no espaço físico do museu.

Imagem 11 - Página Museu Apparício Silva Rillo



Fonte: print do site <https://acisb.com/museus/museu-municipal-apparicio-silva-rillo/>

A página do Museu Apparício Silva Rillo também apresenta uma entrevista que está disponível no link Saiba Mais (Imagem 12). A entrevistada é Ires Hoffmann, graduada em Letras pela Universidade da Região da Campanha (Urcamp) e monitora do museu. Ires aborda a importância histórica e cultural do museu, assim como a trajetória de formação e organização do local.

Imagem 12 - Saiba Mais Museu Museu Apparício Silva Rillo



Ires Hoffmann
Graduada em Letras- Urcamp
Monitora Museu Apparício Silva Rillo

A formação do acervo do Museu Municipal Apparício Silva Rillo se deu unicamente por doações efetuadas pela comunidade local. Entre as peças, encontram-se imagens sacras e objetos que também revelam a história missioneira e sociedade de períodos pretéritos. Apparício Silva Rillo foi um importante poeta gaúcho e pessoa influente cidade e região, escritor de renome, promoveu e criou diversas atividades culturais em São Borja. Portanto ao longo de três décadas, suas obras refletiram o apreço pelo resgate da tradição gaúcha e missioneira.

Rillo foi uma das poucas pessoas de que muito se preocupou com o registro da história regionalista, e suas obras são fonte de inspiração e ricos registros da história missioneira. No entanto, dos itens expostos no museu, os mais expressivos são as imagens barrocas, pois representam um período marcante da história, teve como um dos mestres mestres, José Brasanelli, prestigiado escultor que também passou seus conhecimentos aos índios missioneiros. Muitas das obras se perderam após as guerras guaraníticas, e parte delas foram recolhidas por moradores e com construção da nova igreja, aos poucos foram incorporadas ao acervo. Para que esse museu fosse formado e exposto ao público, foi realizada uma negociação entre prefeitura e igreja católica e, posteriormente doado ao Museu Municipal Apparício Silva Rillo.

Voltar

REALIZAÇÃO:
Criação, concepção e edição: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazzinato Rainstein (IFFAR)
Desenvolvimento do Site: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Heberth Pazzinato Rainstein (IFFAR)
Orientação: Prof. Dra. Alciane Bacchi, docente no Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria Criativa- PPGCIC da Universidade Federal do Pampa

AGRADECIMENTOS:
Associação comercial, Industrial de prestação de serviços e apropriação de São Borja- ACISB
Alex do Carmo Ramos Prado
Prof. Dr. Cláudio Marques Gomes
Prof. Dr. Silveir Bacchi
Prof. Dra. Adriana Duval
Ires Hoffmann
Vilmar dos Anjos
Izaro Santos Rodrigues
Heberth Pazzinato Rainstein
José Fernando Cordeiro Rodrigues
Instituto Federal Famouilha Campus São Borja
Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Famouilha Campus São Borja
Prefeitura Municipal de São Borja
Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos

LINKS:

- Página
- Guia Virtual dos Museus de São Borja
- Memorial Casa João Goulart
- Museu Getúlio Vargas
- Museu Municipal Apparício Silva Rillo

CONTATO:
Email: guiavirtualmuseus@gmail.com








Fonte: <http://acisb.com/museus/museu-municipal-apparicio-silva-rillo/>

No espaço destinado ao Museu Apparício Silva Rillo, no Guia Virtual, também está disponível a interação dos usuários com as informações por meio do jogo de perguntas e respostas - Quizz (Imagem 13).

Imagem 13 - Quiz Museu Apparício Silva Rillo



Foram aldeamentos indígenas sob tutela dos Jesuítas e ao longo de quase três séculos várias construções foram erguidas no atual Rio Grande do Sul, formando um conjunto de comunidades chamadas de 7 povos das missões. Qual o nome desses aldeamentos?

Redução missionária

Tribos jesuítas

Povoado missionário

REALIZAÇÃO:
Criação, produção e edição: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Hederth Pazzinato Reinstein (IFFAR)
Desenvolvimento do Site: Ana Maria Caldera Nilson (UNIPAMPA) e Hederth Pazzinato Reinstein (IFFAR)
Orientação: Prof. Dra. Alciane Bacchi, docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa- PPGCIC da Universidade Federal do Pampa

AGRADECIMENTOS:
Atividade comercial, Industrial de prestação de serviços e agropecuária de São Borja- ACISB
Alta do Carmo Ramos Prado
Prof. Dr. Cláudio Marques Correa
Prof. Dr. Miro Bacon
Prof. Dra. Adriana Duval
Iraes Hoffmann
Vilmar dos Anjos
Ibano Santos Rodrigues
Hederth Pazzinato Reinstein
José Fernando Correa Rodrigues
Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha Campus São Borja
Prefeitura Municipal de São Borja
Secretaria Municipal de Turismo, Cultura e Eventos

LINKS:

- Página
- Guia Virtual dos Museus de São Borja
- Memorial Casa João Goulart
- Museu Getúlio Vargas
- Museu Municipal Apparício Silva Rillo

CONTATO:
Email: guiamuseus@gmail.com

Fonte:

<http://acisb.com/museus/museu-municipal-apparicio-silva-rillo/quiz-museu-aparicio-silva-rillo/>

Os usuários ainda podem conferir alguns itens do acervo que estão disponíveis fisicamente no museu, de forma digital por meio de imagens. Na Galeria de imagens (Imagem 14), estão diversas fotografias feitas no interior do museu, dentre elas se destacam as obras sacras.

Em Março de 2021, o site foi finalizado e efetivada parceria com a Associação Comercial, Industrial, de Prestação de Serviços e Agropecuária de São Borja (ACISB) para publicação no endereço <http://acisb.com/museus/>. A ACISB hospeda o site em seu servidor e disponibiliza o acesso ao Guia Virtual dos Museus de São Borja diretamente no menu inicial da sua homepage, na aba “Museus” (Imagem 15). Clicando no link o usuário tem acesso a uma descrição sucinta do projeto de PD&I e da ficha técnica do site, além de entrar diretamente no Guia.

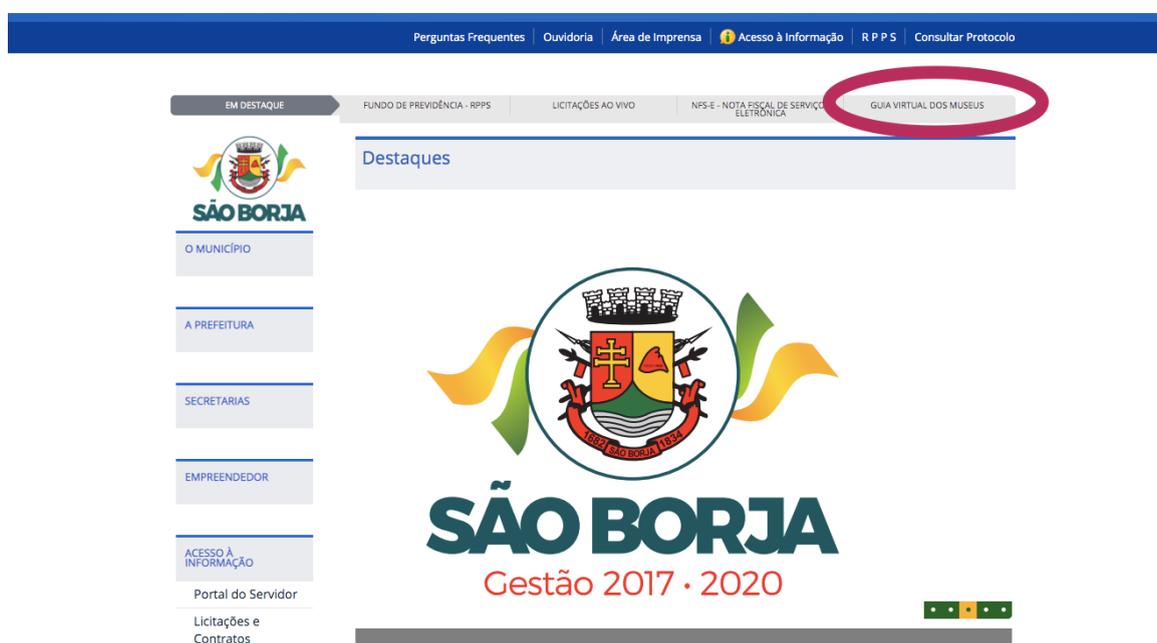
Imagem 15 - Página da ACISB com o link de acesso ao site Guia dos Museus de São Borja



Fonte: print da ACISB

O site oficial da Prefeitura Municipal de São Borja também dispõe do link para o Guia, em dois lugares: um pode ser visto na *homepage* do site (Imagem 16), e o outro na coluna ao lado esquerdo, acessando a aba: O Município e clicando no link Turismo e Cultura (Imagem 17), ao clicar nesse local o usuário terá acesso ao link do Guia Virtual dos Museus.

Imagem 16 - Site oficial da Prefeitura de São Borja, página principal, acesso ao site Guia dos Museus de São Borja



Fonte: print site <https://www.saoborja.rs.gov.br/index.php>

Imagem 17 - Site oficial da Prefeitura de São Borja, aba Turismo e Cultura - acesso ao site Guia dos Museus de São Borja



Fonte: print <https://www.saoborja.rs.gov.br/index.php/turismo-e-cultura>

No site ainda tem um endereço eletrônico (guiasbmuseus@gmail.com) para que os usuários tenham a possibilidade de interagir e contribuir para as melhorias do guia.

Após a fase de desenvolvimento e construção do Guia, sentimos a necessidade de apresentá-lo à comunidade, ambas ações a seguir citadas ocorreram no mês de Março de 2021. Foi realizada uma transmissão radiofônica em uma emissora de rádio local para apresentação do trabalho, divulgação panorâmica do guia e da importância da educação patrimonial, assim como a atuação do museu virtual no rol das indústrias criativas. Outra importante apresentação do guia à comunidade foi uma notícia em um jornal impresso de São Borja, cuja publicação continha dados sobre o site e o endereço eletrônico para que os leitores tivessem acesso ao link.

Diante do exposto, sentimos a necessidade de avaliar se o site Guia Virtual dos Museus de São Borja cumpre o papel de ser uma ferramenta de comunicação museológica e de educação patrimonial, por isso adotamos como estratégia a apresentação da plataforma virtual para estudantes e professores e, numa fase seguinte, a aplicação de questionários para os alunos que participaram da apresentação e entrevistas aos professores. Na sequência detalhamos como foram realizadas as participações nas aulas e as avaliações dos estudantes e professores quanto à utilização da ferramenta.

4.1 Os museus na sala de aula

Neste subcapítulo abordamos a apresentação do Guia Virtual dos Museus de São Borja para três turmas de estudantes de diferentes níveis escolares - fundamental, médio e superior. A apresentação do site foi realizada entre os meses de junho e julho de 2021 em duas escolas públicas situadas na cidade de São Borja e para acadêmicos de nível superior do curso de Licenciatura em História de uma instituição nacional de ensino à distância.

As apresentações foram virtuais com a utilização das plataformas digitais de aula, em virtude da pandemia de Covid- 19, cujas recomendações sanitárias indicavam o afastamento social e alterações nas rotinas de atividades presenciais. Dessa forma, os alunos presenciaram e participaram da explicação sobre o site, puderam navegar por meio dos próprios

equipamentos e fizeram perguntas sobre o material publicado. Contudo, alguns estudantes não possuíam acesso à internet, e a partir dessa situação, foi criado um material impresso e entregue aos alunos, sem custos, para que pudessem acompanhar o conteúdo. O material criado dispõem dos textos escritos, algumas fotografias das galerias de imagens, Quiz, as entrevistas e um pouco de cada museu apresentado no site, para que assim, os alunos sem acesso à internet pudessem conhecer as informações contidas no site. Todo conteúdo do site foi compilado em uma apostila, que, posteriormente, foi impressa pela autora e entregue aos alunos que necessitavam do material físico.

Quanto aos acadêmicos do curso de Licenciatura em História, do ensino à distância, o Guia Virtual dos Museus de São Borja foi apresentado durante uma aula online. Os estudantes tiveram contato com as informações contidas no site através de uma apresentação que permitiu interação entre os acadêmicos, a docente do curso e a discente autora deste trabalho. Os estudantes do curso são oriundos de diversas cidades do Brasil, sendo necessário fazer uma breve contextualização histórica de São Borja, e uma explicação mais aprofundada dos conteúdos regionais do Rio Grande do Sul, tendo em vista que a cultura desse Estado tem peculiaridades que não estão presentes em outras regiões do Brasil, para que compreendessem os aspectos culturais e históricos que estão presentes no acervo dos museus apresentados no site.

Diante disso, o contato com os estudantes foi um passo fundamental para compreender se o Guia Virtual dos Museus de São Borja realmente alcançou seus objetos, e para concretização do processo científico através da pesquisa empírica. A partir das apresentações, foi solicitado que os estudantes respondessem a um questionário de avaliação de vários aspectos de uso do Guia. Pois acreditamos que a comunidade escolar é um dos principais usuários desse produto comunicacional criado para os museus.

É importante destacar que percebemos os estudantes receptivos quanto à pesquisa e apresentação do site, pois interagiram, fizeram questionamentos, contribuições diversas e posteriormente, responderam às questões de forma virtual. O contato com os estudantes foi mediado pelos docentes de cada turma, inclusive houve apoios destes para a efetivação das interações entre a mestranda, alunos e acadêmicos de história.

A seguir, destacamos o resultado dos questionários aplicados aos estudantes das três turmas dos níveis fundamental, médio e superior.

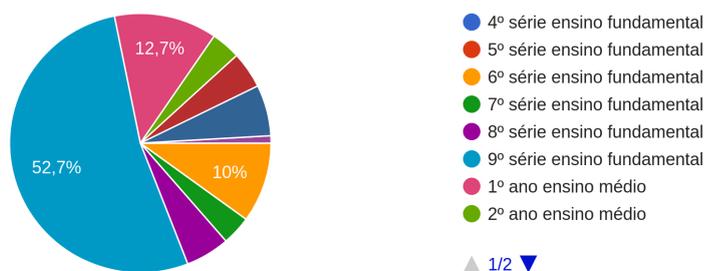
4.1.1 Percepção dos estudantes

Depois da aula de apresentação do Guia Virtual dos Museus de São Borja, os estudantes foram convidados a responder um questionário (Apêndice 1) com 22 questões objetivas e subjetivas. Obtivemos 111 respostas, as quais abordamos na sequência. Podemos adiantar que as respostas dos estudantes variam de acordo com as impressões pessoais a respeito do Guia.

Os 111 estudantes que responderam ao questionário possuem perfis diferentes. As questões de 1 a 4 dizem respeito ao perfil dos estudantes, que refere-se à idade dos estudantes, o município a que pertencem, o período escolar que estão cursando e se caso for nível superior, em qual curso o acadêmico está estudando. O que pudemos constatar a partir das respostas é que a faixa etária varia dos 11 anos aos 54 anos de idade, tendo vista que o site foi apresentado para acadêmicos de história do ensino à distância e alunos de nível fundamental e médio da rede pública de São Borja. A maioria dos estudantes são do ensino fundamental (62,7%), correspondendo a 69 pessoas. Em se tratando do nível médio, foram 29,9% respostas, totalizando 29 alunos. E 7,3% são acadêmicos de história, o que se refere a 8 estudantes. A seguir, o gráfico que ilustra melhor os dados informados.

