



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA  
MESTRADO EM HISTÓRIA**

ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA

**MUSEUS VIRTUAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA: O caso do Museu Paço do Frevo**

Recife  
2024

ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA

**MUSEUS VIRTUAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA: O caso do Museu Paço do Frevo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História.

**Área de Concentração:** História Social da Cultura Regional

**Orientador:** Prof. Dr. Augusto César Acioly Paz Silva

Recife  
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S586m Silva, Alvanir Ivaneide Alves da  
Museus Virtuais e o Ensino de História: O caso do Museu Paço do Frevo / Alvanir Ivaneide Alves da Silva. - 2024.  
155 f. : il.
- Orientador: Augusto Cesar Acioly Paz Silva.  
Inclui referências, apêndice(s) e anexo(s).
- Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em História, Recife, 2024.
1. Ensino de História. 2. Museus Virtuais. 3. Tecnologias Digitais. 4. Paço do Frevo. I. Silva, Augusto Cesar Acioly Paz, orient. II. Título

CDD 981

---

ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA

**MUSEUS VIRTUAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA: O caso do Museu Paço do Frevo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História.

APROVADA EM: 22/02/2024

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Augusto Cesar Acioly Paz Silva  
Programa de Pós-Graduação em História - UFRPE (Orientador)

---

Profa. Dra. Juliana Alves de Andrade  
Programa de Pós-Graduação em História - UFRPE (Examinadora Interna)

---

Prof. Dr. Arnaldo Martin Szlachta Junior  
Programa de Pós-Graduação em História - UFPE (Examinador Externo)

Aos meus pais e irmãs - é por vocês que  
tenho destinado meus esforços à  
pesquisa, com amor e dedicação.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus pela vida, pela oportunidade concedida e por ter estado comigo todas as vezes que tive vontade de desistir, pude sentir sua graça sendo renovada em mim e me impulsionando a prosseguir.

Agradeço aos meus pais, Aurino e Ivaneide, e às minhas irmãs, Aline e Aurineide, vocês que me encorajam a dar continuidade aos meus sonhos e projetos, sempre ao meu lado, me apoiando e me ajudando nas tomadas de decisões. Além disso, diante de tantos desafios, só pude chegar à conclusão desta pesquisa, porque tive vocês me ajudando economicamente e emocionalmente.

Também manifesto minha gratidão à coordenação do curso de Mestrado, a todos os professores que fizeram parte da minha trajetória e contribuíram imensamente para minha formação na Pós-graduação, em especial, ao meu orientado Professor Doutor Augusto Cesar Acioly Paz Silva, pela orientação desta Dissertação, por toda paciência, apoio e empatia, lembro que no início de tudo, uma frase dita por ele em nossa primeira reunião e que me marcou, foi que ele faria o possível para que minha trajetória na escrita da Dissertação acontecesse de forma leve e humana, e foi justamente assim que se deu, serei sempre grata por isso.

Agradeço aos Professores Doutores, Juliana Alves de Andrade e Arnaldo Martin Szlachta Junior, por terem aceitado participar da Banca Examinadora, pelas sugestões, apontamentos e por toda contribuição que proporcionaram os ajustes necessários para a conclusão desta pesquisa.

Sou grata também à toda equipe do Museu Paço do Frevo, pela receptividade e acolhida desde o início quando entramos em contato para formalizarmos o acesso à Plataforma Virtual, em especial, a Luiz Vinicius Maciel, que com imensa paciência e prestatividade, mediou o nosso contato com a coordenação do Museu, para que pudéssemos ter acesso às fontes de pesquisa, como às entrevistas e às gravações do Abre – salas.

Presto agradecimento à direção da EREF – Padre Nicolau Pimentel, por ter nos autorizado a realizar a aula oficina na Instituição e às professoras que se disponibilizaram a conceder às entrevistas, em especial, à Professora Raquel (Docente 2), pela disponibilização de suas aulas e horários para que pudéssemos realizar a coleta de dados.

Também agradeço ao Professor Doutorando Adriano de Araújo, pois, desde a etapa de produção do meu Projeto de Pesquisa, me ajudou na revisão da estruturação do Tema e nas sugestões de quais procedimentos metodológicos seriam mais adequados para a minha

pesquisa, que, ainda não passava de um sonho, mesmo assim, se prontificou a me ajudar e a me impulsionar a participar da seleção.

Sou grata aos amigos mais próximos que pude fazer desde o início do curso, Fernanda Oliveira, Edson Alves e Carlos Eduardo, cujos me apoiaram nos momentos mais desafiadores e juntos pudemos partilhar nossos anseios, dores, alegrias e esperanças de que o dia da defesa viria e como tal, seríamos capazes de concluir nossas pesquisas.

Por fim, agradeço a todos que contribuíram de forma direta e indireta para o desenvolvimento e conclusão desta pesquisa. Assim como, aos pesquisadores do Campo do Ensino de História que pude ter contato ao longo dessa trajetória, dos quais pude receber sugestões de leituras e trocas de experiências práticas diante do uso das Tecnologias Digitais no ensino aprendizagem em História.

“A virtualidade é um espaço de  
possibilidades, um espaço de  
potencialidades e um espaço de criação”  
(Levy, 1996).

## RESUMO

A seguinte pesquisa, realizada no Brasil, possui como objetivo geral analisar as possibilidades que a Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo pode proporcionar em aulas de História. Neste sentido, como procedimento metodológico, foi realizado, inicialmente, uma revisão historiográfica orientada por livros e artigos que discutem a relação entre o Ensino de História e as Tecnologias Digitais na sala de aula (Bittencourt, 2008; Fochi, 2015; Schmidt, 2014; Franco, 2018; Barros, 2022), com a perspectiva dos Museus Virtuais (Henriques, 2004; Muchacho, 2009; Botelho, 2010) e as possíveis interações de ambos os espaços (Ramos, 2004; Dumbra, Arruda, 2013; Mota, 2020). Após este primeiro processo, realizamos o momento prático da pesquisa, que aconteceu em duas etapas: a primeira delas, por meio da investigação ocorrida no espaço não formal de ensino, ou seja, no museu Paço do Frevo, onde foi coletado entrevista semiestruturada com o setor educativo e, posteriormente, analisado gravações do Abre – salas, já no segundo momento, realizamos a visita à escola de referência em ensino fundamental, onde foi realizado entrevista semiestruturada com docentes em História e a aplicabilidade de uma aula oficina aos discentes, a fim de testar as concepções provocadas diante do uso de um Museu Virtual vinculado em aulas de História. Com a análise da fundamentação teórica e com a ordenação das informações dos dados coletados, será possível tornar mais claro e compreensível de que forma a utilização de Museus Virtuais em aulas de História, promovem maneiras de aprender este componente curricular, ao mesmo tempo em que nos ajudará a pensar e problematizar a relação entre Ensino - Espaços Museais e a aprendizagem no campo da História.

**Palavras-chave:** Ensino de História. Museus Virtuais. Tecnologias Digitais. Paço do Frevo.

## ABSTRACT

The following research, carried out in Brazil, has the general objective of analyzing the possibilities that the Virtual Platform of the Paço do Frevo Museum can provide in History classes. In this sense, as a methodological procedure, a historiographical review was initially carried out guided by books and articles that discuss the relationship between History Teaching and Digital Technologies in the classroom (Bittencourt, 2008; Fochi, 2015; Schmidt, 2014; Franco, 2018; Barros, 2022), with the perspective of Virtual Museums (Henriques, 2004; Muchacho, 2009; Botelho, 2010) and the possible interactions of both spaces (Ramos, 2004; Dumbra, Arruda, 2013; Mota, 2020). After this first process, we carried out the practical research, which took place in two stages: the first, through investigation that took place in the non-formal teaching space, that is, at the Paço do Frevo museum, where a semi-structured interview was collected with the educational sector and, later, analyzed recordings of Abre – salas, in the second moment, we visited the reference school in elementary education, where a semi-structured interview was carried out with History teachers and the applicability of a workshop class to students, in order to test the conceptions provoked by the use of a Virtual Museum linked to History classes. With the analysis of the theoretical foundation and the ordering of the information collected, it will be possible to make it clearer and more understandable in how the use of Virtual Museums in History classes promote ways of learning this curricular component, at the same time as will help to think and problematize the relationship between Teaching - Museum Spaces and learning in the field of History.