Gráfico 1 - Nível escolar dos estudantes

3. Período escolar/acadêmico
110 respostas

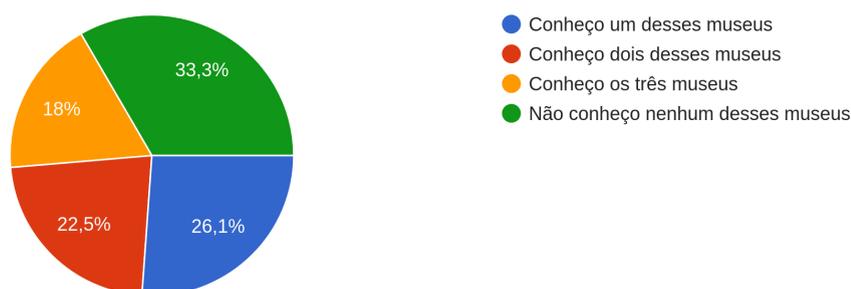


Fonte: elaboração da autora

Após as primeiras questões, de um a quatro, sobre o perfil do estudante, iniciaram as perguntas mais específicas sobre o site. Questionamos se os estudantes conhecem fisicamente os museus Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo. A maioria das respostas, 33,3% revelam que os entrevistados não conhecem nenhum desses museus, correspondendo a 37 pessoas, seguidas de 26,1% dos que conhecem um desses museus, o que corresponde a 29 pessoas, 22,5% dos entrevistados conhecem dois desses museus, equivalente a 25 pessoas, e apenas 18,0% conhecem os três museus, o que se refere a 20 pessoas. Conforme está visível no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Número de estudantes que conhecem o espaço físico dos museus

5. Você conhece fisicamente os museus Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo?
111 respostas



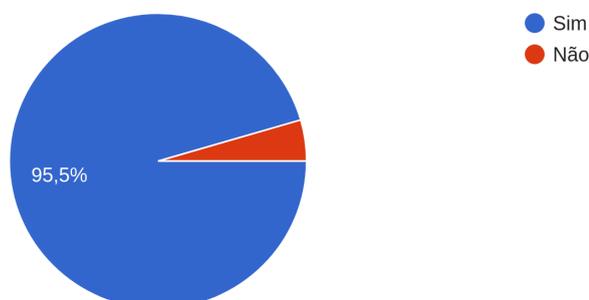
Fonte: elaboração da autora

Quanto à percepção dos entrevistados se o site é uma ferramenta capaz de levar os três museus (Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo) até o público interessado, a maioria (106 estudantes, o que equivale a 95,5%) afirma que o site tem capacidade para possibilitar que as pessoas conheçam os museus.

Gráfico 3 - Site é ferramenta capaz de levar os museus até o público

6. Na sua opinião, o site é uma ferramenta capaz de levar os três museus (Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo) até o público interessado?

111 respostas



Fonte: elaboração da autora

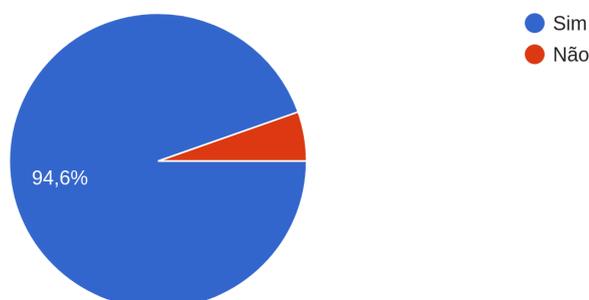
Na sequência, pedimos que os entrevistados justificassem porque acreditam que o museu é ou não um canal de aproximação do museu com o público. As respostas eram abertas, destacamos aqui algumas delas. A sétima questão solicita justificativa para a resposta da anterior, tendo em vista que forma diversas respostas. A maioria dos entrevistados afirmam que o site é uma ferramenta capaz de levar os três museus até o público interessado porque o acesso virtual é um recurso que deve ser utilizado para fins educativos, culturais e turísticos, pois o museu virtual facilita o contato do público com os acervos sem que haja a necessidade de deslocamento físico. Outros entrevistados afirmam que o site é uma oportunidade que o público interessado tem de obter maior conhecimento e aprendizagem sobre a história que ali é compartilhada. Porém, alguns entrevistados discordam dos demais, alegam que o conteúdo disposto no guia, como as imagens e informações, podem ser encontrados na internet.

Perguntamos aos estudantes se o site pode ser uma ferramenta pedagógica para ser usada em sala de aula com o objetivo de colaborar no ensino de história. O resultado apontou que 94,6% dos entrevistados afirmam que sim, correspondendo a 105 pessoas. Somente 5,4% acreditam que não pode ser uma ferramenta de ensino.

Gráfico 4 - Site é uma ferramenta pedagógica no ensino de história

8. O site pode ser uma ferramenta pedagógica para ser usada em sala de aula com o objetivo de colaborar no ensino de história?

111 respostas



Fonte: elaboração da autora

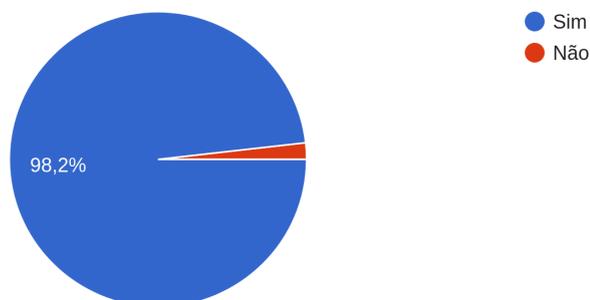
Também solicitamos que os entrevistados justificassem a resposta anterior. A maioria argumenta que o conteúdo apresentado em sala de aula pode ser aprendido de forma a explorar melhor os sentidos cognitivos através das imagens e da maneira como o site mostra a história, de forma mais dinâmica e criativa, o que facilita o aprendizado. Um dos entrevistados respondeu: “ as informações disponibilizadas neste site são fáceis de acessar e contam basicamente tudo que é necessário sobre os museus, poderia ser utilizado na escola por que às vezes é melhor ter esse tipo de aula dentro da sala de aula, por que tem alunos que os pais não deixam ir no museu porque você vendo os elementos históricos você assimila melhor a história ajuda a lembrar depois”. Entre os que justificam que o site não pode ser uma ferramenta pedagógica para o ensino de história, a principal argumentação é que o site precisaria apresentar um tour virtual para melhor conduzir o conhecimento.

Quanto à avaliação dos estudantes se as informações do site estão claras e são úteis, 98,2% afirmam que sim, totalizando 109 pessoas. Apenas 2 pessoas avaliam que as informações do site têm problema.

Gráfico 5 - As informações do site são claras e são úteis

10. As informações do site estão claras e são úteis?

111 respostas



Fonte: elaboração da autora

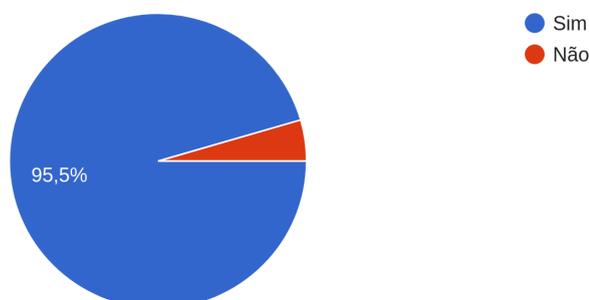
Para compreender melhor sobre os problemas detectados no site pelos estudantes que responderam que as informações não são claras e úteis, solicitamos que detalhasse os problemas. Os entrevistados apontam que sentiram falta de um passeio virtual em formato 3D, a inserção de maior número de imagens, e uma ampla divulgação do site em outros estados do Brasil e em outras escolas.

Perguntamos ainda aos estudantes se o site desperta curiosidade de conhecer e saber mais sobre os museus e/ou vontade de visitar presencialmente. A maioria dos entrevistados, 95,5%, afirmam que sim, totalizando 106 pessoas.

Gráfico 6 - O site desperta o interesse de visitar presencialmente os museus

12. Na sua opinião, o site desperta curiosidade de conhecer e saber mais sobre os museus e/ou vontade de visitar presencialmente?

111 respostas



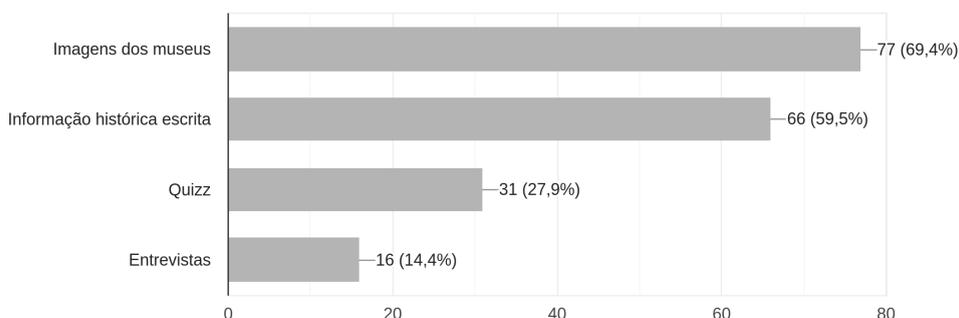
Fonte: elaboração da autora

Questionamos os estudantes sobre qual a parte do site que mais gostaram. Possibilitamos que fosse marcada mais de uma alternativa. As imagens foram o recurso que mais chamou a atenção dos entrevistados, sendo 69,4% das respostas, o que representa que 77 pessoas gostaram. As informações históricas escritas foram destacadas por mais 59,5% dos entrevistados, totalizando 66 pessoas. Também 27,9% dos entrevistados apontaram o Quiz como o conteúdo que mais gostaram, o que se refere à 31 pessoas, e 14,4% ainda destacaram as entrevistas, perfazendo um número de 16 pessoas.

Gráfico 7 - Do maior ao menor, as partes preferidas do site foram: Imagens, informações escritas, Quiz e entrevistas

13. Qual a parte do site que você mais gostou? (se for necessário, marque mais de uma alternativa)

111 respostas



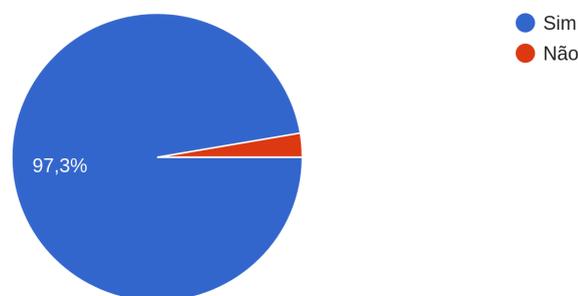
Fonte: elaboração da autora

Indagamos os estudantes se, na avaliação deles, o Guia Virtual apresenta-se como um meio inovador e criativo para a comunicação dos museus com a sociedade. A maioria, 97,3%, dos entrevistados concordam que sim, o que totaliza 108 pessoas. E apenas 2,7% dos entrevistados avaliam que o site não é um meio inovador e criativo para essa comunicação, resultando em 3 pessoas.

Gráfico 8 - O site é um meio inovador e criativo para a comunicação museológica

14. Ao navegar pelo site, você considera que o Guia Virtual dos Museus de São Borja é um meio inovador e criativo para a comunicação dos museus com a sociedade?

111 respostas



Fonte: elaboração da autora

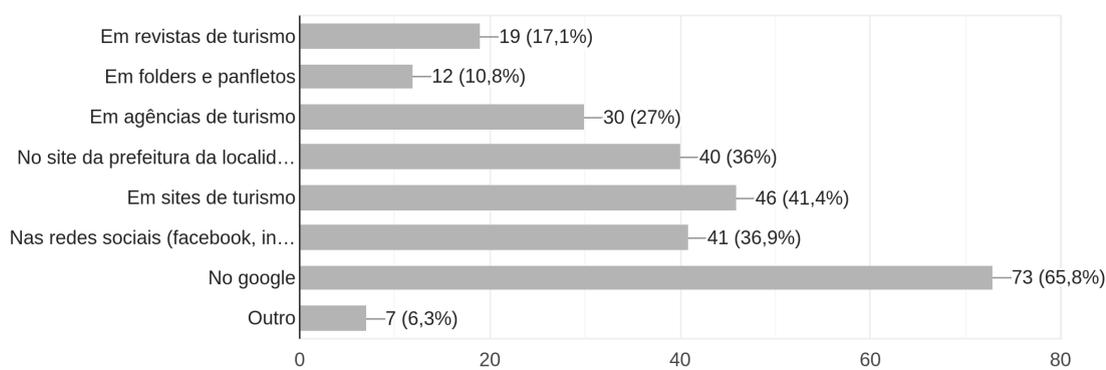
Para sabermos o porquê da resposta anterior, solicitamos que justificassem. Dentre as respostas mais frequentes, a principal justificativa destaca a facilidade do contato entre as pessoas e os acervos sem a necessidade do deslocamento físico, auxiliando de forma rápida nas pesquisas escolares. O site também foi abordado como uma ferramenta inovadora de busca de dados, e mais informativa do que o próprio Google, conforme uma das respostas: “Muitas vezes não sobra tempo para as pessoas, então elas podem olhar em casa, é algo útil para quem não pode ir aos museus, e tem uma navegação rápida e eficiente.” (Estudante de nível Médio)

Perguntamos também se o estudante fosse fazer uma viagem para uma cidade histórica que ainda não conhecesse, onde procuraria informações e localização dos museus e demais pontos turísticos. Permitimos que fossem marcadas mais de uma alternativa. A maioria buscaria informações na internet, 65,8%, dos respondentes (73 pessoas) nos sites de

busca como o Google; 41,4% (46 pessoas) em sites de turismo; 36,9% (41 pessoas) nas redes sociais como Facebook e Instagram e 36% (40 pessoas) no site da prefeitura do local. Os meios analógicos foram os menos marcados: 27% (30 pessoas) responderam que procurariam as informações em agências de turismo; 17,1% (19 pessoas) em revistas de turismo; 10,8% (12 pessoas) em folders e panfletos, e 6,3% (7 pessoas) em outros locais.

Gráfico 9 - O google é o local mais procurado para buscar informações sobre os museus

16. Se você fosse fazer uma viagem para uma cidade histórica que ainda não conhece, onde procuraria informações e localização dos museus e... for necessário, marque mais de uma alternativa)
111 respostas

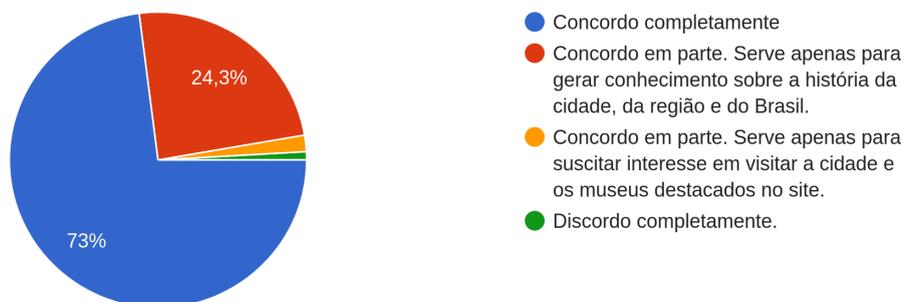


Fonte: elaboração da autora

Questionamos também se os estudantes concordam ou discordam que o site Guia Virtual dos Museus de São Borja cumpre com a função de ser uma ferramenta de comunicação para gerar conhecimento sobre a história da cidade, da região e do Brasil e suscitar interesse em visitar a cidade e os museus apresentados. A maioria dos estudantes, 73%, (81 pessoas) concordam plenamente com a afirmação. Já 24,3% (27 pessoas) concordam em parte, acreditam que serve apenas para gerar conhecimento sobre a história da cidade, da região e do Brasil. Outros 1,8% (2 pessoas) concordam em parte, apontando que o site serve apenas para suscitar interesse em visitar a cidade e os museus. E, somente 0,9% (1 pessoa) discorda completamente da afirmação.

Gráfico 10 - O site é uma ferramenta que gera conhecimento histórico e desperta interesse em visitas físicas aos museus

17. O site Guia Virtual dos Museus de São Borja cumpre com a função de ser uma ferramenta de comunicação para gerar conhecimento sobre a hi... Você concorda ou discorda com essa afirmação?
111 respostas

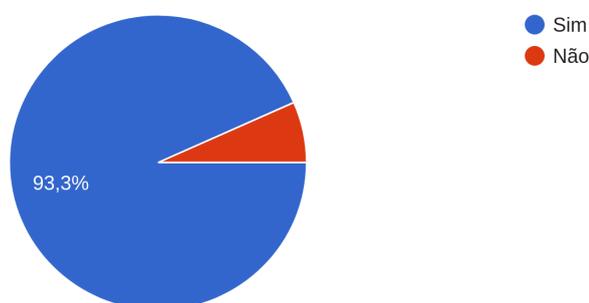


Fonte: elaboração da autora

Indagamos os estudantes se eles indicariam o site Guia Virtual dos Museus para algum colega de aula ou de trabalho. Percebemos que o site teve ótima aceitação, pois 93,3% dos entrevistados responderam que indicariam, o que equivale a 98 pessoas. O restante, 6,7%, não o indicariam, o que corresponde a 7 pessoas.

Gráfico 11 - A maioria dos entrevistados indicariam o site para seus colegas

18. Você indicaria o site Guia Virtual dos Museus para algum colega de aula ou de trabalho?
105 respostas



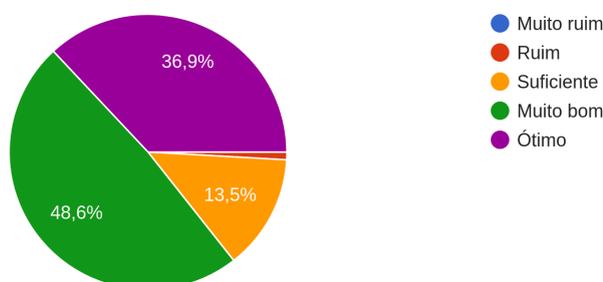
Fonte: elaboração da autora

Pedimos, então, que os estudantes justificassem a resposta anterior, dizendo porque indicariam ou não o site para outras pessoas. A maioria diz que o site contribui para disseminação de conhecimento. Entre os que responderam que indicariam, destacamos as seguintes respostas: “Sim, pois achei um site bastante bonito, de fácil navegação e que desperta nosso interesse para aprender mais sobre a história da cidade”; “Eu indicaria por que eu achei muito bem explicado, fácil de entender sem precisar sair de casa, para aprofundar o conhecimento sobre figuras importantes da cidade”.

Solicitamos que os estudantes avaliassem o site, de acordo com uma escala que vai de muito ruim, ruim, suficiente, muito bom, ótimo. A maioria, 48,6 % (54 pessoas), qualifica o site como muito bom; 36,9% (41 pessoas) avalia como ótimo; 13,5 % (15 pessoas) como suficiente e 0,9% (1 pessoa) como ruim. Ninguém qualificou o site como muito ruim. Se somarmos o percentual de respostas entre muito bom e ótimo, obtemos um índice de 85,5% de avaliação satisfatória do site.

Gráfico 12 - A maioria dos entrevistados avaliam o site como muito bom e ótimo

20. Avalie o site Guia Virtual dos Museus de São Borja
111 respostas



Fonte: elaboração da autora

Para compreender melhor a avaliação dos estudantes, solicitamos que justificassem a escolha da marcação. A questão foi aberta, o que possibilitou uma série de respostas variadas, mas, de modo geral, os estudantes afirmam que o site é completo e repleto de informações importantes, é prático e de fácil navegação. Destacamos algumas dessas respostas: “Conteúdos muito bem elaborados, lindas imagens”; “Ótima forma de criatividade do site com acesso rápido e objetivo”; “Boa interatividade e de fácil navegação, bem informativo”.

Dentre as respostas, também estudantes em desacordo com a maioria: “Ainda falta alguma coisa, não sei exatamente o que, talvez um pouco mais de performance.”

Para finalizar, deixamos o espaço aberto para os estudantes se manifestarem livremente, adicionando comentários e contribuições para a pesquisa. Em geral, os comentários foram positivos. Destacamos alguns deles: “O site ficou ótimo, super completo, parabéns”; “adorei, excelente trabalho”; “de essencial importância para sociedade e resgate histórico de uma cidade ou personalidade, todos os museus deveriam ter seus sites e realizarem pesquisas de melhoria buscando atingir o maior número de pessoas e difundindo informação”; “Parabéns!! Ótimo trabalho desenvolvido”; “de maneira geral o museu proporciona ótima acessibilidade e interatividade. Consegue contribuir para o aprendizado de maneira divertida e lúdica, ocasionando, entretanto, a vontade de conhecer o local presencialmente”; “espero que, por ser um site de qualidade e possuir informações confiáveis, o site se dissemine e seja agregado à metodologia escolar do país, recebendo assim, o reconhecimento merecido”; “em sala de aula pode se tornar uma grande aliada no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental. Esta deve ser uma postura do professor, pois, não existe pesquisa sem ensino e nem ensino sem pesquisa”; “Desde o início da escolarização, deve-se focar na importância da pesquisa para a construção do conhecimento do aluno com uma formação crítica, criativa e inovadora. Achei o site muito bom, tem a oportunidade de conhecer os museus fisicamente”.

Até aqui, compilamos e descrevemos os resultados dos 111 questionários respondidos pelos estudantes dos ensinos fundamental, médio e superior. Na sequência, abordamos as respostas das entrevistas com os três professores de história. Após, faremos as nossas reflexões sobre os resultados obtidos com os dois instrumentos de pesquisa.

4.1.2 Percepção dos professores

Neste subcapítulo apresentamos as questões abordadas nas entrevistas em profundidade, realizadas com três professores de história das turmas que realizamos a apresentação do Guia Virtual dos Museus de São Borja, sendo um docente do ensino fundamental e um do ensino médio de escolas públicas da cidade de São Borja e com uma

docente de nível superior em licenciatura em história em nível nacional. As questões foram basicamente as mesmas para os três educadores.

Os três docentes autorizaram a identificação dos nomes e preferiram que as questões fossem respondidas por escrito. A professora Dione de Lima Ribeiro Gomes respondeu as perguntas no dia 03 de Agosto de 2021. Dione possui Licenciatura em História e é docente em turmas de nível fundamental de uma escola de São Borja. O docente José Luciano Gattiboni Vasques também possui licenciatura em São Borja e leciona para turmas de nível médio também em São Borja. José Luciano possui ainda duas especializações, uma em História e outra em Imagem, História e Memória das Missões: Educação para o Patrimônio, além de também ser licenciado em Ciências Humanas, e estar cursando o mestrado em Políticas Públicas. O professor José Luciano foi entrevistado dia 06 de Julho de 2021. Já a docente Maycc Camilo é professora no curso de licenciatura em história em uma universidade de ensino à distância que abrange todas as regiões do país. Maycc possui formação acadêmica em Licenciatura em História e em Pedagogia e respondeu as perguntas da entrevista dia 26 de Julho de 2021.

Os professores responderam doze questões que versaram sobre estratégias para manter a atenção dos alunos em aula, conhecimentos tecnológicos, a preparação dos alunos para trabalharem com TICs em sala de aula, se costumam indicar pesquisas em museus virtuais, se esses museus são importantes para o ensino de história, as plataformas digitais podem ser utilizadas como ferramenta de comunicação e aprendizado, se o uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode facilitar ou prejudicar o aprendizado e perguntamos se os docentes já haviam conduzido os alunos para visitas presenciais aos museus; ainda questionamos os educadores especificamente sobre o site Guia Virtual dos Museus de São Borja: se o Guia pode auxiliar de alguma forma nas aulas e de que maneira, se pode e por que ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula, se acredita que o site é o melhor formato para reunir essas informações sobre os museus ou sugere outra plataforma e quais seriam as sugestões para melhoria do Guia.

Quanto à questão relacionada às estratégias que os docentes adotam em sala de aula para atrair a atenção e instigar o interesse dos alunos, percebemos que para cada nível de

escolaridade os educadores adotam estratégias diferenciadas. Dione procura atrair os alunos com vídeos, filmes e sites sobre o tema que está trabalhando em aula. José Luciano instiga os alunos a perceberem a importância da educação para suas vidas, os inserindo como co-responsáveis do processo de aprendizagem. Revela que:

meu trato com os alunos está pautado em três pilares: amizade, respeito e transparência. Para manter o interesse procuro utilizar várias metodologias; trabalhos criativos; abordagens claras e no nível intelectual do alunado; mostrando a importância da educação na transformação do seu amanhã, e principalmente o domínio do tema estudado. (JOSÉ LUCIANO GATTIBONI VASQUES, 2021)

Já a professora Maycc provoca os alunos para a pesquisa e a produzirem matérias audiovisuais sobre a região em que cada um mora. A docente também grava vídeos, pois se considera uma “contadora de histórias”. Destaca ainda que busca também “trazer o aluno para a história através de exposições elaboradas de acordo com o assunto que irá levar o aluno a pesquisas”.

Em relação aos investimentos em conhecimentos tecnológicos que tiveram que fazer durante a trajetória docente, as professoras Dione e Maycc responderam que como a necessidade foi surgindo tiveram que buscar. Dione destacou a aquisição de novos equipamentos, principalmente para atender a exigência do trabalho na pandemia. Enquanto, Maycc, disse que percebeu a demanda por conhecimentos tecnológicos ir aumentando ao longo do tempo e foi se aperfeiçoando. Já José Luciano, quando detectou a necessidade, uma das primeiras coisas que fez foi um curso em busca de conhecimentos tecnológicos. De acordo com ele, “algo que todo prestador de serviço deve fazer, buscando sempre abordagens que ressignifique seu *modus operandis* (modo de operar, agir) que refletirá no seu ensino-aprendizagem”.

Quanto à questão referente à preparação dos alunos para o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação digitais, Vasques revela que eles estão sim preparados para usufruir dos benefícios destas tecnologias, pois já dominam vários equipamentos tecnológicos. No entanto, Dione e Maycc alegam que os estudantes ainda necessitam de amparo e maior capacitação para que possam aproveitar melhor os benefícios das TICs. Para Maycc Camilo, os estudantes precisam aprender como fazer uso dos equipamentos de forma mais benéfica e voltada ao ensino.

Nosso aluno sabe o básico e não está preparado para ensino à distância. Cansa com muita facilidade e se dispersa em pouco tempo, ainda em sala de aula online. Escreve pouco, e não usa de domínio oral para apresentar seus trabalhos. Ao meu pensar o aluno precisa de rotina, limite e estímulo na sala de aula, quando se refere a ensino de qualquer nível, principalmente no ensino superior. (MAYCC CAMILO, 2021)

Dione ressalta que deve existir mais conscientização, por parte dos discentes, quanto ao uso da tecnologia, quando deve ser utilizada em sala de aula e quando não deve, pois é notável a imaturidade de alguns estudantes. Ainda que representem uma minoria, não sabem usar com seriedade.

Os museus virtuais são ferramentas que podem auxiliar nas pesquisas feitas por discentes de vários níveis de ensino. Quanto a essa afirmação, Dione ressalta que por meio desses museus os alunos têm acesso à história e interessam-se mais por ela, seja em tempos pandêmicos ou não, por isso indica a seus alunos pesquisas em museus virtuais. Maycc confessa que, mesmo necessitando se capacitar mais para trabalhar com atividades envolvendo tecnologias, estimula os acadêmicos a conhecer os museus virtuais, também faz exposições com uso de ferramentas digitais de assuntos pertinentes à sala de aula.

José Luciano Vasques indica pesquisas em museus virtuais para seus alunos em função da oportunidade instantânea de conhecer os museus virtualmente, e que pela possibilidade de instigar os alunos a conhecerem pessoalmente os acervos. “Os museus virtuais preenchem lacunas propiciadas pelos baixos investimentos nos setores educacionais, em virtude das parcas estruturas”, destaca Vasques (2021).

Na questão sobre a importância dos museus virtuais para o ensino de história, José Luciano Vasques entende ser importantíssimo, porque é possível contextualizar melhor aos alunos as abordagens provenientes da tecnologia ali aplicada. Já a docente Maycc ressalta que o museu virtual é uma base para oportunizar aos alunos o contato com o conhecimento da história através de plataformas digitais (tão presentes no dia-a-dia dos alunos), “uma história tão distante, e que ao mesmo tempo aproxima nosso aluno a sua identidade”. Dione também considera o museu virtual importante, não somente neste período da pandemia, onde o acesso presencial não é possível, porque o virtual possibilita conhecer, identificar, relacionar e estimular o estudo da História em qualquer tempo. A agilidade e a facilidade de visitar os museus de dentro da sala de aula, mesmo sem sair do lugar, também foi um ponto ressaltado

pelos professores entrevistados.

Quando questionados sobre as plataformas digitais, no ponto de vista se elas são ou não uma importante ferramenta de comunicação e aprendizado, os professores José Luciano e Dione concordam que sim. Dione afirma que elas estimulam e possibilitam uma autonomia aos mais variados públicos que anseiam conhecer, estudar e trocar experiências e conhecimentos. O professor José Luciano complementa que em função de que os alunos são nativos digitais e, assim, têm maior facilidade de se apoderar das ferramentas tecnológicas. Maycc, acredita que as plataformas digitais são importantes ferramentas pedagógicas, entretanto, defende que o professor deve ter habilidades e conhecimentos necessários para fazer uso correto delas, e assim, evitar que o aluno se afaste. “Dependendo da forma e estímulo que ele usar, afastará o aluno dessa curiosidade em saber mais” (MAYCC CAMILO, 2021).

Quanto ao uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica, se isso pode ou não prejudicar o aprendizado, os professores têm opiniões diferentes. José Luciano afirma que não há prejuízo em nada, pois o mesmo faz utilização constante em laboratório de informática e por meio dos aparelhos celulares dos alunos, mediante orientação para correta aplicação destas ferramentas. Maycc relata que na instituição de ensino a qual trabalha, existem equipamentos tecnológicos disponíveis para acadêmicos e professores, tais como lousa digital, sala de informática, salas de aula com tv, caixa de som e microfone. Ainda segundo Maycc, o ensino só será prejudicado pela ausência de informação, e o professor precisa ter planejamento, domínio e conhecimento para apresentar tudo ao aluno. “Temos um longo caminho pela frente, pois primeiro deve-se motivar o professor a aplicar estas novas formas de ensino para depois ofertar ao aluno ou acadêmico as ferramentas inovadoras” (MAYCC CAMILO, 2021). Já para Dione, o uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode prejudicar o aprendizado sim, quando não for direcionado de maneira correta. Os alunos podem se dispersar e não aproveitar essas ferramentas tecnológicas da forma voltada ao aprendizado.