**Keywords:** Teaching History. Virtual Museums. Digital Technologies. Paço do Frevo.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Gráfico das respostas dos profissionais de museus.....	59
Imagem 2 - Página do Tour Virtual do Museu do Louvre.....	66
Imagem 3 - Página do Collections – Louvre.....	68
Imagem 4 - Página do Collections – Louvre.....	69
Imagem 5 - Página do Tour Virtual do Museu Pinacoteca.....	70
Imagem 6 - Página do Tour Virtual do Museu Pinacoteca.....	71
Imagem 7 - Página do Tour Virtual do Museu do Ipiranga.....	72
Imagem 8 - Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo.....	79
Imagem 9 - Página do Tour Virtual do Museu do Homem do Nordeste.....	80
Imagem 10 - Página do Tour Virtual do Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães.....	81
Imagem 11 - Abre-Salas.....	87
Imagem 12 - Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo.....	88
Imagem 13 - Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo.....	89
Imagem 14 - Retratos do Frevo.....	90
Imagem 15 - Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo.....	91
Imagem 16 - Abre-Salas sendo realizado um quiz através do Kahoot.....	91
Imagem 17 - Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo.....	92
Imagem 18 - Realização da Aula oficina.....	107
Imagem 19 - Lauda do PowerPoint da Aula Oficina.....	109
Imagem 20 - O Frevo e sua história.....	110
Imagem 21 - O Frevo e sua história.....	110
Imagem 22 - Retrato do Frevo.....	111
Imagem 23 - Pergunta 1.....	114
Imagem 24 - Pergunta 2.....	114
Imagem 25 - Pergunta 3.....	115
Imagem 26 - Pergunta 4.....	116

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Ferramentas Disponibilizadas no Google Arts And Culture.....	75
Quadro 2 - Museus Pernambucanos expostos No Google Arts And Culture.....	78
Quadro 3 - Estrutura das Etapas da Aula Oficina.....	105
Quadro 4 - Sequência dos Principais Marcos da História do Frevo.....	108
Quadro 5 - Formulário de Perguntas.....	113
Quadro 6 - Pergunta 5: Respostas dos Alunos (Positivas).....	117
Quadro 7 - Pergunta 5: Respostas dos Alunos (Sucintas).....	119
Quadro 8 - Pergunta 5: Respostas dos Alunos (Negativas).....	119

## **LISTA DE SIGLAS**

Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Comitê Internacional de Documentação (CIDOC)

Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (FUNDARPE)

Instituto Agrônomo de Pernambuco (IPA)

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)

Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM)

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)

International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums (ICHIM)

Internacional Conselho de Museus (ICOM)

Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)

Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)

Projeto Político Pedagógico (PPP)

Termo de Assentamento Livre e Esclarecido (TALE)

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1 OS RECURSOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: PENSANDO OS MUSEUS VIRTUAIS, ENQUANTO ESPAÇOS DE MEMÓRIA, COMO MÉTODO ATIVO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA.....</b>	<b>25</b>
1.1 O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DE NOVOS MÉTODOS NA PRÁTICA DE ENSINO APRENDIZAGEM FRENTE ÀS DEMANDAS DO TEMPO PRESENTE.....	25
1.2 “MUSEU VIRTUAL”: PENSANDO POSSIBILIDADES DE DEFINIÇÃO.....	35
1.3 A VIRTUALIDADE: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL ENTRE OS ESPAÇOS FORMAIS DE ENSINO E OS NÃO FORMAIS.....	44
<b>2 A RESSIGNIFICAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS E SUAS AÇÕES VIRTUAIS: CAMINHOS POSSÍVEIS PARA USOS NO ENSINO DE HISTÓRIA.....</b>	<b>53</b>
2.1 UM OLHAR HISTÓRICO SOBRE OS MUSEUS VIRTUAIS E SUAS POTENCIALIDADES PARA O ENSINO DE HISTÓRIA.....	53
2.2 OS MUSEUS VIRTUAIS MAIS ACESSADOS NA PANDEMIA.....	58
2.3 CONCEPÇÕES DA PLATAFORMA GOOGLE ARTS AND CULTURE E A PRESENÇA DE MUSEUS PERNAMBUCANOS.....	73
2.4 O CASO DO PAÇO DO FREVO: ANALISANDO O ABRE-SALAS COMO MEDIAÇÃO SÍNCRONA DESENVOLVIDA NO PERÍODO PANDÊMICO.....	82
<b>2.4.1 Etapas de Execução do Abre – Salas.....</b>	<b>88</b>
<b>3 O ENSINO DE HISTÓRIA E O MUSEU NA ESCOLA.....</b>	<b>94</b>
3.1 CONTEXTO HISTÓRICO EM QUE A EREF FOI INSTITUÍDA E A ORGANIZAÇÃO ATUAL DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO.....	95
<b>3.1.1 Concepção das Professoras de História em Relação às Tecnologias Digitais e a Educação Patrimonial no Processo Ensino Aprendizagem.....</b>	<b>98</b>
3.2 AULA OFICINA: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DA PLATAFORMA VIRTUAL DO MUSEU PAÇO DO FREVO EM SALA DE AULA.....	102
<b>3.2.1 Roteiro/Proposta de Aula Oficina.....</b>	<b>103</b>

<b>3.2.2 Aplicação da Aula Oficina.....</b>	<b>105</b>
<b>3.2.3 Análise dos Dados: Percepção dos discentes sobre a aula oficina e o Museu Virtual.....</b>	<b>112</b>
<b>3.3 MUSEUS VIRTUAIS, ENSINO DE HISTÓRIA E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL.....</b>	<b>120</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>127</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>130</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>139</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>152</b>

## INTRODUÇÃO

Com a ampliação das Tecnologias Digitais sendo utilizadas no Ensino de História, é perceptível a diversidade de ferramentas que contribuem com um ensino aprendizagem a partir da inter-relação de espaços, assim sendo, nesta Dissertação, temos nos preocupado com a aprendizagem em História diante das possibilidades apresentadas no atual Tempo Presente, com foco para o museu, que por meio de sua inserção na internet, tem se apresentado como um recurso importante na construção de formas de aprender e ensinar História. Em nosso caso, o Paço do Frevo<sup>1</sup>, mais específico, a sua Plataforma Virtual, que tem sido o espaço escolhido para empreender tais reflexões.

Nesta perspectiva, no livro *Metodologia do Ensino de História*, Fochi (2015)<sup>2</sup> aponta que as tecnologias estão diante de nós como uma demanda que faz parte do nosso presente, sendo assim, é necessário pensarmos e refletirmos a respeito do Ensino de História escolar e de métodos ativos possíveis de serem aplicados aos discentes. Pois, tal incorporação sensibiliza tanto a cultura histórica como a cultura escolar, elaborando efeitos na oferta e partilha do conhecimento histórico ensinado na educação básica.

Além disso, Franco (2018)<sup>3</sup>, em seu artigo *Entre tradiciones e innovaciones: la enseñanza de la historia y la responsabilidad por el mundo*, aponta que o uso das Tecnologias Digitais para o docente, colabora para que ele as integre ao currículo e as torne significativas, no sentido de construir um processo de ampliação das ferramentas para o Ensino de História, contribuindo assim, com a aprendizagem dos estudantes e levando em consideração a realidade digital na qual os discentes estão inseridos.

Pensando nisso, Sousa Jr (2022) em seu artigo *Educação 4. 0 e Educação Histórica: Mídias Digitais, Ensino de História e Metodologias Ativas para o Século XXI*<sup>4</sup>, aponta que no século XXI os ambientes virtuais possibilitam que os docentes atuem relacionando as suas

---

<sup>1</sup> Museu Paço do Frevo – Localizado no Recife, o museu é um Centro de Referência em Salvaguarda do Frevo dedicado à difusão, pesquisa, lazer e formação nas áreas da dança e música do frevo. Aberto ao público em 2014 e disponibilizado no Plataforma Google Arts and Culture em 2017.

<sup>2</sup> Graciela Fochi é Professora Doutora em História Global, em 2015 publicou o livro “Metodologia do Ensino de História”, cujo retrata discussões em torno da importância da Metodologia e da Didática da História como estratégias para o Ensino de História escolar, que necessitam estar em equilíbrio e no mesmo patamar das pesquisas e dos temas históricos.

<sup>3</sup> Alexia Pádua Franco é doutora em educação, desenvolve pesquisas sobre novas tecnologias de comunicação e informação e metodologias de ensino. Neste artigo provocar reflexões sobre o papel da educação escolar e, mais especificamente, do ensino de História, no século XXI.

<sup>4</sup> Alexandre Jr é Mestre em Ensino de História pela UFC e no artigo “Educação 4. 0 e Educação Histórica: Mídias Digitais, Ensino de História e Metodologias Ativas para o Século XXI”, discute sobre uma recontextualização das TICs e da necessidade dos professores aprenderem e se familiarizarem com as novas mídias, como foco em analisar como tais tecnologias poderiam ser incorporadas ao cotidiano escolar.

práticas de ensino aprendizagem com as Tecnologias Digitais, no entanto, além de usá-las e conhecê-las, é necessário saber como organizar suas atividades em sala, para alcançar os objetivos pretendidos.

Isso permite que os docentes se vejam, de acordo com as reflexões de Cerri (2011)<sup>5</sup>, como profissionais que sejam capazes de dialogar com múltiplas linguagens disponíveis no momento que irá produzir ou adaptar seus materiais de ensino, e problematizar, de maneira crítica, os conhecimentos produzidos e partilhados pelos meios de comunicação, possibilitando-os avaliar os impactos que eles desencadeiam na formação de seus alunos.

Dessa maneira, ao levarmos em consideração as possibilidades de relação que as Tecnologias Digitais podem proporcionar entre espaços produtores de saberes, sendo nosso foco, o Museu e o Ensino de História, mediados pelas campo virtual, entendemos, de acordo com as percepções de Mota (2020)<sup>6</sup> em seu artigo *Museus históricos no mundo digital e suas potencialidades em sala de aula*, que essa relação, contribui com a produção e compreensão do conhecimento histórico, mesmo diante de um mundo cada vez mais digital.

Sendo assim, no artigo *Práticas culturais e práticas escolares: aproximações a especificidades no ensino de história*, Siman (2003)<sup>7</sup>, afirma que tanto a cultura escolar quanto a cultura museológica, tem passado por processos de transformação por consequência da era digital, e por meio das mudanças desencadeadas, novas práticas vão se consolidando diante das novas concepções do que tange o ensinar e o aprender, no nosso estudo, o ensinar e o aprender História, contribuindo assim, para uma resignificação do papel da escola e do museu na nossa sociedade.