Percebe-se que alguns alunos fazem suas pesquisas aleatórias ao tema, sem interessarem-se aos sites de instituições confiáveis ou sem ler o material na íntegra, antes de fazer o recorte. Outro fato é a falta de conhecimento quanto ao plágio, assim, faz-se necessário uma disciplina para estudo e conscientização sobre todos estes aspectos. (DIONE DE LIMA RIBEIRO GOMES, 2021)

Na questão que indagamos os professores, especificamente, sobre o Guia Virtual dos Museus de São Borja, para que dissessem se o Guia auxiliou ou pode auxiliar de alguma forma nas suas aulas, os professores fizeram suas considerações com base na experiência real durante as aulas. Na opinião de Dione, o guia é muito prático e de fácil compreensão, podendo ser usado por alunos dos últimos anos do ensino fundamental e do ensino médio, contribuindo na compreensão dos estudos sobre a história local, regional e nacional. O professor Vasques afirma que o guia ajuda nas abordagens relativas ao tema estudado, pois a visita virtual pode prover ao aluno elementos que não tenha percebido no ambiente físico, e com isso, poderá ter maior interesse no conhecimento advindo da visita virtual. Maycc afirma que é importante apresentar aos acadêmicos as figuras ilustres apresentadas no Guia Virtual, pois será de uso complementar para os professores que souberem usar o material.

Os professores foram também questionados se, em algum momento, conduziram seus alunos para visitas em museus físicos. A professora Dione relata que antes do início da pandemia conduzia seus alunos para visitas aos museus relacionados com os temas trabalhados em aula, como ministra conteúdos relacionados à temática da história missioneira que estão em acervos da Biblioteca e do Museu Municipal Apparício Silva Rillo, ou a história dos presidentes Getúlio Vargas e João Goulart. José Luciano Vasques já fez visitas físicas com os alunos muitas vezes, mediante planejamento. O docente revela que inicialmente propõe um estudo relativo ao museu a ser visitado, depois orienta os discentes como será essa visita, e finaliza com o contato presencial de forma organizada, em razão de serem crianças ou adolescentes, e também orienta algumas regras básicas de comportamento e cuidados, como por exemplo, não mexer em nada exposto. “As visitas são sempre desafiadoras, porém são de grande valia, e os alunos geralmente voltam encantados com os acervos conhecidos” (JOSÉ LUCIANO GATTIBONI VASQUES, 2021).

Maycc Camilo reside em Santa Catarina e conduz seus alunos para visitas físicas em locais históricos que se configuram museus a céu aberto. Os locais ficam no próprio Estado, tais como as fortalezas de Santa Cruz de Anhatomirim, São José da Ponta Grossa e Santo Antônio de Ratonas; estes são atrativos turísticos e históricos com mais de 280 anos. “Tudo é experiência, nossos alunos e acadêmicos gostam do diferente, e nunca mais esquecem, particularmente, para mim, é prazeroso as visitas aos museus, o respeito que este cidadão terá

por mim e pela história não tem preço” (MAYCC CAMILO).

Quando questionados se o Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser também uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula, as respostas foram afirmativas. Na opinião de Vasques, o guia pode ser ferramenta pedagógica por ser inovador, pois muitas vezes se deseja conhecer algum museu e não é possível o deslocamento até o local físico, neste aspecto é muito importante, como também numa visita virtual pode instigar os alunos a conhecê-lo, seja através da escola ou por iniciativa própria. A professora Dione Gomes relata que a partir da apresentação do guia, constatou que os alunos se interessaram pelas histórias locais e regionais, trazendo o debate para dentro da sala de aula e trocando conhecimentos. Maycc concorda que o guia é uma ferramenta tecnológica que pode ser aplicada na educação, e complementa afirmando que o educador precisa ter o preparo certo e o planejamento adequado para iniciar uma viagem virtual com os alunos.

Sobre o site ser ou não o melhor formato para reunir as informações sobre os museus de São Borja, as opiniões foram positivas e variadas. Para a professora Dione Gomes, o uso do site foi uma ótima experiência. José Luciano entende o site como uma possibilidade de transformação no modo de agir dos educadores, pois aliar o novo com o antigo é desafiador e proporciona um acréscimo no conhecimento dos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Maycc, o site é uma ferramenta a mais que se acrescenta no trabalho do professor, basta que ele saiba usar, e desse modo surge a necessidade de capacitação e de inclusão digital por parte dos profissionais.

Finalizando as entrevistas, abrimos espaço para sugestões de melhorias para o Guia Virtual dos Museus de São Borja e questionamos quais aspectos podem ser melhorados ou atualizados. Maycc Camilo afirma que o aluno nos dias atuais está mais voltado para imagens e recursos como o site, e sugere alguma produção audiovisual, porque também é uma ferramenta que pode ser implementada no Guia. Já a professora Dione Gomes declara estar satisfeita com o conteúdo do site e agradece por ter participado do projeto juntamente com seus alunos. “Apenas agradecer à oportunidade de poder levar aos alunos a possibilidade de conhecerem novas formas de estudos virtuais a nossa história local” (DIONE GOMES, 2021). Para José Luciano Vasques o site está no caminho certo, declara que gostou do

formato do Guia e da possibilidade de visitar virtualmente os espaços ali apresentados. Complementa que é importante manter atualizações no conteúdo e no formato do Guia, além de agregar futuramente os outros museus de São Borja.

Levando em conta as entrevistas realizadas com os professores das turmas onde fizemos um trabalho de apresentação do Guia, de modo geral o Guia é compreendido como uma ferramenta pedagógica que pode contribuir para o ensino e o entendimento de parte da história de São Borja e de momentos importantes da história do Brasil. A avaliação, de maneira geral, foi satisfatória e nos motiva a continuar o trabalho com o Guia. Ressaltamos que as entrevistas foram realizadas concomitantemente ao questionário aplicado pelos estudantes. Na sequência, faremos relações entre as respostas dadas pelos docentes entrevistados e as respostas apontadas pelos alunos no questionário.

4.2 Análise das implicações dos usos

Neste momento, nos desafiamos a avaliar os procedimentos metodológicos adotados, com base na análise e no cruzamento dos questionários com as entrevistas, pois assim podemos verificar se o site Guia Virtual dos Museus de São Borja alcançou seus objetivos, quais aspectos precisam ser melhorados e quais sugestões podem ser implementadas.

A pesquisa sobre os museus virtuais teve seu princípio no momento da identificação da importância da comunicação para o trabalho desenvolvido pelos museus. Embora São Borja seja uma cidade que reúna uma vasta riqueza histórica, não foi constatada nas nossas pesquisas iniciais para o PDI uma preocupação de visibilizar comunicacionalmente os espaços públicos que mantêm essa riqueza. Como sabemos, a comunicação pode influenciar de forma benéfica não só incrementando o turismo na cidade, mas também nos processos pedagógicos, inclusive na educação patrimonial. Por isso, nos debruçamos neste projeto, levando em conta que as relações sociais atualmente estão estabelecidas pela mediação da internet e das tecnologias. Nesse sentido, o Guia Virtual dos Museus de São Borja tem a proposta de contribuir para disseminar o conhecimento à sociedade, de forma mais democrática e mais acessível.

Depois de analisarmos tanto os questionários respondidos pelos alunos quanto às entrevistas dadas pelos docentes, podemos considerar que o Guia Virtual dos Museus de São Borja é uma ferramenta pedagógica que foi bem aceita pelos dois públicos. De acordo com as respostas dos discentes, com a utilização e a navegação no Guia e a testagem do conteúdo com as perguntas disponíveis no formato Quizz conseguiram fixar melhor os conteúdos, bem como reconhecem que o site é uma forma mais dinâmica, criativa e inovadora de terem contato com o conteúdo histórico, diferente de uma aula mais tradicional. Conforme os discentes, a grande exposição de fotografia dos acervos também facilitou a compreensão do contexto histórico da época. Como a maioria dos alunos que respondeu aos questionários não conheciam os museus da cidade, só 18% dos respondentes disseram conhecer os três museus, o Guia serviu, não só como uma ferramenta pedagógica, mas também como uma porta de entrada também para instigar os alunos a conhecerem fisicamente os espaços e possam ver ao vivo as peças que visualizaram no acervo digital.

A opinião dos docentes não foi diferente. Embora ressaltem os cuidados de trabalhar com as Tecnologias de Comunicação e Informação dentro da sala de aula, a necessidade de maior conhecimento sobre essas ferramentas, a capacitação frequente, o trabalho de inclusão digital para professores e alunos e ainda o planejamento adequado das atividades, foram unânimes na avaliação de que o Guia contribui para o ensino da história local, pois utiliza uma ferramenta que já é comum no dia-a-dia da maioria dos discentes, que já têm familiaridade, sejam eles do ensino fundamental, médio ou superior. E reconhecem que o uso de ferramentas pedagógicas mais dinâmicas atraem a curiosidade dos alunos e podem instigá-los a irem mais fundo nas descobertas históricas.

Tanto estudantes quanto os profissionais da educação reconhecem que o Guia Virtual dos Museus de São Borja é uma ferramenta tecnológica que pode servir para o desenvolvimento de atividades pedagógicas, mas que também tem potencial para avançar ainda mais em informações mais aprofundadas e em funcionalidades, incluindo conteúdos mais dinâmicos e interativos, como mais fotografias, inserção de audiovisuais e passeios virtuais em 3D pelos museus da cidade.

Na sequência, faremos algumas recomendações quanto ao uso do Guia Virtual dos Museus de São Borja, para colaborar também na utilização da ferramenta em sala de aula.

4.3 Recomendações para os usos (educacionais e turísticos)

Os estudantes de modo geral aprovaram o Guia Virtual dos Museus de São Borja como uma ferramenta tecnológica que auxilia nos processos pedagógicos. Assim como eles, professores também reconhecem que o guia proporciona acesso e fácil navegação, tem função educadora, e auxilia de formas diferentes em pesquisas escolares e acadêmicas. E além da classe estudantil e docente, o site também pode ser acessado pela sociedade como um todo, de modo que o Guia se torna um museu sempre de portas abertas, um local sem fronteiras capaz de levar o conhecimento histórico e cultural de forma democrática a todos que tenham acesso à internet.

Podemos dizer, neste caso, que o site Guia Virtual dos Museus de São Borja apresenta usabilidade viável e de fácil acesso. Pessoas de diferentes níveis de escolaridade ou grau de instrução podem fazer uso da ferramenta tecnológica sem dificuldades. A usabilidade é um elemento fundamental na criação de uma plataforma digital. No caso do site, pode diminuir ou eximir problemas de acesso e navegação, quando a usabilidade é boa o percurso que o usuário tem que fazer para encontrar os dados principais é curto, não necessitando de muitos cliques. As informações estão facilmente disponíveis aos usuários, o que evita a frustração de não encontrar o que se procura. Alguns autores chamam a atenção para a questão da usabilidade, pois

se o site em questão for uma aplicação de comércio eletrônico, por exemplo, tais problemas podem significar redução nas vendas. Se o objetivo for, por exemplo, ensino à distância, alunos podem se sentir frustrados, desmotivados e apresentar baixo desempenho devido à ocorrência frequente de problemas de usabilidade. (WINCKLER; PIMENTA, 2002, p. 2)

O site pode apresentar modificações norteadas pelos avanços tecnológicos, alterações a partir das necessidades dos usuários, mas tem que manter um bom nível de usabilidade. O site Guia Virtual dos Museus de São Borja foi criado com base em alguns fatores importantes para que os objetivos fossem alcançados, dentre eles, a usabilidade, que faz com que o site seja simples, ágil, funcional e completo. Essa estratégia levou em conta principalmente os diferentes públicos para quem o site se destina: a comunidade escolar, interessados na história e cultura de São Borja e turistas.

Diante disso, podemos sugerir algumas recomendações para o melhor uso do Guia:

A) Para a **comunidade escolar** nossa recomendação está baseada na Matriz de Referência de 2022⁸ da área de conhecimento das Ciências Humanas, componente curricular de História, para os Anos Finais do Ensino Fundamental - 6º a 9º anos, elaborada pela Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul (Seduc/RS). De acordo com o documento, as temáticas abordadas pelo Guia concentram-se entre o 8º e o 9º. Nossa sugestão é de que os professores de História desses anos utilizem o Guia Virtual dos Museus de São Borja de acordo com o conteúdo que está sendo administrado nos anos. Por exemplo, no 8º ano está previsto identificar a distribuição territorial da população brasileira em diferentes épocas desde a colonização, considerando a diversidade étnico-racial e étnico-cultural (indígena, africana, europeia e asiática), e identificar e analisar as políticas oficiais de extermínio com relação ao indígena durante o Império, quando é abordada a questão do apagamento das diferenças e das culturas do povo indígena, tanto pelas políticas estatais quanto pelas religiosas o Guia é um recurso didático que pode servir a todas as escolas para ampliar o conhecimento dos alunos a partir da exploração da história que está no Museu Missioneiro e compõe uma das sessões do Guia.

Da mesma forma, podemos recomendar o trabalho em sala de aula com as sessões que abordam os Museus Getúlio Vargas e João Goulart no 9º ano. De acordo com a Matriz de Referência da Seduc/RS, no 9º ano os alunos aprendem a identificar e discutir o papel do trabalhismo como força política, social e cultural no Brasil, em diferentes escalas (nacional, regional, cidade, comunidade); o período varguista e suas contradições; a emergência da vida urbana e a segregação espacial; o trabalhismo e seu protagonismo político podem ser abordados durante a exploração do Museu Getúlio Vargas no Guia Virtual. Nessa seção do site, os docentes podem sugerir que os alunos explorem a história da Era Vargas e os detalhes do modo de vida do então presidente. Ainda no 9º ano, quando são abordados os conteúdos relacionados ao Brasil da era Juscelino Kubitschek; o ideal de uma nação moderna: a urbanização e seus desdobramentos em um país em transformação; e o processo que resultou na ditadura civil-militar no Brasil, os professores podem recomendar que os alunos

⁸ <https://drive.google.com/file/d/1QoBChdUIlhPjhLyXmeI4gFqmCDGqbOR5/view>

explorem o Museu João Goulart no Guia Virtual, percorrendo detalhes da história do período, bem como particularidades da vida campeira e familiar de Jango.

Reafirmamos que essas recomendações foram baseadas na Matriz de Referência da Seduc do Rio Grande do Sul, o que não impede que outros estados do país adaptem à realidade escolar de cada federação e de acordo com a distribuição dos conteúdos de cada ano escolar.

- B) Já os **interessados na história e na cultura** da cidade de São Borja podem realizar uma exploração mais solta, menos concentrada nas divisões das seções do site. A navegação e o interesse de cada usuário é que vai determinar por onde começar e qual a sequência de leitura e exploração que fará no site, se o interesse é por um museu apenas, por dois ou pelos três. Nossa recomendação apenas é de que o(os) Museu(s) escolhido seja(m) percorrido(s) e esmiuçado(s) ao máximo, para que todas as informações sejam compreendidas e melhor assimiladas.
- C) Para os **turistas**, nossa recomendação é de explorarem ao máximo os três museus no Guia, para aguçarem a curiosidade de verificarem os acervos ao vivo. Outra sugestão é que consumam a história de cada um dos museus com atenção, para que se ficarem dúvidas ou outras curiosidades possam ser respondidas pelos guias durante a visita presencial.

O Guia Virtual dos Museus de São Borja oferece um canal de comunicação com a criadora do site, através do endereço de correio eletrônico para contato, o *e-mail* guiasbmuseus@gmail.com, por onde os usuários podem enviar mensagens, inclusive, sugestões para melhorar a interface do site, para qualificar o conteúdo ou até mesmo para enviar opiniões.

É nosso objetivo daqui para a frente manter o Guia Virtual dos Museus de São Borja atualizado, de fácil acesso, ampliando a interatividade e as ferramentas criativas, tendo sempre em mente a necessidade de manter a usabilidade, pois desse modo, os usuários consegue navegar de forma rápida, ampla, e adquirindo conhecimento sobre os museus, os acervos e personagens que neles estão dispostos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegando ao final desta pesquisa, podemos considerar que, com base na literatura estudada e na análise dos questionários e entrevistas realizadas, conseguimos contemplar os objetivos que nos propomos a atingir no começo desta caminhada. Nosso objetivo geral foi compreender se e como o site Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma ferramenta de comunicação museológica e de educação patrimonial, logo concluímos que, após levantamento bibliográfico e a fase de avaliação do site, muitas informações importantes foram levantadas que corroboram em afirmar que o site Guia Virtual dos Museus de São Borja é uma estratégia de comunicação museológica que contribui para a educação patrimonial, principalmente (mas não só) em São Borja.

O site Guia Virtual é um espaço digital que possui condições reais de ser uma ferramenta tecnológica de informação e comunicação, que por consequência é capaz de levar o conhecimento ao público, assim como também levar os acervos e o trabalho desenvolvido nos museus para mais pessoas. O Guia consegue alcançar um público amplo, de várias partes do Brasil e do mundo, em razão de estar no ambiente digital. As pessoas podem ter acesso aos conteúdos dos espaços físicos sem a necessidade do deslocamento físico, é um museu sem fronteiras, que democratiza o acesso. Reforçamos, como já exposto algumas vezes, que o Guia leva o museu até as pessoas, portanto leva conhecimento, história, cultura e educação.

A apresentação do site para as turmas foi realizada entre os meses de junho e julho de 2021 em duas escolas públicas de São Borja e para acadêmicos de nível superior do curso de Licenciatura em História de uma instituição nacional de ensino à distância. Depois da aula de apresentação do guia, os estudantes foram convidados a responder um questionário com 22 questões objetivas e subjetivas. Dessa forma, os estudantes que participaram da pesquisa, por meio das respostas ao formulário, destacaram que o guia é de fácil acesso e navegabilidade, o que facilita também que eles façam suas pesquisas escolares, adquiram o conhecimento abordado no site. Esse contato e conhecimento que o Guia proporciona aos estudantes promove o acesso ao patrimônio cultural da cidade, o que contribui para a educação sobre esse patrimônio, pois através do contato com os acervos, os estudantes e educadores conseguem ter entendimento de forma mais criativa e dinâmica, diferente da abordada de uma aula tradicional de história, por exemplo.

Outra informação pertinente é a idade dos estudantes, que varia dos 11 anos aos 54 anos de idade, tendo em vista que as turmas participantes são do nível fundamental ao nível superior, o que influencia também nas respostas dos questionários. Levando em consideração o resultado do formulário, podemos concluir que Guia pode ser ainda uma fonte de pesquisa para os estudantes, pois os mesmos relataram que o guia é de fácil acesso e contém as informações necessárias para o conhecimento de dados e informações para as pesquisas escolares e acadêmicas.

Em contrapartida, dentre os dados obtidos, nota-se que 33,3% dos entrevistados não conhecem fisicamente nenhum dos museus apresentados no guia. Nesse grupo estão aqueles que não moram em São Borja e os que realmente nunca os visitaram. E 26,1% conhecem apenas um desses museus, e nesse caso, são apenas estudantes moradores de São Borja, o que pode-se inferir que os professores não têm o hábito de conduzir suas turmas às visitas nos museus. Outros estudantes conhecem mais de um dos museus de forma física, até os que já visitaram os três lugares.

Os professores também observaram que o Guia é uma importante ação de preservação do patrimônio e da história local, principalmente porque o site é uma ferramenta acessível para consultas e geração de conhecimento. Outro ponto de destaque que os docentes apontaram foi a possibilidade de realizar visitas virtuais aos museus, pois de acordo com eles são, especialmente, importantes em momentos em que a sociedade vivenciou ou vivencia a existência de um vírus mortal mundialmente disseminado, e diante disso, a visita presencial aos museus se tornou, por um longo período, inviável, era necessário evitar o contágio viral.

Ao longo da produção da dissertação, várias foram as fontes bibliográficas consultadas para compreender todos os conceitos envolvidos na construção do conhecimento que este trabalho nos proporcionou. Dentre os elementos trabalhados durante a construção teórica da dissertação, foram buscados conceitos sobre comunicação, patrimônio, preservação patrimonial, comunicação museológica, educação patrimonial, tecnologia da informação e da comunicação, ciberespaço, conceito teórico de museu, museu virtual e outros termos essenciais para a pesquisa. Todavia, as conexões estabelecidas entre os conceitos não foi algo simples de construir, tendo vista que alguns termos são bastante específicos, como foi a situação encontrada durante a pesquisa do que exatamente é a comunicação museológica,

pois esse tipo de comunicação parece ser nova e ainda não muito abordada nas publicações atuais em periódicos científicos.

Outro grande desafio que consideramos superado por nós foi a apresentação do Guia para alunos dos três níveis de ensino (fundamental, médio e superior) e para os docentes, além de sujeitar o produto fruto do nosso PD&I à avaliação de discentes e docentes. Foram encontros virtuais, em aulas online cujas apresentações envolveram também palestras sobre a educação patrimonial e o que ela significa para sociedade, tendo em vista o museu virtual como aporte tecnológico de preservação patrimonial.

Com base nesses aspectos e nos argumentos apresentados ao longo desta dissertação, ressaltamos que o site Guia Virtual dos Museus de São Borja contribui para a educação patrimonial em São Borja de várias formas, tendo em vista que é um produto de comunicação desenvolvido para os principais museus municipais, leva os acervos até o público de maneira inovadora (antes da produção do site não havia uma plataforma específica para a divulgação museológica com o formato dinâmico que o museu virtual proporciona). Os estudantes, que participaram das atividades em aula online e da posterior avaliação do site, encontram no guia uma fonte de pesquisas de fácil acesso, que ao navegarem pelos conteúdos do guia conseguem compreender o conhecimento histórico de forma dinâmica, porque as imagens e a interatividade do Quiz auxiliam na fixação do conhecimento.

Diante do exposto, também concluímos que, por meio do trabalho desenvolvido, foi possível refletir sobre os aspectos conceituais da comunicação e da educação patrimonial, trabalhar o site Guia Virtual dos Museus de São Borja com docentes de história e discentes do ensino fundamental, médio e superior, assim como avaliar se o site Guia Virtual dos Museus de São Borja contribui ou pode colaborar para a educação patrimonial do município, a partir das análises, tendo em vista que estes foram os objetivos específicos apontados no início da dissertação. Esperamos que esta dissertação contribua efetivamente para ampliar as discussões sobre o papel da comunicação museológica, não só na visibilidade e comunicação dos museus com a sociedade, mas também na educação patrimonial, educando a sociedade para a valorização dos espaços museais, bem como da história e da cultura do nosso povo. Nossa intenção é continuar aprofundando o conhecimento sobre a temática e colaborando para essa efetiva educação patrimonial.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Ana Cristina de. **A classificação de documentos fotográficos**: um estudo em arquivos, bibliotecas e museus. Tese de Doutorado em Ciência da informação do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista – UNESP, Marília, 2012. Disponível em https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/103378/albuquerque_ac_dr_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 14 de Novembro de 2021.

ALMEIDA, José Mario d'Almeida; DANTAS, Regina Maria Macedo Costa. **Casa dos pássaros**: local de preparação de material zoológico a ser enviado para Portugal. Revista História da ciência e ensino: construindo interfaces, vol. 18, 2018. Disponível em <http://dx.doi.org/10.23925/2178-2911.2018v18p3-22>. Acesso em 02 de Agosto de 2021.

ANDRADE, Juliana Filipa Dias. **O museu na era da comunicação online**. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, Universidade do Minho Instituto de Ciências Sociais, Junho de 2008. Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9524/1/Tese%20de%20Juliana%20Filipa%20Dias%20Andrade.pdf>. Acesso em 09 de Dezembro de 2021.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Museu virtual, prática docente e ensino de história**: Apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. Anais Eletrônicos do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História, Florianópolis/SC, Abril de 2011. Disponível em https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847811/mod_resource/content/1/MUSEU%20VIRTUAL,%20PR%3%81TICA%20DOCENTE%20E%20ENSINO%20DE%20HIST%3%93RIA.pdf. Acesso em 12 de Agosto de 2021.

BACCIN, Alciane Nolibos Baccin. **Como contar histórias?** O hipertexto jornalístico na reportagem hiperfídia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação: Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação Universidade da Beira Interior Faculdade de Artes e Letras Doutorado em Ciências da Comunicação Tese de Doutorado, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/317236586>. Acesso em 8 de Junho de 2021.

BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. Editora Atlas, 2ª edição, São Paulo, 2010.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização**: As consequências humanas. Editora Zahar, Rio de Janeiro- RJ, 1999.

BAUER, Jonei Eger. **A Construção de um Discurso Expográfico: Museu Irmão Luiz Godofredo Gartner**. TCC (Bacharel em Museologia) Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Florianópolis SC, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/121979/Jonei_TCC_museologia.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 08 de Agosto de 2021.

BENDASSOLLI, Pedro F. *et al.* **Indústrias criativas**: definição, limites e possibilidades. RAE, São Paulo, vol. 49, nº1, jan./mar 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>. Acesso em 05 de Junho de 2021.

BOLTER, Jay David. **Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print.** Routledge Taylor & Francis Group, 2nd ed. ISBN 1135679584, 2001. Disponível em <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781410600110/writing-space-jay-david-bolter>. Acesso em 8 de Julho de 2021.

BORDENAVE, Juan E. Díaz. **O que é comunicação.** 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

BRASIL. **Decreto de 11 de Maio de 1819.** Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Atos/dim/1819/DIM-11-5-1819.htm. Acesso em 02 de Agosto de 2021.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 02 de Julho de 2021.

BRASIL. **Decreto de 06 de junho de 1818.** Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Atos/dim/1818/DIM-6-06-1818.htm. Acesso em 02 de Agosto de 2021.

BRASIL. **Estatuto dos Museus.** Lei nº 11.904 de 14 de Janeiro de 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/111904.htm. Acesso em 24 de Maio de 2021.

BRASIL, **Decreto federal nº 25.** De 30 de Novembro de 1937. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0025.htm. Acesso em 04 de Agosto de 2021.

BRASIL. **Portaria nº 137/2016.** Disponível em http://portal.iphan.gov.br/uploads/legislacao/Decreto_25_de_30_11_1937.pd. Acesso em 08 de Agosto de 2021.

BRITO, Lelo. **Comunicação, criatividade e inovação.** Editora Senac São Paulo, 2019.
BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia: De Gutenberg à internet.** Editora Zahar, 3º edição, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em <https://portalconservador.com/livros/Peter-Burke-Uma-Historia-Social-da-Midia.pdf>. Acesso em 25 de Agosto de 2021.

CANCLINI, Nestor Garcia. **O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional.** Revista do IPHAN, Brasília, nº. 23, p. 94-115, 1994.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade.** Editora da Universidade de São Paulo, 4º edição, São Paulo, 2011.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas.** Editora da Universidade de São Paulo, 4º edição, São Paulo, 2003.

CANCLINI, Nestor G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** Editora da Universidade Federal do Rio de Janeiro- UFRJ, 1995.

CARLAN, Cláudio Umpierre. **Os Museus e o Patrimônio Histórico:** uma relação complexa. História, São Paulo, 2008. Acesso em 14 de Maio de 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/his/v27n2/a05v27n2.pdf>

CARMO, José Aldo do. **Valorização da cultura:** um método de avaliação que pondera as realizações culturais e a sustentabilidade organizacional de museus, p. 211 a 233. VALIATI, Leandro; MOLLER, Gustavo. Economia criativa, cultura e políticas públicas. Editora da UFRGS, Porto Alegre, 2016. Acesso em 20 de Maio de 2021, disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/198726/001100763.pdf?sequence=1>

CARVALHO, Cíntia Paula Andrade de. **Um Estudo de Recepção Televisiva com Adolescentes da Comunidade Turística de Canavieiras.** IN: Identidade cultural e expressões regionais: Estudos sobre literatura, cultura e turismo. Maria de Lourdes Netto Simões (org) Editora Editus Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus/ BA, 2006. Acesso em 06 de Agosto de 2021, disponível em http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais2/identidade_cultural.pdf

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. **As transformações da relação museu e público:** a influência das tecnologias da informação e comunicação no desenvolvimento de um público virtual. Universidade Federal do Rio de Janeiro / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Tese (Doutorado em Ciência da Informação), Rio de Janeiro, 2005. Acesso em 06 de Junho de 2021, disponível em: <https://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/693/1/rosane2005.pdf>

CASTELLS, Manuel. *Comunicación y poder.* Editora Alianza, Madrid, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** Editora Paz e Terra, 6º edição, vol. 1, São Paulo, SP, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede:** A era da informação: economia, sociedade e cultura. Editora Paz e Terra, São Paulo, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia internet:** reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade. Editora Zahar, Rio de Janeiro, RJ, 2003.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade:** A era da informação, economia, sociedade e cultura. Editora Paz e Terra, 2018.

CHAGAS, Mário. **Museus, memórias e movimentos sociais.** Cadernos de sociomuseologia, 2011. Acesso em 18 de Junho de 2021, disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/download/2654/2023>

COELHO, Teixeira. **Dicionário Crítico de Política Cultural:** cultura e imaginário. São Paulo, Iluminuras, 1997.

COMPARATO, Fábio Konder. **A democratização dos meios de comunicação de massa.** Revista USP, n. 48, p. 6-17, dezembro/fevereiro, São Paulo, 2001. Acesso em 23 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/32887/35457>

CONDURU, Roberto. LOPES, Carla.; ARAÚJO, George. (Org.). **Guardiões da Memória.** A Associação da Velha Guarda das Escolas de Samba do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Outras Letras, 2009. <https://doi.org/10.17771/pucRio.acad.18934>

CORDEIRO, Tiago. **A grande aventura dos Jesuítas no Brasil**. 1º Edição, São Paulo, Editora Planeta, 2016.