Nesta percepção, as inquietações para o desenvolvimento desta pesquisa surgiram a partir das vivências nos anos de 2020 e 2021, diante da pandemia do covid – 19<sup>8</sup>, que de forma

---

<sup>5</sup> Luis Fernando Cerri é Doutor em Educação e no Livro “Ensino de História e Consciência Histórica: Implicações didáticas de uma discussão contemporânea”, publicado em 2011, debate em seu terceiro capítulo acerca do ensino de história, da aprendizagem dos alunos, da formação dos professores e das consequências que o conceito de consciência histórica traz para as nossas reflexões sobre os usos e o ensino da História na escola.

<sup>6</sup> Ana Mota é Museóloga e Historiadora, e neste artigo apresenta concepções acerca do campo das tecnologias digitais que tem servido como meio essencial para a construção e difusão do conhecimento. Assim sendo, destaca que exposições museológicas de forma virtual proporcionam ferramentas de uso para o Ensino de História, para isso, é sugerido algumas plataformas virtuais de museus para uso.

<sup>7</sup> Lana Siman é professora de Prática de Ensino de História da UFMG e neste artigo discute sobre a educação escolar que vem buscando cada vez mais estabelecer um diálogo com outros espaços culturais, dando foco para o Museu, problematizando com vistas a explorar o que esses espaços oferecem para a aquisição de conhecimento por meio do emprego de outras linguagens e ferramentas. Apontando que ao aproximar os educandos desses espaços, também é possível contribuir com o desenvolvimento cidadão deles.

<sup>8</sup> Covid-19 é uma doença infecciosa em escala global, causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2 (SARS-CoV-2), que se manifesta no ser humano de diversas formas, levando muitos casos a óbito, o qual manifestou-se no Brasil no início de 2020 até o presente momento, mas, teve por fim sua emergência sanitária em abril de 2022, tendo decreto promulgado pelo Ministério da Saúde. Mais informações em: <https://portal.fiocruz.br>. Acesso em: 05/03/2023.

emergencial, nos mostrou a ampliação de vivências na educação básica a partir do digital, ampliando as percepções de que os recursos tecnológicos podem ser utilizados como estratégias importantes na sala de aula, tendo em vista que, Kenski (2012)<sup>9</sup>, em seu Livro *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*, frisa que os recursos digitais sendo bem utilizados, podem desencadear alteração na interação professor e aluno, levando-os a um aprofundamento do conteúdo estudado, o que pode contribuir para o desenvolvimento de conhecimentos.

Além disso, Pessoa (2022)<sup>10</sup>, em seu artigo *Entre Papeis Empoeirados e Mídias Digitais ou de como o Aprendizado Histórico Comporta Múltiplas Dimensões*, chama essa interação de “traduções tecnológicas” e destaca que elas se tornaram necessárias às novas condições de trabalho que se apresentam no Tempo Presente, uma vez que inovações se desenvolvem ao longo do contexto temporal, e como recentemente o mundo globalizado necessitou avançar tecnologicamente, de forma súbita e compulsória, como resposta a um período pandêmico, passando a utilizar as mídias disponíveis para viabilizar a produção e o compartilhamento de aulas online, reafirmando que o trabalho docente desafia o professor, que também é historiador, a reaprender constantemente a sua profissão.

Assim, foi possível observar no período pandêmico uma crescente disseminação de museus em rede digital e um acesso mais interativo pelo público, dessa forma, propomos nesta Dissertação, os seus usos no Ensino de História, pois, entendemos que mesmo no pós pandemia, ainda é possível utilizá-los em aulas de História, como destaca Bittencourt (2008)<sup>11</sup> ao analisar que os museus compõem uma cultura material e são espaços propícios para realizar mediações de tempos e espaços históricos.

---

Mesmo não dando foco nesta Dissertação a pandemia do covid-19 em si ou as suas consequências no quesito saúde, mas para debatermos acerca das novas perspectivas de métodos usados em sala de aula é essencial ressaltar que essa porta de possibilidades foi aberta por consequência da mesma. Além disso, ela ocasionou o fechamento de museus por um período de tempo, o que desencadeou uma ampliação de visibilidade para a virtualidade museal. Nessa percepção, abrimos espaço para apontarmos que não estamos aqui defendendo como positivo as consequências do covid-19, no que tange a abertura de possibilidades no campo do Ensino de História e da Museologia, mas visamos problematizar as modificações em ambos os campos.

<sup>9</sup> Vani Kenski é Mestre em Matemática e em seu livro discute sobre a relação entre educação e tecnologias utilizando uma linguagem acessível para que, além dos estudantes e profissionais da educação, outros leitores possam compreender conceitos e questões relacionados à educação e às tecnologias. Para isso, ela busca elucidar historicamente os sucessivos avanços tecnológicos ao longo dos tempos, destacando seus reflexos na educação.

<sup>10</sup> Ângelo Pessoa é Doutor em História Social pela USP e busca discutir nesse artigo acerca de como o aprendizado histórico comporta múltiplas dimensões, para isso, ele enfoca em analisar os recursos tecnológicos como espaço possível de agregar conhecimento, mas um conhecimento crítico, que lida com permanências e transformações sociais.

<sup>11</sup> Circe Bittencourt no 3º capítulo da parte 3 do livro “Ensino de História: fundamentos e métodos”, enfoca sobre a importância de usar documentos não escritos nas aulas de História, dentre eles, os Museus, que compõem a cultura material, e frisa que para esse uso, é necessário desencadear uma ação educação nos educandos, para que seja estimulado uma sensibilidade.

Nessa perspectiva, Barroso, Jesus e Carmo (2021)<sup>12</sup> no artigo *Os processos museológicos como um constructo para o ensino de história*, também destacam que os museus são espaços de produção de saberes que salvagam diversos objetos, e como espaços de desenvolvimento de educação não formal, apresentam fatos históricos, sociais e culturais do passado ou contemporâneos, por meio das pesquisas museológicas de seus acervos.

Através da disponibilidade de recursos tecnológicos digitais que são, amplamente favoráveis, ao desenvolvimento no âmbito escolar da disciplina História, é possível interligar a sala de aula com espaços museais virtuais, pois eles podem permitir uma maior potencialização, rapidez e praticidade ao acesso de informações, possibilitando conhecê-los sem a exclusividade da presença física no ambiente.

A potencialidade educativa dos museus pode proporcionar práticas educativas diversas, se tornando um recurso acessível para as aulas de História, porém Bittencourt (2008) destaca a necessidade de esclarecer para os alunos o que realmente é um museu, o que ele abriga e sua importância na constituição de memória social e histórica, para que seja possível realizar uma mediação de saberes e problematização a respeito do que o salvagam, já que no campo do Ensino de História os acervos museológicos devem ser analisados como “documento histórico a ser estudado por meio de problemáticas historicamente fundamentadas” (Ramos, 2020, p. 47)<sup>13</sup>.

Com o Museu também é possível desenvolver aulas de História com foco na cultura regional dos discentes, tendo em vista que Zarbato e Santos (2015)<sup>14</sup> apontam que ações educativas que viabilizam a aproximação dos sujeitos que estudam e aprendem História, em um processo que possibilite no ambiente escolar uma leitura ou (re) leitura da memória coletiva a partir do contato com o patrimônio.

Haja visto que, estudos acerca do Patrimônio cultural pertencentes à História Regional, favorece a ampliação de análises sobre a cultura histórica, ora construída e formada por diferentes grupos sociais, contribuindo com reflexões sobre o saber e o fazer histórico na sala de aula.

---

<sup>12</sup> Artigo publicado como capítulo no Livro *Acervo e Fontes*, nele os autores discutem a importância de os acervos museológicos serem tratados como documento histórico no Ensino de História. Dando foco também para o campo da Museologia, que com o passar dos tempos buscou se especializar no contexto da comunicação e educação, para envolver os processos de museu, escola e objeto.

<sup>13</sup> Citação extraída do artigo “Em nome do objeto: museu, memória e ensino de história”, nele o historiador Francisco Lopes (2020) debate sobre os museus, que podem ser usados no ensino de história, mas na medida em que a memória for tratada como fonte de conhecimento e não simplesmente como algo já conhecido.

<sup>14</sup> Artigo “Memória e patrimônio na aula de História: o uso do monumento histórico-cultural na aprendizagem histórica”, nele Jaqueline Zarbato e Caio Santos (2015), problematizam os usos do patrimônio cultural na história ensinada, para isso, foi realizado uma atividade prática onde investigaram um patrimônio em específico da cidade de Três Lagoas.

Nesta percepção, Cerri (2011) evidencia acerca da importância de se produzir uma aprendizagem crítica e dialógica, já que o Ensino de História está ligado diretamente a educação e a Ciência História. A partir dessa perspectiva, faz-se necessário a utilização de elementos que sejam estimulantes e pluridisciplinares, sobretudo na contribuição social, cultural e histórica do estudante.

Assim sendo, quando pensamos sobre uma diversificada prática em aulas de História, mais precisamente para um público de anos finais do Ensino Fundamental, com mediação de espaços não formais de ensino, como os museus virtuais, temos uma série de questões que ocupam o papel de destaque no processo de ensino aprendizagem e que iremos discorrer nos capítulos desta Dissertação.

Para isto, destacamos como objetivo geral desta pesquisa, analisar as possibilidades que a Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo pode proporcionar em aulas de História. A partir desta questão mais ampla, também procuramos evidenciar as concepções dos museus virtuais, compreendendo-os na qualidade de métodos ativos a serem trabalhados no ensino fundamental II; além de compreender como a virtualidade pode interligar o Ensino de História com espaços não formais de ensino. E outra questão que perpassou as nossas inquietações, orienta-se pelas possibilidades que o uso das ferramentas digitais desencadeia diante da construção das experiências de aprendizagens na área de História e do campo de seu ensino.