COSTA, Mário Firmino Barreto da. **Uma história da computação gráfica na televisão brasileira na década de 1980**. Revista Cantareira: Mundos do Trabalho, 34ª ed. Jan-Jun p. 486/504, 2021. Acesso em 23 de Agosto de 2021, disponível em <https://periodicos.uff.br/cantareira/article/download/40550/28090>

COSTA, Moabe Breno Ferreira. **Da Invenção da Roda à Cibercultura: Tecnologia, Complexidade Social e Turismo**. IN: Identidade cultural e expressões regionais: Estudos sobre literatura, cultura e turismo. Maria de Lourdes Netto Simões (org) Editora Editus Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus/ BA, 2006. Acesso em 06 de Agosto de 2021, disponível em http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais2/identidade_cultural.pdf

CURY, Lucilene; CAPOBIANCO, Ligia. **Princípios da História das Tecnologias da Informação e Comunicação: Grandes Invenções**. VIII Encontro Nacional de História da Mídia Unicentro, Guarapuava/ PR, 2011. Acesso em 05 de Maio de 2021. Disponível em : http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/cpedagogica/Capobianco-Principios_da_Historia_das_Tecnologias_da_Informao_e_Comunicao__Grandes_Histrias_Principles_of_ICT_History.pdf,

CURY, Marília Xavier. **Educação em museus: panorama, dilemas e algumas ponderações**. Ensino em Revista, v.20, n.1, p.13-28, jan./jun. 2013. Acesso em 20 de Maio de 2021, disponível em: https://www.researchgate.net/publication/259974417_Educacao_em_museus_panorama_dilemas_e_algumas_ponderacoes_Education_in_museums_scenery_dilemmas_and_some_weights

CURY, Marília Xavier. **Comunicação Museológica: Uma Perspectiva Teórico- Metodológica de Recepção**. Escola de Comunicações e Artes e Museu de Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. Acesso em 11 de Agosto de 2021, disponível em https://www.researchgate.net/profile/Marilia-Cury/publication/259866616_Comunicacao_Museologica_-_Uma_Perspectiva_Teorica_e_Metodologica_de_Recepcao/links/0c96052e38f99eb32a000000/Comunicacao-Museologica-Uma-Perspectiva-Teorica-e-Metodologica-de-Recepcao.pdf

DCMS- Department for Culture, Media and Sport. Creative industries mapping document, 1998.

DROPA, Marcia Maria; OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva. **As relações entre educação, cultura e patrimônio**: Apontamentos teóricos. EDUCERE, XII congresso nacional de educação, ISSN 2176-1396, PUCPR, Outubro 2015. Acesso em 08 de Agosto de 2021, disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/18158_8743.pdf

DÍAZ, William Darío Ávila. **Hacia una reflexión histórica de las TIC**. Hallazgos, v. 10, n. 19, Universidade Santo Tomás, Bogotá. Acesso em 10 de Maio de 2021. Disponível em: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/751/1031>

DODEBEI, Vera. **Patrimônio e memória digital**. Revista Morpheus, Estudos

Interdisciplinares em Memória Social, 2015. Acesso em 10 de Novembro de 2021, disponível em <http://seer.unirio.br/morpheus/article/view/4759>

FARIAS, Luiz Alberto de; LOPES, Valéria de Siqueira Castro; SCROFERNEKER, Cleusa. **Comunicação, economia e indústrias criativas**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2017.

FEIL, Gabriel Sausen. **Comunicação e indústria criativa: modos de usar**. *Animus – Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, Santa Maria, v. 16, n. 32, p. 278-297, 2017. Acesso em 17 de Maio de 2021, disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/29463>

FEIL, Gabriel Sausen; GUINDANI, Feil Joel Felipe. **Comunicação como e comunicação para a indústria criativa**. Comunicação e indústria criativa: políticas, teorias e estratégias/ organizadores Joel Felipe Guindani e Marcela Guimarães e Silva. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa, Jaguarão, RS: CLAEC, 2018. 226p. ISBN: 978-85-93548-14-7. Acesso em 25 de Julho de 2021, disponível em: <http://cursos.unipampa.edu.br/cursos/ppgci/linhas-de-pesquisa/>.

FERNANDES, Fabio Frá; SILVA, Marcela Guimarães e. **Editorial: A relação entre a Comunicação e a Indústria Criativa**. Comunicação e Indústria Criativa: Pesquisa, Desenvolvimento & Inovação. Revista Eletrônica do Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Indústria Criativa. Vol 2 (2019), ISSN 2596-2752. Organizadores; Fábio Frá Fernandes e Marcela Guimarães e Silva. São Borja, Unipampa, 2019.

FERREIRA, Miguel. **Introdução à preservação digital: Conceitos, estratégias e atuais consensos**. Editora da Escola de Engenharia da Universidade do Minho, Guimarães, Portugal, 2006. Acesso em 10 de Novembro de 2021, disponível em <http://eprints.rclis.org/8524/1/livro.pdf>

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, Dezembro/2014. Acesso em 28 de Julho de 2021, disponível em <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa-Firjan2014.pdf>

FLORIDA, Richard. **A ascensão da classe criativa: e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano**. Porto Alegre, L&PM, Tradução: Ana Luiza Lopes, 2011.

FERRARETTO, Luiz Arthur. **Radio: o veículo, a história e a técnica**. Editora Sagra Luzzatto, 2º edição. Porto Alegre, 2001.

GEVEHR, Daniel Luciano; BRAUN, Junéia Laila. **Tecendo Memórias, Preservando o Passado e Desenvolvendo o Agora: Museus, memória e patrimônio cultural no contexto da economia criativa**. PRACS: Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP, v. 13, n. 1, p. 31-41, 2020.2020. Acesso em 20 de Agosto de 2020, disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/pracs/article/view/4858/danielv13n1.pdf>

GONÇALVES, Ingrid Bomfim; SANTOS, Larissa Conceição. **Cultura e Patrimônio: o “Caminho das Missões” como patrimônio cultural imaterial**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XX Congresso de Ciências da Comunicação

na Região Sul – Porto Alegre - RS – 20 a 22/06/2019 Disponível em <https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0368-1.pdf>

GONÇALVES, Isabel Cristina Lima; SILVA, Rodrigo Barbosa e. **O Rádio: uma história de resistência. Narrativas e vivências em construção: experiências formativas em Comunicação**, p. 35/44. Editora Fi, Porto Alegre, RS, 2020. <https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/2630/1/Narrativas%20e%20viv%C3%AAs%20em%20constru%C3%A7%C3%A3o.pdf#page=35>

GRINSPUN, Mírian Paura Salrosa Zippin. **A orientação educacional: conflito de paradigmas e alternativas para a escola**. Editora Cortez, 5ª edição, 2015.

GRANATO, Marcus; SANTOS, Claudia Penha; LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus; ARAÚJO Vânia Hermes; LINO, Lúcia Alves da Silva. **Museu e Museologia: Interfaces e Perspectivas**. Museu de Astronomia e Ciências Afins- MAST Colloquia vol. 11, Rio de Janeiro, 2009.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A, 11. ed. -Rio de Janeiro, tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro, ISBN 85-7190-402-3, 2006. Acesso em 06 de Agosto de 2021, disponível em https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999. Acesso em 09 de Agosto de 2021, disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf.pdf

IBRAM, Instituto Brasileiro de Museus. **Cadernos Museológicos: acessibilidade a museus**. Brasília, 2012.

IBRAM. **Política nacional de museus: relatório de gestão 2003 - 2004**. Ministério da Cultura, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, Brasília, 2004. Disponível em https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2010/02/relatorio_de-Gest%C3%A3o_2003_2004.pdf

IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Acesso em 25 de Maio de 2021, disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/29>

IPHAN. **Educação patrimonial: Histórico, conceitos e processos**. Guia básico de educação patrimonial, 2014. Acesso em 09 de Agosto de 2021, disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf

IPHAN. Instituto do patrimônio histórico e artístico nacional. Disponível em <http://portal.iphan.gov.br>

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHN, Nara Marlei. **Identificação, valorização e preservação do patrimônio histórico e cultural**. Acesso em 08 de Agosto de 2021, disponível em:

http://www.eeh2012.anpuh-rs.org.br/resources/anais/18/1343687593_ARQUIVO_TextoparaIncluirmosanaiseletronicosdoXIEncontroEstadualdeHistoria.pdf

LAIGNIER, Pablos; FORTES, Rafael. **Introdução à história da comunicação**. Editora e-papers, Rio de Janeiro, 2009. Acesso em 15 de Maio de 2021, disponível em https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=C17f6aUEKWcC&oi=fnd&pg=PA5&dq=info:r7sRNzVETBgJ:scholar.google.com&ots=yBpAT0OuZ&sig=F_4ZbclVNksJ-Q3Yp8g01snmWl8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

LAGE, Mariane. **Comunicação Organizacional e Mídias Sociais**: Um estudo de caso sobre o McDonald's e o Burger King. Dissertação de Mestrado. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2014. Acesso em 22 de Agosto de 2021, disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/26547/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Miriane%20Barbosa%20Lage.pdf>

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2006.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Editora da UNICAMP, Tradução de Stória e memória, Campinas/ SP, ISBN 85-268-0180-5 20. CDD – 907.2, 1990.

LEMOS, André. **Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital**. Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), Brasil. Galaxia (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 43, jan-abr, 2020, p. 54-66. Acesso em 10 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.scielo.br/j/gal/a/DvNQBjKxf4hBZF3cQHBL5FL/?lang=pt&format=pdf>

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Editora Sulina, 7. edição, Porto Alegre, 2015. Acesso em 12 de Junho de 2021, disponível em <https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/289.pdf>

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LIMA, Diana Farjalla Correia. **Museologia-Museu e Patrimônio, Patrimonialização e Musealização**: ambiência de comunhão. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém Pará, vol. 7, nº 1, p. 31-50, jan/Abr. 2012. Acesso em 15 de Julho de 2021, disponível em https://pdfs.semanticscholar.org/a31c/ba7bd8c698ab6b4b0c352c0e0b2eb55ee756.pdf?_ga=2.24166330.1693454761.1630518642-1907285250.1630518642

LOPES, Vítor. **Preservação Digital**. Universidade do Minho, Guimarães, Portugal, 2008. Acesso em 10 de Novembro de 2021, disponível em http://www.vitorlopes.com/Trabalhos/Preservacao_Digital-Vitor_Lopes.pdf

LOPES, Fernando Augusto Silva Lopes. **Imagem digital**: Significação cultural do acesso virtual ao museu. Dissertação de mestrado Universidade FUMEC, Belo Horizonte, 2017. Acesso em 22 de Dezembro de 2020, disponível em: <http://ppg.fumec.br/ecc/wp-content/uploads/2016/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Final-Fernando.pd>

MAGALDI, Monique Batista; SCHEINER, Tereza Cristina. **Reflexões sobre o museu virtual**. XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação Inovação e Inclusão Social: questões contemporâneas da informação, Rio de Janeiro, 2010. Acesso em 20 de Maio de 2021, disponível em: http://eprints.rclis.org/24885/1/reflexoes_museu_virtual.pdf

MEDEIROS, Maria do Carmo Vieira de. **Museu e sociabilidade: o papel do museu na educação patrimonial e incentivo à cultura**. V Colóquio de história, perspectivas históricas: historiografia, pesquisa e patrimônio, Revista brasileira Ciências Sociais v.19 n.55 São Paulo jun. 2011. Acesso em 20 de Junho de 2021, disponível em: <http://www.unicap.br/coloiodehistoria/wp-content/uploads/2013/11/5Col-p.785-794.pdf>

MENEZES, Maria Cristina. **Entre porões e sótãos: O Patrimônio Histórico-Educativo em cena**. Revista Linhas, v. 15, 2014, p. 223-249. Acesso em 8 de Julho de 2021, disponível em <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/download/1984723815282014223/3111/12425>

MENEZES, Maria Cristina. **A escola e a sua materialidade: o desafio do trabalho e a necessidade de interlocução**. Revista Pro Posições Dossiê: Cultura escolar e cultura material escolar: entre arquivos e museus, Faculdade de Educação da UNICAMP, vol. 16. nº 1, jan/abr, 2005, p. 13-18. Acesso em 18 de Julho de 2021, acesso em <https://fe-old.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/2289/46-dossie-menezesmc.pdf>

MICHAELIS. Dicionário virtual. Disponível em <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em 03 de Abril de 2022.

MOTTA, Fernanda Miranda de Vasconcellos; BARBOSA, Cátia Rodrigues; BARBOSA, Ricardo Rodrigues. **Big data como fonte de inovação em museus: o estudo de caso do Museu Britânico**. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.29, n.1, p. 83-100, jan./mar. 2019

MOTTA, Ana Gláucia Oliveira. **Museus históricos no mundo digital e suas potencialidades em sala de aula**. Aedos, Porto Alegre, v. 12, n. 26, ago. 2020. Acesso em 12 de Agosto de 2021, disponível em: < <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/104139>

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. **Livro de Actas do 4º Congresso SOPCOM**, 2005. Acesso em 24 de Maio de 2021, disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediaca o.pdf>

MUCHACHO, Rute. O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico. **ACTAS do III SOPCOM, VI Lusocom e II Ibérico**, Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior, Covilhã/ Portugal, vol.1, p. 579- 583, 2005. Disponível em https://labcom.ubi.pt/ficheiros/20110829-actas_vol_1.pdf. Acesso em 25 de Setembro de 2021.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Projeto História. São Paulo: PUC-SP. Nº 10, p. 12. 1993. Acesso em 04 de Agosto de 2021, disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/download/12101/8763>

OLIVEIRA, Caroline Grasel. **Museologia na contemporaneidade: Um estudo de caso do #MUSEUdeMEMES**. Trabalho de conclusão de curso de Bacharel em Museologia pela Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Acesso em 03 de Junho de 2021, disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189716/001088308.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

OLIVEIRA, Ana Karla Freire de; BACKX, Hugo Borges; GRIMALDI, Madalena Ribeiro. **Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro: Criação de website institucional**. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 28, n. 3, 2020, p. 127/141, ISSN 1983-196X. Acesso em 02 de Agosto de 2021, disponível em <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/download/1024/451>

OLIVEIRA, Nucia Alexandra Silva de. **História e internet: conexões possíveis**. Revista Tempo e Argumento, vol. 6, núm. 12, p. 23-53, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil, maio-agosto, 2014. Acesso em 23 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.redalyc.org/pdf/3381/338132153003.pdf>

OLIVEIRA, José Cláudio. **O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital**. Revista Comunicação e Sociedade, vol. 12, 2007, pp. 147-161. Acesso em 15 de Julho de 2021, disponível em https://www.researchgate.net/publication/312141463_O_museu_digital_uma_metafora_do_concreto_ao_digital/fulltext/587dd27708aed3826af1bf8e/O-museu-digital-uma-metafora-do-concreto-ao-digital.pdf?origin=publication_detail

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Padrões de competência em TIC para professores**. Título original: ICT competency standards for teachers: policy framework. Paris, 2009

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural UNESCO, Paris, 1972. Acesso em 04 de Agosto de 2021, disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133369>

PAPAVERO, Nelson; TEIXEIRA, Dante Martins. **Remessa de animais de Santa Catarina (1791) para a “Casa dos pássaros” no Rio de Janeiro e para o Real museu da Ajuda (Portugal)**. Revista Arquivos de zoologia: Museu de zoologia da Universidade de São Paulo, vol 44, 2013. Acesso em 02 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.revistas.usp.br/azmz/article/download/85239/88065/119804>

PEREIRA, Teresa Avalos. **O uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) por professores do ensino superior da área da saúde na Universidade Federal de São Paulo**. São Paulo, 2013. Acesso em 02 de Maio de 2021. Disponível em: <http://repositorio.unifesp.br/bitstream/handle/11600/41263/Publico-41263.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

PINHO, Vânia Fátima de Paula; PALHARES, Virgínia de Lima. **Preservação da identidade cultural no mundo globalizado: Córrego do Bação-MG**. II Colóquio Nacional do NEER, Curitiba-PR, dias 16- 17 de novembro de 2006. Acesso em 15 de Agosto de 2021. Disponível em: http://www.neer.com.br/anais/NEER-2/Trabalhos_NEER/Ordemalfabetica/Microsoft%20Word%20-%20VirginiaPalhares.ED2IV.pdf

POLI, Karina. **Economia criativa, hubs criativos e a emergência de uma nova forma de organização do trabalho.** In: Leandro Valiati [e] Gustavo Moller. (Org.). Economia criativa, cultura e políticas públicas. 254-251, Editora da UFRGS/CEGOV, Porto Alegre, 2016. Acesso em 25 de Julho de 2021, disponível em em: <http://www.ufrgs.br/obec/pubs/CEGOV2016EditorialGTEconomiaCriativadigital.pdf>

POULOT, Dominique. **Cultura, História, valores patrimoniais e museus.** Revista Varia História, Belo Horizonte, vol. 27, nº 46, páginas.471-480, jul/dez 2011. Acesso em 25 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.scielo.br/j/vh/a/ZnjRsFzTn7vcJbmx6ZKLYL/?format=pdf&lang=pt>

PRATT, Fletcher. **Famosos inventores e seus inventos.** Distribuidora Record, 3º edição, Rio de Janeiro, 1965.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet.** Porto Alegre, Editora Sulina, edição 2009.

RELATÓRIO DE ECONOMIA CRIATIVA. **Economia criativa:** uma opção de desenvolvimento viável. Brasília: Secretaria da Economia Criativa/Minc; São Paulo: Itaú Cultural, ISBN 978-85-7979-035-5, publicado em 2012. Acesso em 26 de Maio de 2021, disponível em: http://unctad.org/pt/docs/ditctab20103_pt.pdf.

REMELGADO, Ana Patrícia Soares Lapa. **Estratégias de Comunicação em Museus Instrumentos de Gestão em Instituições Museológicas.** Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal, 2014. Acesso em 17 de Agosto de 2021, disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/109315/2/234122.pdf>

RODRIGUES, Ana Ramos; SERRES, Juliane Primon. **Museu:** memória e esquecimento, do individual ao coletivo. Revista Mouseion ISSN 1981-7207, n.14, p. 37-48, Universidade La Salle, Canoas- RS, 2013. Acesso em 29 de Maio de 2021, disponível em <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Mouseion/article/download/856/796>

RODRIGUES, Marcos; CHIMENTI, Paula; NOGUEIRA, Antonio. **O impacto das novas mídias para os anunciantes brasileiros.** Revista de Administração da Universidade de São Paulo- USP, v. 47, n.2, p.249-263, São Paulo, 2012. Acesso em 20 de Junho de 2021, disponível em <https://www.revistas.usp.br/rausp/article/view/44579/48199>

ROQUE, Maria Isabel Rocha. **O Sagrado no museu:** Musealização de objetos do culto católico em contexto português. Editora Universidade Católica Lisboa, ISBN 978-972-54-0297-9, Lisboa, Portugal, 2011.

ROQUE, Maria Isabel Rocha. **Comunicação no museu.** In MAGALHÃES, Aline Montenegro; BEZERRA, Rafael Zamorano; BENCHETRIT, Sarah Fassa. Museu Histórico Nacional, Brasil. Revista Museus e comunicação: Exposições como objeto de estudo, pp. 47-68. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. Acesso em 21 de Maio de 2021, disponível em: https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/21335/1/MIR_comunicacao-no-museu.pdf

ROQUE, Maria Isabel Rocha. **O museu de arte perante o desafio da memória.** Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, v. 7, n. 1, p. 67-85, jan.-abr. 2012.

Acesso em 25 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.scielo.br/j/bgoeldi/a/hhxHSJgcjMPFC9DtzHqTLJK/?format=pdf&lang=pt>

RUBIM, Antônio Albino Canelas; VASCONCELOS, Fernanda Pimenta (Orgs). **Teses sobre financiamento e fomento à cultura no Brasil**. Editora da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Acesso em 15 de Julho de 2021, disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/25648/1/financiamento-fomento-cultura-Brasil-cult26-RI.pdf>

RUBIM, Antônio Albino Canelas. **Teses sobre financiamento e fomento à cultura no Brasil**. In: SANTAELLA, Lucia; LEMOS Renata. Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter. Editora Paulus, São Paulo, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. Revista Bluecom, 2ª edição, São José do Rio Preto, 2010.

SANT'ANNA, Márcia. **A face imaterial do patrimônio cultural: os novos instrumentos de reconhecimento e valorização**. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. Memória e patrimônio: Ensaios contemporâneos. Editora Lamparina, Rio de Janeiro, 2003. Acesso em 10 de Junho de 2021, disponível em http://www.reginaabreu.com/site/images/attachments/coletaneas/06-memoria-e-patrimonio_ensaios-contemporaneos.pdf

SANTOS, Myriam Sepúlveda dos. **Os museus brasileiros e a constituição do imaginário nacional**. Soc. estado. vol.15 no.2 Brasília June/Dec. 2000. Acesso em 16 de Maio de 2021, disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-69922000000200005>

SANTOS, Vilbégina Monteiro dos. **Ficção Literária e Hipertexto: contatos imediatos em o baile de máscara e em os anjos de Badaró**. IN: Identidade cultural e expressões regionais: Estudos sobre literatura, cultura e turismo. Maria de Lourdes Netto Simões (org) Editora Editus Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus/ BA, 2006. Acesso em 06 de Agosto de 2021, disponível em http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais2/identidade_cultural.pdf

SILVA, Elsa Peralta da. **Patrimônio e Identidade: Os Desafios do turismo cultural**. Universidade Técnica De Lisboa, 2000. Antropológicas, n. 4, p. 217-224, 2000. Acesso em 28 de Agosto, disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/antropologicas/article/view/932>

SILVA, Marcela Guimarães; GUINDANI, Joel Felipe. (Org.). **Comunicação e Indústria Criativa: políticas, teorias e estratégias**. 1ed., Jaguarão: CLAEC, 2018.

SILVA, Orinaldo Jorge Monteiro da. **O ensino de história mediado pelas TIC em uma escola pública do município de Belém-PA: caminhos e desafios**. Tecnologias, Sociedade e Conhecimento, v. 6, n. 2, p. 163-182, dez. 2019. Acesso em 12 de Agosto de 2021, disponível em <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/download/14526/9538/31343>

SIMÕES, Maria de Lourdes Netto (org). **Identidade cultural e expressões regionais: Estudos sobre literatura, cultura e turismo**. Editora Editus Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus/ BA, 2006. Acesso em 06 de Agosto de 2021, disponível em http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais2/identidade_cultural.pdf

SISTEMA FIRJAN. **A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil**. Outubro 2011. Acesso em 05 de Agosto de 2021, disponível em <https://www.firjan.com.br/lumis/portal/file/fileDownload.jsp?fileId=2C908A8F4EB14A4C014EB64C3EF90093>

SISTEMA FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Dezembro 2016, Acesso em 5 de Agosto de 2021. Disponível em <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa-Firjan2016.pdf>

SISTEMA FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Fevereiro 2019. Acesso em 05 de Agosto de 2021. Disponível em <https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc., Campinas, vol.23, n.81, p. 143-160, dez. 2002.

SOARES, Ana Thereza Nogueira. **Epistemologia, métodos e teorias da comunicação na era do Big Data: panorama crítico da pesquisa em mídias sociais**. Revista Comunicação e Sociedade, vol. 33, 2018, pp. 151 – 166. Acesso em 05 de Julho de 2021, disponível em https://www.researchgate.net/publication/326181265_Epistemologia_metodos_e_teorias_da_comunicacao_na_era_do_Big_Data_panorama_critico_da_pesquisa_em_midias_sociais/fulltext/5b3cbef24585150d23f707fd/Epistemologia-metodos-e-teorias-da-comunicacao-na-era-do-Big-Data-panorama-critico-da-pesquisa-em-midias-sociais.pdf?origin=publication_detail

SOUZA, Gizele de; SILVA, Vera Lucia Gaspar da. **Museus Pedagógicos: um vasto arsenal para o debate**. In: Franciele Ferreira França; Carolina Ribeiro Cardoso da Silva e Cristina Carla Sacramento (Org.). História da Educação, Infância e Cultura Material: Estudos produzidos por Grupos de Pesquisa da UDESC, UFPR e UNICAMP. Editora da UDESC, Florianópolis, 2015, v. 1, p. 17-30. Acesso em 15 de Maio, disponível em https://issuu.com/signin?onLogin=%2Fcoloquio2015-ufprudescunicamp%2Fdocs%2Fe-book_historia_da_educacao_infanci&issuu_product=document_page&issuu_context=action&issuu_cta=like_publication

TEIXEIRA, Robson da Silva. **Museu virtual: um novo olhar para a informação e comunicação na museologia**. Revista Perspectivas em Ciência da Informação, v.19, n.4, p.226-238, Belo Horizonte -MG, out./dez 2014. Acesso em 15 de Junho de 2021, disponível em <https://www.scielo.br/j/pci/a/KYNcVzpyDkj57CVCGqDX9rK/?format=pdf&lang=pt>

UNCTAD. Creative industries and development. (Document Td (xI) BP/I3). Genebra, Nações Unidas, disponível em http://unctad.org/en/docs/tdxibpd13_en.pdf

UNCTAD. **Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento. Relatório Mundial sobre Economia Criativa**. Brasília, 2010.

VALENTE, Maria Esther Alvarez. **Educação e Museus: a dimensão educativa do museu**. Museu e Museologia: Interfaces e Perspectivas. MAST Colloquia - Vol.11, Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST, Rio de Janeiro, 2009. Acesso em 17 de Agosto de 2021, disponível em <https://core.ac.uk/download/pdf/335067278.pdf#page=84>

VALENTIM, Marta L. P. **Criatividade e Inovação na Atuação Profissional**. CRB-8 Digital (Conselho Regional de Biblioteconomia) São Paulo, vol. 1, n. 1, p. 3-9, julho 2008. Acesso em 05 de Julho de 2021, disponível em https://www.brapci.inf.br/_repositorio/2018/08/pdf_1cb5912b76_0000030697.pdf

VALIATI, Leandro e MOLLER, Gustavo (org.). **Economia criativa, cultura e políticas públicas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2016. Acesso em 28 de Maio de 2021, disponível em: <http://www.ufrgs.br/obec/pubs/CEGOV2016EditorialGTEconomiaCriativadigital.pdf>

VALIM, Marcia das Dores Cunha Alves; FRANCO, Francisco Carlos. PRADOS, Rosália Maria Netto; BONINI, Luci. **Os impactos da globalização na preservação dos patrimônios culturais: A festa do Divino de Mogi das Cruzes**. Revista Interações: Cultura e Comunidade, ISSN: 1809-8479 ISSN: 1983-2478, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil vol. 13, núm. 23, 2018. Acesso em 08 de Agosto de 2021, disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=313056746019>

VIEIRA, Leticia Aparecida Maciel. **Memória e patrimônio cultural**. Monografia apresentada à Diretoria de Pesquisa, Graduação e Pós-graduação do Instituto Federal Minas Gerais, Ouro Preto/ MG, 2017. Acesso em 04 de Agosto de 2021, disponível em <http://edumat.ouropreto.ifmg.edu.br/wp-content/uploads/sites/33/2018/10/TRABALHO-FINAL-TCC-MEM%C3%93RIA-E-PATRIMONIO-CULTURAL.pdf>

VIEIRA, Adriano Barreto. **A comunicação museológica e as pedagogias culturais: por um museu educativo em movimento**. Revista Mosaico, Vol.8, n.12, 2017. Acesso em 20 de Junho de 2021, disponível em <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6091784.pdf>

WINCKLER, Marco; PIMENTA, Marcelo Soares. Avaliação de Usabilidade de Sites Web. In NEDEL, Luciana Porcher (Org) Escola de Informática da SBC Sul, Sociedade Brasileira de Computação (SBC), Porto Alegre, 2002. Disponível em <https://www.irit.fr/~Marco.Winckler/2002-winckler-pimenta-ERI-2002-cap3.pdf>. Acesso em 27 de Fevereiro de 2022.

ZARBATO, Jaqueline Aparecida Martins. **Práticas educativas em museus: entrelaçando História e os saberes docentes**. interMeio: revista do Programa de Pós-Graduação em Educação, Campo Grande, MS, v. 25, n. 49.1, p. 179-194, Dossiê Especial 2019. Acesso em 08 de Agosto de 2021, disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/intm/article/download/9346/6904/>

APÊNDICE

APÊNDICE I - Questionário sobre o Guia Virtual dos Museus de São Borja (Elaborado no Google Forms)

1. E-mail
2. Município que estuda
3. Idade do (a) estudante
4. Período escolar/acadêmico
5. Se você está no nível superior, qual o seu curso?
6. Você conhece fisicamente os museus Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo?
7. Na sua opinião, o site é uma ferramenta capaz de levar os três museus (Getúlio Vargas, João Goulart e Apparício Silva Rillo) até o público interessado?
8. Justifique a sua resposta da questão anterior.
9. O site pode ser uma ferramenta pedagógica para ser usada em sala de aula com o objetivo de colaborar no ensino de história?
10. Justifique a sua resposta da questão anterior.
11. As informações do site estão claras e são úteis? Na sua opinião, o que poderia ser melhorado?
12. Na sua opinião, o site desperta curiosidade de conhecer e saber mais sobre os museus e/ou vontade de visitar presencialmente?
13. Qual a parte do site que você mais gostou? (se for necessário, marque mais de uma alternativa)
14. Ao navegar pelo site, você considera que o Guia Virtual dos Museus de São Borja é um meio inovador e criativo para a comunicação dos museus com a sociedade?
15. Justifique a sua resposta da questão anterior.
16. Se você fosse fazer uma viagem para uma cidade histórica que ainda não conhece, onde procuraria informações e localização dos museus e demais pontos turísticos? (se for necessário, marque mais de uma alternativa)
17. O site Guia Virtual dos Museus de São Borja cumpre com a função de ser uma ferramenta de comunicação para gerar conhecimento sobre a história da cidade, da região e do Brasil e suscitar interesse em visitar a cidade e os museus destacados no site.
18. Você concorda ou discorda com essa afirmação?
19. Você indicaria o site Guia Virtual dos Museus para algum colega de aula ou de trabalho?
20. Justifique a sua resposta da questão anterior
21. Avalie o site Guia Virtual dos Museus de São Borja
22. Justifique a sua avaliação
23. Espaço para comentários e contribuições à nossa pesquisa

APÊNDICE II

Questões para aplicação aos docentes com a finalidade de avaliação do site Guia Virtual dos Museus de São Borja

IDENTIFICAÇÃO DO DOCENTE: Nome e formação acadêmica

QUESTÕES

1. O que você faz para instigar o interesse do aluno durante as aulas?
2. Durante sua trajetória docente, você investiu em conhecimentos tecnológicos?
3. Você acredita que os alunos estão preparados para a utilização de Tecnologias de comunicação e informação (TIC) de forma virtual em aula? Como você percebe que os alunos estão ou não preparados?
4. Você indica para seus alunos pesquisas em museus virtuais? Por quê?
5. Qual a importância dos museus virtuais para o ensino de história?
6. Você acredita que as plataformas digitais são uma importante ferramenta de comunicação e aprendizado. Por quê?
7. O uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode prejudicar o aprendizado? Se sim, de que maneira? Se não, você faz uso desses recursos?
8. O site Guia Virtual dos museus de São Borja auxiliou ou pode auxiliar de alguma forma nas suas aulas? Como?
9. Você já conduziu seus alunos em visitas aos museus físicos? Nos conte como foi:
10. Você acredita que o Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula? Por quê?
11. Você acredita que o site é o melhor formato para reunir essas informações sobre os museus ou sugere outra plataforma?
12. Você tem sugestões de melhoria para o Guia Virtual dos Museus de São Borja? Quais aspectos poderíamos melhorar, caso fossemos fazer uma atualização no site?