Partindo dessa premissa, a metodologia para o desenvolvimento desta pesquisa deu-se a partir de uma pesquisa exploratória, uma vez que ela pode “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito” (Gil, 2002, p. 41), e de uma pesquisa qualitativa, que “implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível” (Chizzotti, 2003, p. 221).

Utilizamos ambas para uma compreensão da relação entre Ensino de História e espaços museais virtuais, já que estamos estudando nesta pesquisa os Museus Virtuais como um recurso que pode ser utilizado em aulas de História.

Para o desenvolvimento metodológico desta Dissertação, na primeira etapa de investigação das fontes foi realizado uma fundamentação teórica a partir da análise e revisão historiográfica de livros e artigos referente as mudanças educacionais que aconteceram por consequência do período pandêmico, o que ocasionou novas perspectivas de ensinar História (Honorato, Nery, 2020; Nóvoa, Alvim, 2021; Moreira, Henriques, Barros, 2020); assim como, a de metodologias ativas, linguagens alternativas e uso das Tecnologias Digitais, que são importantes para o Ensino de História (Abud, 2005; Bittencourt, 2008; Schmidt, 2014; Fochi,

2015; Barros, 2022), além de pensar a dimensão da virtualidade como espaço de interação entre os espaços não formais de ensino, como os museus virtuais e a sala de aula (Lévy, 2001; Deleuze, 1996; Arruda, 2011; Mota, 2020; Dumbra, Arruda, 2013).

Também foi realizada uma seleção e análise de notícias jornalísticas em fontes digitais para compreendermos melhor como se deu o desenvolvimento e ampliação da museologia nos espaços virtuais entre 2020 e 2021, para isso, necessitamos recorrer a Metodologia de História Serial (Barros, 2011)<sup>15</sup>, pois, através dela pudemos fazer um mapeamento de 13 notícias disponíveis na internet. Além disso, foi acessado duas pesquisas realizadas pelo International Council Of Museums (ICOM)<sup>16</sup>, uma com profissionais que atuaram na transição das atividades museais físicas para virtuais e a outra com pessoas que compõem o público, esta última, mostrou que a maioria só teve seu primeiro contato com museus de forma virtual.

Nesta perspectiva, pensando na interação do Ensino de História com Museus e também na potencialidade de democratizar o acesso do público aos espaços museais, demos foco na segunda etapa do desenvolvimento metodológico para uma pesquisa prática, antes de realizarmos a mesma, a submetemos ao Comitê de Ética da Universidade Federal Rural de Pernambuco através da Plataforma Brasil e após sua aprovação<sup>17</sup>, realizamos as coletas.

Frisamos que antes da coleta, também disponibilizamos o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) para os docentes, educadores do museu e para os responsáveis dos estudantes que participaram da pesquisa, e o TALE (Termo de Assentamento Livre e Esclarecido) aos discentes menores de 18 anos, os mesmos foram lidos, compreendidos e assinados para a disponibilização dos dados.

Como visamos experimentar o uso de Museus Virtuais no Ensino de História, dividimos a coleta de dados em duas fases, a primeira orientou-se com o objetivo de compreender a efetividade das ações museais ocorridas virtualmente, então empreendemos entrevistas com o setor educativo do museu Paço do Frevo, analisamos algumas gravações do Abre – salas

---

<sup>15</sup> Livro “O Projeto de Pesquisa em História”, nele o historiador José D'Assunção (2011) aborda aspectos diversos pertinentes à elaboração de projetos e dentre as metodologias, destaca a Metodologia de História Serial, cuja, possibilita que seja reunido um conjunto de mesmas fontes, como por exemplo, notícias de jornais durante um período específico de tempo, assim, foi possível reunir as notícias digitais para nossa pesquisa.

<sup>16</sup> International Council Of Museums ou Internacional Conselho de Museus (ICOM), foi criado no ano 1946, é uma organização não-governamental (ONG) que mantém relações formais com a UNESCO e tem estatuto consultivo no Conselho Económico e Social das Nações Unidas. Constitui-se na maior organização internacional de museus e profissionais de museus dedicada à preservação e divulgação da património natural e cultural mundial, do presente e do futuro, tangível e intangível. Disponível em: <https://icom.museum/en/>. Acesso em: 14/02/2023.

<sup>17</sup> Pesquisa: Os museus virtuais como método ativo de aprendizagem para o ensino de história em anos finais do ensino fundamental – Aprovada pelo Comitê de Ética em 27 de fevereiro de 2023. CAAE: 65336422.5.0000.9547. Número do Parecer: 5.912.135.

(Mediação síncrona desenvolvida pelo museu) e participamos do *V Encontro de Pesquisadores do Frevo*<sup>18</sup>, onde foi apresentado resultados da atividade.

Já na segunda etapa, realizamos entrevistas com docentes da Escola de Referência em Ensino Fundamental Padre Nicolau Pimentel, na cidade de Feira Nova, no agreste pernambucano. A fim de compreendermos quais percepções elas tinham acerca de Museus Virtuais e da importância de sua inter-relação com o Ensino de História. Em seguida, aplicamos uma aula oficina para uma turma do 9º ano sobre a História do Frevo, depois exploramos a Plataforma Virtual que se encontra exposta na plataforma Google Arts and Culture<sup>19</sup> e, por fim, disponibilizamos um pequeno formulário que foi respondido pelos discentes para que fosse possível compreender as percepções por eles construídas.

Em ambos os espaços, tanto no Museu, quanto na Escola, utilizamos entrevistas, porque as mesmas são fontes para a pesquisa historiográfica, e assim, de acordo com Amado e Ferreira (2006)<sup>20</sup>, e Alberti (2013)<sup>21</sup>, por meio da História Oral, se constitui uma forma de nos aproximarmos da realidade dos entrevistados, e na estruturação de entrevistas semiestruturada, possibilitam assim, através da sua narrativa, observar a abordagem de temas e assuntos que nos ajudem a analisar determinada realidade histórica (Lima, 2016)<sup>22</sup>.

Ademais, escolhemos o museu Paço do Frevo nesta pesquisa, porque ele é o único museu pernambucano que está exposto com mais potencialidades de uso na Plataforma Google Arts and Culture. E por meio dele, é possível discutir o Patrimônio Cultural com foco na História Regional junto aos discentes, e debater a respeito da presença negra na construção da História de Pernambuco, já que a turma na qual acompanhamos estudou a temática do Pós Abolição, e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>23</sup>, é orientado que este conteúdo seja

---

<sup>18</sup> O V Encontro de Pesquisadores do Frevo, foi um evento que fez parte do Seminário Internacional Patrimônios Inquietos, promovido pelo Museu Paço do Frevo e ocorrido presencialmente em 27/08/2022, o mesmo contou com apresentações de comunicações referentes ao frevo, além disso, teve o compartilhamento de pesquisas de vários pesquisadores.

<sup>19</sup> Google Arts and Culture é um site mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo, além disso, os conteúdos expostos no site são livres de direitos autorais ou possuem liberação de acesso.

<sup>20</sup> Livro “Usos e abusos da História Oral”, nele os organizadores Janaina Amado e Marieta Ferreira (2016) debatem a história Oral em uma dimensão técnica e teórica, a concernindo como um todo.

<sup>21</sup> Artigo “Análise de entrevistas: reflexões em torno de um exemplo”, onde a autora Verena Alberti (2013) frisa que a História Oral fornece aos historiadores uma multiplicidade de usos e práticas, assim, as entrevistas que são produzidas por meio dela, se transformam em fontes para a pesquisa historiográfica e um dos pontos fundamentais que ela aborda é a importância de criticidade da análise das fontes diante de horas e horas de depoimentos gravados.

<sup>22</sup> Capítulo “O uso da entrevista na pesquisa empírica” do Livro “Métodos de pesquisa em Ciências Sociais: Bloco Qualitativo”, nele a autora Márcia Lima (2016), problematiza os principais aspectos, vantagens e desafios acerca do uso de uma das principais técnicas das pesquisas com abordagem qualitativa que é a entrevista.

<sup>23</sup> A BNCC é a sigla que representa a Base Nacional Comum Curricular, que é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

trabalhado com as turmas de 9º anos, enfatizando o protagonismo de diferentes grupos e sujeitos históricos.

Assim como podemos observar na etapa de habilidades, onde é destacado a necessidade de:

- (EF09HI03) Identificar os mecanismos de inserção dos negros na sociedade brasileira pós-abolição e avaliar os seus resultados.
- (EF09HI04) Discutir a importância da participação da população negra na formação econômica, política e social do Brasil. (BRASIL, 2017, p. 425)

Dessa forma, com o levantamento dos dados coletados das entrevistas dos docentes, dos educadores, dos formulários respondidos pelos discentes, e das percepções da aplicabilidade virtual do museu, utilizamos a análise de conteúdo como método de análise, que segundo Bardin (2011)<sup>24</sup>, possibilita fazer uma pré-análise de exploração do material e uma interpretação crítica e reflexiva.

Com a análise da fundamentação teórica, por meio de diálogos entre autores e textos de referência, e com a ordenação das informações dos dados adquiridos na pesquisa qualitativa e exploratória, é possível tornar mais claro e compreensível o estudo acerca da utilização de Museus Virtuais em aulas de História nos anos finais do ensino fundamental.