APÊNDICE III

Questões para aplicação aos docentes com a finalidade de avaliação do site Guia Virtual dos Museus de São Borja

IDENTIFICAÇÃO DO DOCENTE: Dione de Lima Ribeiro Gomes

FORMAÇÃO: Licenciatura Plena em História

QUESTÕES

01. O que você faz para instigar o interesse do aluno durante as aulas?

Resposta 01: Possibilito a relação de sites, vídeos e filmes com o tema trabalhado em aula.

02. Durante sua trajetória docente, você investiu em conhecimentos tecnológicos?

Resposta 02: Sim. Precisei comprar um notebook novo, pois o antigo não tinha memória, nem bateria suficiente. Outra necessidade, devido ao início da pandemia e entrega de materiais dos alunos ter sido via WhatsApp, a compra de um aparelho de celular, que começou a travar, sem memória. E concomitantemente, aprendi a utilizar novos equipamentos.

03. Você acredita que os alunos estão preparados para a utilização de Tecnologias de comunicação e informação (TIC) de forma virtual em aula? Como você percebe que os alunos estão ou não preparados?

Resposta 03: Penso que deverá ter conscientização, quanto ao uso da tecnologia, pois é visível a imaturidade diante de alguns, ainda que minoria, não saibam usar com seriedade. Notamos isso quando alguns deixam aberto o áudio, para mostrar que estão jogando. Outra experiência, foi ao ser passado por um aluno, prints de vídeos pornográficos, transmitidos em um link na plataforma, por uma professora. Há uma real necessidade de os discentes saberem que há consequências futuras sobre tal comportamento, além de desviarem o uso inteligente para tais equipamentos.

04. Você indica para seus alunos pesquisas em museus virtuais? Por quê?

Resposta 04: Sim, pois é através deles que se possibilita aos alunos conhecerem a história e interessarem-se mais à ela, seja em período normal ou pandêmico.

05. Qual a importância dos museus virtuais para o ensino de história?

Resposta 05: Muito importante, não somente neste período de pandemia, onde o acesso presencial não é possível, o virtual possibilita conhecer, identificar, relacionar e estimular ao estudo da História.

06. Você acredita que as plataformas digitais são uma importante ferramenta de comunicação e aprendizado. Por quê?

Resposta 06: Com certeza, sim. São elas que estimulam e possibilitam uma autonomia aos mais variados públicos que anseiam conhecer, estudar e trocar experiências e conhecimentos.

07. O uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode prejudicar o aprendizado? Se sim, de que maneira? Se não, você faz uso desses recursos?

Resposta 07: Sim. Quando não bem direcionado pode ser prejudicial. Percebe-se que alguns alunos fazem suas pesquisas aleatórias ao tema, sem interessarem-se aos sites de instituições confiáveis ou sem ler o material na íntegra, antes de fazer o recorte. Outro fato é a falta de conhecimento quanto ao plágio, assim, faz-se necessário uma disciplina para estudo e conscientização sobre todos estes aspectos.

08. O site Guia Virtual dos museus de São Borja auxiliou ou pode auxiliar de alguma forma nas suas aulas? Como?

Resposta 08: O Guia Virtual é muito prático e de fácil compreensão, podendo ser usado por alunos do ensino fundamental do anos iniciais e do ensino médio também. Auxiliou muito na compreensão dos estudos sobre a história local, regional e nacional.

09. Você já conduziu seus alunos em visitas aos museus físicos? Nos conte como foi.

Resposta 09: Anterior à pandemia, usava visitas aos museus, relacionados aos temas trabalhados em aula, como história missioneira dos acervos da Biblioteca e do Museu Municipal Apparício Silva Rillo, ou à história dos presidentes Getúlio Vargas e João Goulart.

10. Você acredita que o Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula? Por quê?

Resposta 10: Sim, a partir desta experiência, constatei que os alunos se interessaram pelas histórias local e regional, trazendo o debate para dentro da sala de aula e trocando conhecimentos.

11. Você acredita que o site é o melhor formato para reunir essas informações sobre os museus ou sugere outra plataforma?

Resposta 11: O uso do site foi uma ótima experiência.

12. Você tem sugestões de melhoria para o Guia Virtual dos Museus de São Borja? Quais aspectos poderíamos melhorar, caso fossemos fazer uma atualização no site?

Resposta 12: Para o momento, estou satisfeita com todas as considerações do site. Apenas agradecer à oportunidade de poder levar aos alunos a possibilidade de conhecerem novas formas de estudos virtuais, à nossa história local. Ficaram também estimulados pela presença da Ana Márcia, uma jovem, de São Borja, com tantos projetos e colocando-os em prática. Parabéns!

APÊNDICE IV

Questões para aplicação aos docentes com a finalidade de avaliação do site Guia Virtual dos Museus de São Borja

IDENTIFICAÇÃO DO DOCENTE: José Luciano Gattiboni Vasques

FORMAÇÃO: Licenciatura em História e Ciências Humanas, Especialização em História, Especialização em Imagem, História e Memória das Missões: Educação para o Patrimônio, Mestrando em Políticas Públicas.

QUESTÕES

01. O que você faz para instigar o interesse do aluno durante as aulas?

Resposta 01: Meu trato com os alunos está pautado em três pilares: amizade, respeito e transparência. Para manter o interesse procuro utilizar várias metodologias; trabalhos criativos; abordagens claras e no nível intelectual do alunado; mostrando a importância da educação na transformação do seu amanhã, e principalmente o domínio do tema estudado.

02. Durante sua trajetória docente, você investiu em conhecimentos tecnológicos?

Resposta 02: Sim. Uma das primeiras coisas que fiz foi fazer um curso no Senac em busca de conhecimentos tecnológicos, aliás é algo que todo prestador de serviço deve fazer, buscando sempre abordagens que ressignifique seu *modus operandis* (modo de operar, agir) que refletirá no seu ensino-aprendizagem.

03. Você acredita que os alunos estão preparados para a utilização de Tecnologias de comunicação e informação (TIC) de forma virtual em aula? Como você percebe que os alunos estão ou não preparados?

Resposta 03: Preparados com certeza, pois já dominam vários equipamentos tecnológicos, falta agora o direcionamento para a instrumentalização e efetividade das TIC's no ambiente escolar.

04. Você indica para seus alunos pesquisas em museus virtuais? Por quê?

Resposta 04: Sim. Em função da oportunidade instantânea de conhecer os museus virtualmente, e que provavelmente instigar o alunado conhecer pessoalmente o acervo destes. Os museus virtuais preenchem lacunas propiciadas pelos baixos investimentos nos setores educacionais, em virtude das poucas estruturas.

05. Qual a importância dos museus virtuais para o ensino de história?

Resposta 05: Entendo ser importantíssimo, pois assim poderemos contextualizar melhor aos nossos alunos com as abordagens provenientes da tecnologia ali aplicada.

06. Você acredita que as plataformas digitais são uma importante ferramenta de comunicação e aprendizado. Por quê?

Resposta 06: Sim. Em função de que os alunos são nativos digitais e se apoderaram de fato da ferramenta tecnológica.

07. O uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode prejudicar o aprendizado? Se sim, de que maneira? Se não, você faz uso desses recursos?

Resposta 07: Não prejudica em nada se bem aplicada. Faço o uso constante do laboratório de informática e dos celulares do alunado, mediando e orientando-os para o uso correto da ferramenta tecnológica.

08. O site Guia Virtual dos museus de São Borja auxiliou ou pode auxiliar de alguma forma nas suas aulas? Como?

Resposta 08: Acredito que vá ajudar nas abordagens relativas ao tema estudado, pois um passeio virtual pode prover o alunado de algo que este ainda não tenha percebido e passe a partir de então ter maior interesse no conhecimento advindo da visita virtual.

09. Você já conduziu seus alunos em visitas aos museus físicos? Nos conte como foi.

Resposta 09: Muitas vezes. Inicialmente, antes da visita física, proponho um estudo relativo ao museu a ser visitado. Depois de instrumentalizar o alunado como deverá ser a visita (apontamentos/fotos/indagações), parto para a visita de campo, de forma organizada em razão de serem crianças ou adolescentes através de algumas regras básicas de comportamento e cuidados, como por exemplo, não mexer em nada exposto. As visitas são sempre desafiadoras, porém são de grande valia, e os alunos geralmente voltam encantados com os acervos conhecidos.

10. Você acredita que o Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula? Por quê?

Resposta 10: Com certeza. Em primeiro lugar por ser inovador. Muitas vezes desejamos conhecer algum museu e não temos como nos deslocarmos até o local físico, neste aspecto é muito importante, como também numa visita virtual pode instigar o alunado a conhecê-lo, mesmo que não for com a escola, mas sim, também por iniciativa própria.

11. Você acredita que o site é o melhor formato para reunir essas informações sobre os museus ou sugere outra plataforma?

Resposta 11: O site vai possibilitar uma série de transformações no *modus operandis* (modo de operar, agir) do professorado, pois aliar o novo com o antigo, além de desafiador, propiciará um acréscimo substancial no conhecimento dos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem

12. Você tem sugestões de melhoria para o Guia Virtual dos Museus de São Borja? Quais aspectos poderíamos melhorar, caso fossemos fazer uma atualização no site?

Resposta 12: Entendo que o caminho que está sendo trilhado está correto, porém algo que deve ser levado em conta é a atualização do acervo e da forma de apresentar, isto é, não eternizar o formato, buscar sempre atualizar o processo no site. Gostei muito do formato e da possibilidade de visitar virtualmente os espaços apresentados, e se possível agregar outros museus ao site (ex: o Museu Ergológico da Estância)

APÊNDICE V

Questões para aplicação aos docentes com a finalidade de avaliação do site Guia Virtual dos Museus de São Borja

IDENTIFICAÇÃO DO DOCENTE: Maycc Camilo

FORMAÇÃO: Licenciatura em História e Pedagogia

QUESTÕES

01. O que você faz para instigar o interesse do aluno durante as aulas?

Resposta 01: Costumo dizer que sou contadora de história, para isso preciso ser muito convincente na História. Uso os métodos mais variados possíveis, como pesquisa na qual o aluno irá direcionar o assunto em sala com seus colegas. Vídeos na qual eu gravo e eles para mostrar as peculiaridades de sua região. Busco também trazer o aluno para a história através de exposições elaboradas de acordo com o assunto que irá levar o aluno a pesquisas.

02. Durante sua trajetória docente, você investiu em conhecimentos tecnológicos?

Resposta 02: Aprendi com o tempo, conforme foi crescendo a demanda fui também me aperfeiçoando.

03. Você acredita que os alunos estão preparados para a utilização de Tecnologias de comunicação e informação (TIC) de forma virtual em aula? Como você percebe que os alunos estão ou não preparados?

Resposta 03: Mesmo com toda a diversidade enfrentada durante este período pandêmico nós professores pensamos que agora seria a hora de nossos alunos mostrarem do que são capazes nesta área, tecnologia. Mas o que se pode sentir foi uma defasagem incrível de domínio no uso destas ferramentas. Nosso aluno sabe o básico, e não está preparado para ensino a distância. Cansa com muita facilidade e se dispersa em pouco tempo, ainda em sala de aula online. Escreve pouco, e não usa de domínio oral para apresentar seus trabalhos. Ao meu pensar o aluno precisa de rotina, limite e estímulo na sala de aula, quando se refere a ensino de qualquer nível, principalmente no ensino superior.

04. Você indica para seus alunos pesquisas em museus virtuais? Por quê?

Resposta 04: Sou uma professora ainda em desenvolvimento, também na questão de aprender, e neste ambiente virtual ainda estou leiga. Estimulo os acadêmicos a conhecerem os museus virtuais, e quando faço exposição de assunto pertinentes em sala, faço viagens a museus virtuais.

05. Qual a importância dos museus virtuais para o ensino de história?

Resposta 05: É uma base que temos para poder oportunizar para nossos alunos a conhecer a história através destas plataformas digitais, uma história tão distante, e que ao mesmo tempo aproxima nosso aluno a sua identidade.

06. Você acredita que as plataformas digitais são uma importante ferramenta de comunicação e aprendizado. Por quê?

Resposta 06: Acredito que sim, porém o professor deve ter amadurecimento em termos de conhecimento ao usar essas ferramentas, para poder cativar o aluno a um portal muito além do seu mundo. Dependendo da forma e estímulo que ele usar, afastará o aluno dessa curiosidade em saber mais.

07. O uso de recursos virtuais como tecnologia pedagógica pode prejudicar o aprendizado? Se sim, de que maneira? Se não, você faz uso desses recursos?

Resposta 07: A instituição em que trabalho possui uma estrutura muito bem equipada com relação às novas tecnologias, temos uma lousa digital, uma sala de informática, um auditório com todo o equipamento para ser utilizado tanto para o professor, quanto o acadêmico. A instituição também possui três salas de aula com tv, sem contar com caixa de som e microfone para usar, e dessa forma, se o professor tiver um bom planejamento, domínio e conhecimento para passar ao aluno, com certeza este aluno não terá dificuldades. Temos um longo caminho pela frente, pois primeiro deve-se motivar o professor a aplicar estas novas formas de ensino para depois ofertar ao aluno ou acadêmico as ferramentas inovadoras. O ensino só será prejudicado pela ausência de informação. Uso todos os recursos que minha instituição oferece, e aprendo junto ao meu aluno.

08. O site Guia Virtual dos museus de São Borja auxiliou ou pode auxiliar de alguma forma nas suas aulas? Como?

Resposta 08: Com certeza devemos apresentar figuras ilustres aos acadêmicos, pois este guia com certeza será de uso complementar para os professores que souberem usar o material.

09. Você já conduziu seus alunos em visitas aos museus físicos? Nos conte como foi.

Resposta 09: Sim, minha cidade fica a 200 km da capital, Florianópolis, levo meus alunos ao museu a céu aberto. As fortalezas de Santa Cruz de Anhatomirim, São José da Ponta Grossa e Santo Antônio de Ratonas, atrativos turísticos e históricos com mais de 280 anos. Tudo é experiência, nossos alunos e acadêmicos gostam do diferente, e nunca mais esquecem, particularmente, para mim, é prazeroso as visitas aos museus, o respeito que este cidadão terá por mim e pela história não tem preço.

10. Você acredita que o Guia Virtual dos Museus de São Borja pode ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada por alunos e professores em sala de aula? Por quê?

Resposta 10: Como havia mencionado na questão acima, com certeza será de grande uso na sala de aula, mas nunca deixar de mencionar que o preparo, o planejamento do professor é muito importante para iniciar uma viagem a este mundo virtual.

11. Você acredita que o site é o melhor formato para reunir essas informações sobre os museus ou sugere outra plataforma?

Resposta 11: É mais uma ferramenta que vem a acrescentar no trabalho do professor, basta ele saber usar. Desse modo, surge a necessidade de capacitação e inclusão digital.

12. Você tem sugestões de melhoria para o Guia Virtual dos Museus de São Borja? Quais aspectos poderíamos melhorar, caso fossemos fazer uma atualização no site?

Resposta 12: O aluno de hoje está mais voltado a imagens e recursos como este. O audiovisual também é uma ferramenta que pode ser implementada no guia.