Tendo em vista que o Ensino de História, ao longo dos anos, foi realizado de forma sistêmica, a partir de estratégias que enfocavam à memorização e à exposição factual de conteúdos, o que desencadeou, em muitos que acessaram a este modelo tradicional de ensino, um desestímulo referente a disciplina. Partindo dessa perspectiva, nossa pesquisa tem como relevância historiográfica o estudo acerca de novas ferramentas na prática do ensino aprendizagem em história, pois contribui para a ampliação das concepções de um Ensino de História que se relaciona com outros espaços educativos, como os museus, o que nos possibilita pensar aprendizagens por meio dessas fontes.

Assim, sendo orientados a partir de pesquisas que envolvam os espaços de memória ligados à sala de aula, Nicolini (2019)<sup>25</sup>, em seu artigo *Ensino de história regional na perspectiva da teoria da história de Jörn Rüsen*, aborda que é possibilitado uma democratização

---

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 14/02/2023.

<sup>24</sup> No livro “Análise de conteúdo”, a autora Laurence Bardin (2011) indica que a utilização da análise de conteúdo prevê três fases fundamentais: Pré - análise, exploração do material e tratamento dos resultados, que é a inferência e a interpretação. Assim, essas etapas formam técnicas de investigação para pesquisas qualitativas.

<sup>25</sup> No artigo “Ensino de história regional na perspectiva da teoria da história de Jörn Rüsen”, Nicolini (2019) faz uma análise que integra a investigação acerca dos processos de patrimonialização de memórias no ensino de História Regional no referido território, buscando na teoria rüseniana os referenciais de análise desta realidade.

do acesso ao Museu e, conseqüentemente, ao Patrimônio, contribuindo para que seja despertado entre os estudantes, debates diante dos bens culturais da sua localidade ou regionalidade.

Outra dimensão importante na qual pretendemos embasar o nosso trabalho, é a nossa relevância social, tendo em vista que nossa pesquisa se relaciona com o uso das Tecnologias Digitais no Ensino de História, enfocando em como o Patrimônio Cultural pode chegar aos alunos de maneira mais acessível, além disso, também é possível nortear os docentes que queiram utilizar um ensino inovador e provocar um processo de aprendizagem em suas aulas, para o Patrimônio e a sua importância histórico-cultural.

Dessa forma, o campo de pesquisas historiográficas voltadas para o Ensino de História a partir das Tecnologias Digitais, tem crescido em nosso país e nosso trabalho alinha-se a este campo, pois através dele, visamos colaborar com pesquisas que envolvam a relação dos Museus Virtuais como ferramenta a ser utilizada junto a prática da aprendizagem histórica, dando ênfase a cultura digital na qual os estudantes estão inseridos.

Assim sendo, dividimos esta Dissertação em três capítulos, separados por subcapítulos. O primeiro intitulado *Os recursos digitais na educação: pensando os museus virtuais, enquanto espaços de memória, como método ativo para o Ensino de História*, foi construído, essencialmente, a partir de uma fundamentação historiográfica que dialogava com as possibilidades que tais recursos digitais, fornecem na construção de possibilidades de ensino aprendizagem entre os usos dos museus, suas plataformas virtuais e o Ensino de História.

No primeiro tópico fizemos um debate em torno do Ensino de História e do uso de novos métodos no processo de aprendizagens, diante das inovações tecnológicas do presente. No segundo, realizamos uma discussão diante de possibilidades de definições para o termo Museu Virtual. No terceiro, refletimos a respeito da virtualidade como espaço propício de interação entre os espaços formais e não formais de ensino.

Já no segundo capítulo intitulado de *A resignificação dos espaços museológicos e suas ações virtuais: caminhos possíveis para uma democratização de acesso*, iniciamos nele o processo de análise de dados, com foco, nos museus virtuais, plataformas digitais de exposição de acervos e suas potencialidades para o Ensino de História.

No primeiro tópico desenvolvemos uma discussão a partir de um olhar histórico sobre os Museus Virtuais e a compreensão acerca de suas potencialidades diante do Ensino de História. No segundo tópico debatemos as notícias jornalistas sobre a presença dos museus em rede e a ampliação de acesso no período pandêmico, além disso, citamos as contribuições da pesquisa realizada pelo ICOM. No tópico três realizamos uma análise das potencialidades da Plataforma Google Arts and Culture e suas ferramentas disponíveis, tendo em vista que os

museus mais acessados na pandemia estão inclusos nela. E no quarto fizemos uma análise do Abre-salas, atividade virtual desenvolvida pelo Museu Paço do Frevo na pandemia.

O nosso terceiro capítulo que tem como título *O Ensino de História e o Museu na Escola*, centrou a sua discussão para testar na prática o uso da Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo com uma turma do 9º ano, para isso, trabalhamos no primeiro tópico o contexto histórico em que a EREF - Padre Nicolau Pimentel foi instituída, a organização atual do Projeto Político Pedagógico (PPP) e as percepções das docentes, para entendermos a realidade escolar e as metodologias usadas em sala de aula. No segundo tópico apresentamos as etapas da produção e aplicação da metodologia de aula oficina e depois problematizamos os resultados obtidos através das percepções dos alunos expostas no formulário. Já o terceiro tópico, levantamos uma discussão acerca dos Museus Virtuais, Ensino de História e Educação Patrimonial.

Dessa forma, faz-se necessário salientar que a disponibilidade de recursos tecnológicos digitais pode ser amplamente favorável ao desenvolvimento do componente curricular História no âmbito Escolar, no entanto, a mesma não precisa necessariamente desconstruir todo o seu acervo de experiências para lidar, exclusivamente, com novos desafios tecnológicos, ela pode lidar com permanências e transformações, sendo assim, convidamos leitores, pesquisadores e historiadores interessados no campo do Ensino de História a partir das Tecnologias Digitais, para compreender juntamente conosco as contribuições da Museologia Virtual para uma ampliação de práticas de ensino aprendizagem em História, que ao longo dos capítulos desta Dissertação estão sendo discutidas.

# **1 OS RECURSOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: PENSANDO OS MUSEUS VIRTUAIS, ENQUANTO ESPAÇOS DE MEMÓRIA, COMO FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

## **1.1 O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DE NOVOS MÉTODOS NA PRÁTICA DE ENSINO APRENDIZAGEM FRENTE ÀS DEMANDAS DO TEMPO PRESENTE**

Para iniciarmos este capítulo, e conseqüentemente refletirmos sobre o Ensino de História frente às demandas do Tempo Presente, gostaria de tecer o seguinte questionamento: O Tempo Presente possibilita mudanças ao Ensino de História ou o Ensino de História se adequa às emergências do então Tempo Presente?

Segundo Hartog (2013), a relação que a sociedade contemporânea estabelece com seu tempo de presentismo é uma característica típica dela mesma, tendo em vista que essa relação é agravada pelo avanço da sociedade do consumo, pelos debates das identidades nacionais e pelo fortalecimento da globalização enquanto processo de espaço tempo.

Para Dosse (2012, p. 6), “a história do tempo presente está na intersecção do presente e da longa duração. Sua perspectiva central é saber como o presente é construído no tempo. Ela se diferencia, portanto, da história imediata porque impõe um dever de mediação”. Sendo assim, o Tempo Presente não seria então um simples período ocorrido na História Contemporânea, mas uma concepção da relação entre passado e presente, com foco nesta Dissertação, para as mudanças desencadeadas ao Ensino de História a partir desta intersecção.

Além disso, Hartog (2013, p. 48) enfoca que o presente por ser “sem futuro e sem passado, ele produz diariamente o passado e o futuro de que sempre precisa, um dia após o outro, e valoriza o imediato.” Ou seja, nessa perspectiva, o presente está se relacionando com o passado e com o futuro, o que por conseguinte irá delimitá-lo e fundamentá-lo. Essa nova concepção do Tempo Presente implica na percepção de que todo dia é um novo presente, em poucas horas o novo passa a ser velho e rompe com o aqui e o agora.

Partindo da premissa de presentismo e das mudanças que surgem com o então Tempo Presente, voltamos nosso foco ao questionamento que realizamos no primeiro parágrafo e o qual vamos refletindo ao longo deste capítulo.

De início é necessário compreendermos que a sociedade se transforma e se adapta de acordo com as demandas sociais e por meio desta problemática, Silva (2021) aponta que:

As crises pandêmicas mudaram o funcionamento normal da vida das nações, sujeitando suas estruturas às tensões inesperadas e, em certas circunstâncias, levando-as ao colapso. Pandemias mudam o mundo e a história nos mostra que podem provocar grandes transformações na sociedade (Silva, 2021, local. 3).

E, por conseguinte, também alteram os sistemas educacionais que estão inclusos na sociedade, nesta proporção, Meszáros (2007), afirma que:

Os processos educacionais e os processos sociais mais abrangentes de reprodução estão intimamente ligados e uma reformulação significativa da educação é inconcebível sem a correspondente transformação do quadro social no qual as práticas educacionais da sociedade devem cumprir as suas vitais e historicamente importantes funções de mudança (Meszáros, 2007, p. 196).

Além disso, “as pandemias contribuem para o aceleração das tecnologias, promovem proximidades e modificam os valores da sociedade, alterando critérios pré-estabelecidos e gerando profundas transformações no âmbito social” (Silva, 2021, local. 3).

Se por um lado elas demandam consequências que ocasionam em mudanças sociais e culturais na sociedade, por outro elas desencadeiam um aceleração nos recursos tecnológicos como forma de adaptação e melhoria das relações humanas na sociedade, sendo assim, é a partir dessas duas problemáticas apontadas que visamos tecer as discussões deste tópico com foco no Ensino de História.

Sabemos que o sistema educacional de nível básico no Brasil organiza seu currículo por componentes, normalmente denominados de disciplinas, que são estruturadas tendo como base as áreas de conhecimentos para a compreensão dos fenômenos naturais, culturais e sociais que nos cercam. Dentre elas, a de História, que entende a competência dos discentes de desenvolverem um conjunto de saberes, desde os conteúdos debatidos na escola, até os conteúdos de seu cotidiano, como temáticas sociais ou culturais, influenciados pela sociedade a qual estão inseridos.

A partir da década de 80 do século XX, Bittencourt (2008) destaca que foram pautadas no Brasil reformulações curriculares no Ensino de História, objetivando especificidades no desenvolvimento social dos discentes, reconhecendo a capacidade dos educandos de terem conhecimentos próprios, desenvolvidos pela história de vida e pela aprendizagem adquirida na escola.

Fonseca (2009) também destaca que os finais das décadas do século XX constituíram:

Um rico momento de debates, elaboração e implementação de propostas curriculares, de novos materiais didáticos e de repensar das práticas educativas no Brasil. Do movimento historiográfico e educacional ocorrido nesse período, é possível apreender uma nova configuração de ensino de história. Houve uma ampliação dos objetos de

estudo, dos temas, dos problemas, das fontes históricas utilizadas em sala de aula (Fonseca, 2009, p. 36).

Com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996 (LDB)<sup>26</sup> e com as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998 (PCNs)<sup>27</sup>, os quais se estenderam para todos os níveis de ensino e de disciplinas curriculares, também demonstram que houve mudanças significativas pelo implemento de novos conteúdos históricos, como o ensino da cultura e história afro-brasileira, tendo como base em seu compromisso de formação, uma cidadania democrática.

Com os PCNs foi dado foco para a perspectiva de que os educandos têm acesso ao conhecimento e ao aprendizado em diferentes espaços, levando em consideração sua realidade diária, tais como o convívio social e familiar, os festejos de caráter local, regional ou nacional, assim como pelos meios de comunicação.

Nesta perspectiva, a BNCC também destaca que “o Ensino de História se justifica na relação do presente com o passado, valorizando o tempo vivido pelo estudante e seu protagonismo, para que ele possa participar ativamente da construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva” (BRASIL, 2017, p. 414).

Partindo dessa premissa, “os jovens sempre participam, a seu modo, do trabalho de memória, que sempre recria e interpreta o tempo e a História” (BRASIL, 1998, p. 38), e ao adentrar à sala de aula, eles agregam às suas vivências, informações, explicações e valores com os conteúdos curriculares. Assim sendo, as informações e questões históricas, podem ser incorporadas significativamente pelos discentes, que podem relacioná-las e confrontá-las (Rüsen, 2006).

Abud (2005)<sup>28</sup> também aponta que os conhecimentos prévios dos educandos devem ser valorizados para que venham se relacionar com os novos conceitos adquiridos no Ensino de História e através do uso de métodos ativos de aprendizagem o professor pode proporcionar um ambiente que desperte nos alunos a necessidade de emergirem e compartilharem as suas percepções sociais e culturais.

---

<sup>26</sup> A LDB é a sigla que representa a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9394/1996), sendo a lei mais importante no que se refere a educação, ela estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm). Acesso em: 15/02/2023.

<sup>27</sup> Os PCNs é a sigla que representa Os Parâmetros Curriculares Nacionais, que são na verdade diretrizes elaboradas para orientar os educadores por meio da normatização de alguns aspectos fundamentais concernentes a cada disciplina.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/33038>. Acesso em: 15/02/2023.

<sup>28</sup> Katia Abud (2005), em seu artigo “Registro e Representação do Cotidiano: A Música Popular na Aula de História”, discute acerca de como linguagens alternativas têm sido utilizadas como um importante recurso didático para a aprendizagem de história, entre essas linguagens, ela problematiza a música popular como fonte que estabelece relação com o contexto histórico dos discentes.

Dessa maneira, a “história escolar suscita discussões a respeito do conhecimento que deve ser ensinado, assim como de quais agentes e grupos sociais devem ser representados na educação básica” (Bichara, 2020, p. 194). Tendo em vista que o Ensino de História tem a intenção de que os discentes desenvolvam:

A capacidade de observar, de extrair informações e de interpretar algumas características da realidade do seu entorno, de estabelecer algumas relações e confrontações entre informações atuais e históricas, de datar e localizar as suas ações e as de outras pessoas no tempo e no espaço e, em certa medida, poder relativizar questões específicas de sua época (BRASIL, 1998, p. 40).

Possibilitando que na educação básica o discente tenha plena formação e permanência na escola, se tornando apto e preparado para exercer a sua cidadania, atuando ativamente enquanto cidadão crítico e reflexivo. Haja visto que “a disciplina escolar História deve contribuir para a formação de pessoas, balizada por princípios éticos, estéticos e de cidadania” (BRASIL, 1996).

Partindo dessa concepção, Bittencourt (2008) destaca a defesa de que a união entre método e conteúdo é de suma importância, pois possibilita uma aprendizagem em História mais interdisciplinar. Nesta perspectiva, a História, enquanto, ciência e disciplina escolar, na sua prática de ensino necessita de metodologias que sejam estimulantes e capazes de relacionar a realidade escolar com a realidade cotidiana dos educandos, a fim de contribuir para a formação social, cultural e histórica do aluno.

Assim, Monteiro (2007) em seu livro *Professores de História: Entre saberes e práticas*, aponta que a prática docente necessita ocorrer por meio de uma mobilização de saberes e do domínio de novas técnicas, para que possa contribuir com a formação dos discentes e os auxilie na compreensão das historicidades de vida social que os mesmos estão inclusos.

Desse modo, quando pensamos o Ensino de História focado em um viés de ensino inovador, levamos em consideração as concepções de Schmidt (2014) em seu artigo *Cultura histórica e aprendizagem histórica*, que o define como um ensino que no ato de seus processos de ensino aprendizagem faz uso das Tecnologias Digitais, ligando-as à relação passado e presente com a realidade digital dos alunos.

Partindo dessa premissa, ao levar em consideração a realidade digital dos discentes, iremos considerar nesta Dissertação o conceito de residentes digitais proposto no artigo *Visitors and Residents: a new typology for online engagement*, pelos autores White e Le Cornu (2011)<sup>29</sup>,

---

<sup>29</sup> Neste artigo os autores buscam problematizar os conceitos de visitantes digitais e residentes digitais, entendendo que os visitantes podem usar a web como espaço de pesquisa, enquanto os residentes criam personalidades e interação a partir da internet, se conectando assim com outras pessoas. No entanto, eles frisam que um conceito

onde é apontado que residentes utilizam a web com foco em interação, pois entendemos que os discentes atualmente não utilizam a internet apenas como ferramenta de pesquisa, mas eles a veem como uma rede de indivíduos que geram conteúdos possíveis de serem consumidos, como os produzidos no YouTube, em Podcasts, no Instagram, dentre outros espaços.

Assim, mesmo se desconectando da internet, suas personalidades ainda são influenciadas pela mesma, a partir do fato de ser um espaço de partilha de meios de comunicação. Neste ponto, compreendemos que o engajamento online realizado pelos residentes digitais também pode ser considerado no Ensino de História, pois, pode contribuir com a relação entre o estudante e o professor (Bonete; Szlachta Junior; Rodrigues Junior, 2022), e nas aulas de História pode proporcionar o uso de métodos ativos e de linguagens alternativas (Abud, 2005), que estimule os discentes a desenvolverem conhecimentos autônomos e críticos.

Além disso, vemos desde a elaboração dos PCNs no ano de 1998, a introdução no documento acerca da necessidade do uso de ferramentas digitais no contexto escolar brasileiro. O documento aconselha aos docentes a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como recursos didáticos, pois estas ferramentas ao serem inseridas na realidade dos alunos, possibilitam que a escola e a sala de aula acompanhem as transformações da sociedade.

Na LDB também encontramos as TICs sendo apontadas como ferramentas capazes de mediar diferentes modalidades e níveis da educação. Esses dispositivos tecnológicos se configuram como novas necessidades e condições fundamentais à formação do sujeito. Já a BNCC, em uma de suas competências específicas de História para o Ensino Fundamental, cita a necessidade de “produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais” (Brasil, 2017, p. 400).

Neste contexto, Bacich e Moran (2017, p. 17) defendem que “a metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem”.

Além disso, Bacich e Moran (2017) enfatizam que é importante que os métodos estejam ligados com as particularidades e especificidades de cada turma. Tendo em vista que é

---

não é inferior ao outro, e que um indivíduo pode mudar de lugar de acordo com influências ou contexto. Assim, levando em consideração da realidade de nossos discentes e suas interações com a web, faremos uso do conceito de “residentes”.

fundamental engajar os estudantes na participação mútua, transformando a sala de aula em um espaço de aprendizado significativo e que desencadeia estímulos.

Em complemento, entendemos que através da utilização de métodos ativos, os educandos passam a ter contato com linguagens alternativas que contribuem para uma variação de aulas e desenvolvimento de aprendizado mediado pela atratividade de ferramentas que se constituem em um ambiente que oferta a disciplina de História, onde os conhecimentos epistemológicos são fundamentados pela prática (Abud, 2005).

Outro ponto que é importante salientar, é que as metodologias ativas não necessariamente estão relacionadas apenas a atividades que envolvam ferramentas tecnológicas digitais, mas entendemos que com o apoio dessas ferramentas pode haver uma potencialização nas práticas de ensino aprendizagem (Schmidt, 2014).

Todavia, para pensarmos aqui nas diversas possibilidades de práticas de ensino que as Tecnologias Digitais desencadeiam, é necessário também pensar um Ensino de História frente às mudanças educacionais que se perpetuam com o passar dos anos, mas especificamente, frente as mudanças do Tempo Presente.

Tendo em vista que desde 2020 o sistema educacional, assim como, as práticas pedagógicas, necessitaram se reinventar em um contexto essencialmente desafiador, e docentes que até então resistiam ao uso dos recursos digitais, passaram a compreender que a sua utilização se tornava cada vez mais indispensável.

Nas palavras de Nóvoa e Alvim (2021):

Em 2020, tudo mudou. Com a pandemia, terminou o longo século escolar, iniciado 150 anos antes. A escola, tal como a conhecíamos, acabou. Começa, agora, uma outra escola. A era digital impôs-se nas nossas vidas, na economia, na cultura e na sociedade, e também na educação. Nada foi programado. Tudo veio de supetão. Repentinamente. Brutalmente (Nóvoa; Alvim, 2021, p. 2).

Com a chegada do coronavírus (Covid-19) ao Brasil, as escolas tiveram que se reelaborar, aderindo desta forma ao ensino virtual, utilizando indispensavelmente os recursos tecnológicos para ofertar o processo de aprendizagem, mediado pelos espaços digitais, tendo em vista que o digital já era uma realidade diante de nossa humanidade digital<sup>30</sup>, mas que ainda sofriam problemas para sua aplicação plena no meio escolar, seja por plena resistência de uso ou por escassez de oferta digital nas instituições públicas.

---

<sup>30</sup> Para Dacos (2011), o termo Humanidades Digitais se refere ao apoio que as Ciências Humanas e Sociais, as Artes e as Letras recebem e mobilizam diante dos recursos e instrumentos do mundo digital.

No entanto, o período pandêmico levou a educação rapidamente de um meio escolar físico, para um meio completamente virtual, como alternativa de diminuição da contaminação viral, e assim o controle do número de internamentos e mortes (Fiocruz, 2020). Diante desta realidade, é possível observar que:

A pandemia tornou muito visível o declínio do modelo escolar, algo que os historiadores vinham assinalando há vários anos, e a necessidade de abrir um novo tempo na vida da escola. A pandemia acelerou a história e colocou-nos perante decisões que, agora, são inevitáveis [...] O fato é que muitas das questões sobre a crise da escola, afloradas com a pandemia, vêm num processo mais alargado temporalmente e vivem atualmente a tensão da aceleração de seu processo no tempo histórico (Honorato; Nery, 2020, p. 2).

Essa transição também revelou a crise vivenciada no sistema educacional, tendo em vista que no setor público, muitas escolas não possuíam acesso à internet, não possuíam laboratórios de informática suficientes para a demanda de alunos e muitos docentes ainda não estavam aptos ao uso das TICs em sala e da incorporação de novos métodos digitais nas aulas.

Nesta perspectiva, este momento histórico revelou o quanto o sistema de ensino precisava se desenvolver em comum acordo com as especificidades do Tempo Presente e também como um caminho aberto para apresentar uma diversidade de métodos de aprendizagens que vinham sendo desenvolvidos na educação básica e que mereciam ganhar voz e serem compartilhados com outras instituições.

Haja visto que, as práticas docentes e de ensino aprendizagem vão modificando-se e adaptando-se ao longo dos tempos, e com o período pandêmico não foi diferente, a oferta de uma educação a nível básico passou a ser repensada de maneira indispensável e “o modelo escolar foi posto em causa pelo combate contra a Covid-19” (Nóvoa; Alvim, 2021, p. 6). O novo modo de ensinar desencadeou a quebra de algumas permanências estruturais, mostrando que a educação pode ser produzida em diferentes meios e espaços.

Assim sendo, compreendemos que o ensino como prática dinâmica e propícia a adequação, também necessita estar aberto à inovação, e o trabalho docente em História, dando enfoque a educação básica, necessita da utilização de elementos diversos para que ocorra, como defendido pela historiadora Bittencourt (2008), de forma capaz a desencadear e estimular conhecimento mesmo diante de fragilidades sanitárias, sociais ou culturais, que ocasionam de forma inevitável alterações educacionais.

Desta forma, Honorato e Nery (2020) destacam que o pós pandemia não representará um retorno exclusivamente das práticas de outrora, visto que, as relações de interação mudaram, assim como a prática docente e o Ensino de História, que se adaptou essencialmente em um

espaço desafiador, que requereu responsabilidade e compromisso para se desenvolver, pois “não se trata de unir, artificialmente, o que é diferente, mas de criar os ambientes que permitam trabalhar em comum, pensar em conjunto, partilhar uma reflexão sobre os mesmos objetos e, em particular, sobre os objetos do conhecimento” (Nóvoa; Alvim, 2021, p. 14).

Outro destaque essencial no que diz respeito às mudanças educacionais, é “assegurar uma aprendizagem efetiva e coerente” (Bittencourt, 2008, p. 140), independente do espaço ou meio de produção. Tendo em vista que hoje não é mais possível pensar no ensino aprendizagem sem pensar nas contribuições das Tecnologias Digitais, no entanto, é impossível pensar que os recursos tecnológicos por si só produzem conhecimentos, é necessário a presença ativa do professor mediando os espaços de aprendizagens e os sujeitos neles inclusos (Barca, 2004).

Como sabemos, desde 2020 temos observado e experimentado as mais diversas mudanças na prática do ensino aprendizagem, o ensino remoto<sup>31</sup> ou híbrido<sup>32</sup> passaram a ser uma das possibilidades de atuação docente, assim como o presencial já era, e abriu possibilidades para o desenvolvimento de métodos focados na interação dos discentes, independente do espaço tempo.

Esta fase histórica acabou instigando de maneira indispensável o uso de metodologias ativas digitais (Schmidt, 2014) no ensino aprendizagem em História, tendo em vista que:

No ensino de História, a inovação faz-se ainda mais urgente, por ser esta uma disciplina crucial na construção de uma sociedade democrática e cidadã, que conecta o passado e o presente, direcionando o olhar para um futuro a ser construído. Desse modo, é mister um novo modelo de escola e de ensino, que se harmonize com as transformações causadas pelas tecnologias e as inúmeras possibilidades pedagógicas que elas oferecem (Tamanini; Souza, 2018, p. 143).

As plataformas digitais que outrora eram usadas apenas como apoio, agora passaram a possibilitar um engajamento, já que:

Estes recursos de aprendizagem são, de fato, um elemento central e muito importante nesta equação, porque a sua utilização em contextos virtuais de aprendizagem, permitem congrega todas as vertentes da literacia, podendo, pois, revelar-se uma opção bastante válida e eficaz (Moreira; Henriques; Barros, 2020, p. 356).

Porém, sabemos que não basta apenas utilizar plataformas de videoconferência ou de aprendizagem como recursos midiáticos ou como meio de transmissão de conteúdos de forma

---

<sup>31</sup> Para Daros (2020) o Ensino Remoto diz respeito a realização de atividades pedagógicas de forma temporária por meio do uso da internet, com o objetivo de diminuir os impactos na aprendizagem dos alunos que estão impossibilitados de acessar o sistema de ensino originalmente presencial, por consequência de momentos de crise.

<sup>32</sup> Segundo Bacich, Tanzi e Trevisani (2015, p. 52) Ensino Híbrido é “um programa de educação formal no qual um aluno aprende por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, o lugar, o modo e/ou o ritmo do estudo, e por meio do ensino presencial, na escola.”

monótona, é necessário utilizá-las como forma de dar continuidade aos processos de aprendizado.

Para isso, Moreira, Henriques e Barros (2020), estabeleceram alguns critérios que devem ser levados em conta na elaboração desses métodos ou atividades mediadas pelas TICs, são eles:

1. Promover no estudante um papel ativo.
2. Ajudar o estudante a elaborar seu próprio conhecimento a partir da interação com outras pessoas (estudantes e professor) e recursos (digitais).
3. Promover a formulação de questões que podem estar sujeitas a investigação.
4. Convidar a expressar, organizar e contrastar o conhecimento e a hipótese inicial dos alunos sobre os objetos de estudo a serem investigados.
5. Estimular a aprendizagem autônoma.
6. Promover o desenvolvimento de projetos de pesquisa para responder a problemas.
7. Promover a exploração de novos conteúdos através de recursos digitais e outras fontes de informação.
8. Estruturar as informações obtidas, incluindo tarefas como resumir, entender, relacionar, concluir, etc.
9. Estimular a comunicação, discussão ou colaboração com outros participantes no espaço de aprendizagem virtual.
10. Promover a aplicação ou transferência de processos cognitivos em novos cenários e contextos.

(Moreira; Henriques; Barros, 2020, p. 358)

Partindo desses critérios, que se relacionam essencialmente com nosso objeto de pesquisa, já que nosso campo de estudos envolve o Ensino de História a partir das TICs, voltamos nossa reflexão para compreender as percepções de ensino inovador destacadas por Schmidt (2014) e a concepção da importância da interatividade dos espaços de aprendizagem defendida por Bittencourt (2008, p. 107), ao observar que “os atuais métodos de ensino têm de se articular às novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à cultura das mídias”.

Já que a prática docente em História pode desenvolver-se a partir de propostas ativas digitais, utilizando os recursos tecnológicos como ferramentas estimulantes para que os discentes desenvolvam um conhecimento autônomo e crítico, mediados no interior de um ambiente que condiz com sua realidade, neste caso, com a realidade digital, a qual nossos educandos estão inseridos, tornando-os capazes de produzir ativamente.

Nesta perspectiva, percebemos que é possível a utilização de plataformas virtuais no ambiente educacional, sendo ele presencial ou virtual, mas atreladas a uma metodologia ativa digital, visto que, “a metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola” (Bacich; Moran, 2018, p. 17), e contribui com a constituição de uma prática docente inovadora, que media e contribui com um aprendizado interdisciplinar, estimulando o desenvolvimento de competências próprias dos alunos.

Diante disto, temos uma problemática central a ser citada neste tópico, seria a preocupação em utilizar os recursos digitais como métodos que contribuem na diversificação de aulas e desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem, e não apenas na qualidade de um passatempo na sala de aula com o intuito de substituir ausências docentes ou de conteúdo.

Para isso, “tanto o computador e a internet, como a TV, vídeo, blogs e outros meios didático-metodológicos, deve ser usado com criatividade e inovação pelo professor para melhor aproveitamento e o despertar das curiosidades coletivas e individuais sobre a disciplina” (Araújo; Maciel, 2015, local. 10).

Através das tecnologias digitais novos caminhos são abertos para o trabalho do historiador docente, que segundo Matos e Senna (2013):

é aquele que consegue em sua prática profissional aliar seus conhecimentos históricos, resultantes de suas pesquisas, à docência em história, com vistas a propiciar aos seus educandos um ambiente formativo voltado ao desenvolvimento de habilidades de análise, reflexão e crítica (Matos; Senna, 2013, p. 213).

Viabilizando um ensino aprendizagem que colabore na produção da consciência histórica junto aos estudantes e inclua-os no processo de aprendizagem, possibilitando a interação e o interesse dos discentes pelos conteúdos históricos, mostrando a possibilidade de refleti-los na atualidade e não como assuntos longe das suas realidades (Fonseca; Silva, 2007).

Assim sendo, Franco (2018), aponta que também se faz necessário que os docentes reconheçam que os recursos tecnológicos favorecem o desenvolvimento de uma série de capacidades e permitem o contato dos estudantes a partir de linguagens variadas, instigando a curiosidade, a elaboração de situações problemas e o interesse pelo aprender. Diante disto:

Trabalhar os conteúdos históricos em harmonia com a sociedade da informação e com o perfil de aluno de hoje demanda do professor desenvolver, por meio da internet e dos diversos recursos tecnológicos disponíveis na sociedade e na escola, estratégias mais ativas, que favoreçam, em linguagens e recursos familiares ao aluno (webquest, podcast, jornais on-line, museus virtuais, mapas interativos, jogos educativos, simulações, animações, blogs, fóruns etc.), a desconstrução e reconstrução crítica dos conhecimentos e acontecimentos históricos, disseminados nos livros oficiais, cotejando-os com pontos de vista diferenciados (Tamanini; Souza, 2018, p. 146).

Nesta perspectiva, se as tecnologias estão postas como uma demanda da atualidade, podemos usá-las com maestria nas práticas pedagógicas, especialmente no Ensino de História, para o qual, é possível utilizar vídeos, documentários, jogos digitais, quiz, dentre outros, no entanto, temos dado foco como objeto de pesquisa nesta Dissertação, aos Museus Virtuais (Henriques, 2004), que com o cenário pandêmico, ganharam mais visibilidade, assim como acesso.

Através deles é possível interligar as aulas de História com a Educação Patrimonial, tendo em vista que estaremos interligando espaços não formais de ensino por meio das TICs como um método ativo, proporcionando então um ensino inovador, onde os discentes serão estimulados a acessar outros museus em espaços extraescolares.

Além disso, faz-se necessário salientar que a disponibilidade de recursos tecnológicos digitais pode ser amplamente favorável ao desenvolvimento da História na qualidade de disciplina no âmbito escolar, como defendido por Barros (2022), no livro *História Digital: A historiografia diante dos recursos e demandas de um novo tempo*, onde aponta que eles podem desencadear potencialidades no processo do fazer e do ensinar História na sala de aula, ou seja, uma relação possível entre a História, o ensino, a pesquisa e a era digital.

E como temos apontado aqui sobre os Museus Virtuais, como recursos a serem usados no Ensino de História, na próxima seção abordaremos mais especificadamente acerca deles.

## 1.2 “MUSEU VIRTUAL”: PENSANDO POSSIBILIDADES DE DEFINIÇÃO

Durante o século XX, por meio das mudanças desencadeadas pela inovação das ciências e tecnologias, compreendemos que houve modificações importantes em diversos cenários, dentre eles, nos espaços culturais e comerciais, assim, Maia (2023), em seu artigo *Museus e as mídias sociais: possíveis soluções e novas perspectivas*, enfoca que as inovações anunciadas durante o século influenciaram também mudanças de comportamentos e pensamentos nos espaços museais, focadas na salvaguarda de suas memórias.

Nessa perspectiva, Ferrari (2016), no artigo *Políticas culturais em museus*, também enfoca que:

No início do século XX, os museus foram criticados por representarem somente a história oficial e o patrimônio das elites. Nos anos 60, com o advento da indústria cultural, decretou-se a sua morte. Contudo, a partir do movimento denominado Nova Museologia, seu conceito amplia, o museu se consolida como importante instrumento de difusão e democratização cultural (Ferrari, 2016, p. 151).

Deste modo, Andrade (2008), em sua Dissertação de Mestrado em Ciências da Computação, intitulada de *Museu na era da comunicação*, frisa que ao longo do tempo, muitos paradigmas foram sendo superados para que fossem desenvolvidos processos museológicos inovadores, proporcionando novas e diferentes funções para o museu, desde seu papel de lugar que salvaguarda o patrimônio, até a sua atuação social e educativa, de forma democrática e interativa, alinhados com pautas sociais emergentes.

Assim, Rafael (2023), no artigo *O futuro é hoje: reflexões para os museus no período pós-pandemia*, destaca que as instituições museológicas se reinventaram ao longo do tempo e vêm passando por ampla reformulação nas últimas décadas, tanto de conceitos quanto de atuações, assim como, nas significações e interpretações que fazem parte da materialidade ou imaterialidade dos objetos culturais, que demonstram os passos e descompassos da trajetória histórica dos grupos sociais.

Posto essas reflexões, antes de delimitarmos nesta Dissertação o que consideramos ser Museus Virtuais e qual conceito iremos ponderar, já que se trata de nosso objeto de estudo, gostaríamos de apresentar os caminhos que levaram ao desenvolvimento deste conceito e ao entendimento que tem se construído sobre este espaço.

Assim, dentro do processo de estruturação dos Museus Virtuais é importante observar que:

O desenvolvimento, consolidação e difusão das TICs conduziram a uma transformação muito rápida do mundo atual, trazendo implicações e inovações para todas as áreas da sociedade e do conhecimento. Os museus não podiam deixar de reconhecer a importância das TICs, aplicadas aos museus para facilitarem as tarefas de inventariação, catalogação, gestão das coleções, divulgação das coleções e a forma como os visitantes interagem com as instituições museológicas. O potencial informativo e comunicativo é enorme, tanto em questões de rapidez de circulação, número de pessoas que recebem a informação e acesso em várias áreas geográficas (Muchacho, 2009, p. 80).

Tal processo, colaborou de maneira importante, para que os espaços museais pudessem transpor as barreiras físicas e tornassem acessíveis ao público, que por diversos motivos, não possuíam com tanta frequência possibilidades de acesso a estes lugares. Por tais questões, é importante observar o papel da TICs na viabilidade deste acesso, pois:

Devido às características de imaterialidade, instantaneidade e multimídia, democratiza o acesso à informação e a determinados bens, facilita a comunicação entre pessoas e instituições eliminando as barreiras espaciais, geográficas e temporais, democratizado o acesso à informação e ao conhecimento e facilitando o acesso individual e descentralizado do público de modo não presencial (Muchacho, 2009, p. 80 - 81).

Partindo dessa premissa, compreendemos que os impactos dos usos destas tecnologias na museologia, colaborou para que este campo do conhecimento se preocupasse com os conteúdos e as possibilidades de partilhar seu acervo, de forma que estivesse presente no cotidiano de seu público de maneira mais acessível e, ao mesmo tempo, colaborasse em preservar a memória de seus acervos de forma digitalizada, sendo assim, a internet se apresentou como um espaço para democratizar o acesso aos museus e salvaguardar seus objetos.

Na mesma perspectiva que possibilita que o público aja de forma ativa no momento em que acessa seus objetos museológicos, também desencadeia aos visitantes uma captação de informações em um viés virtual, seja de acervos físicos ou essencialmente digitais, tornando um espaço paralelo, que dialoga com seus visitantes de maneira interdisciplinar.

Nesta compreensão, nos questionamos sobre: Como surgiu o termo Museu Virtual? Quando e onde foi utilizado pela primeira vez? Houve mudança na sua definição dentro de uma perspectiva temporal? Quais as divergências, entre os autores, a respeito do que seria um Museu Virtual?

Orientados, pelas questões apresentadas, nos debruçamos sobre um conjunto de estudos que procuram tematizar e problematizar tal conceito como as Dissertações de Mestrado em Museologia de: Roseli Henriques, Dissertação de Mestrado defendida em 2004 e Rute Muchacho, Dissertação apresentada no ano de 2009, cujas apontam que a utilização do termo Museu Virtual apareceu pela primeira vez no artigo *Virtual museums and virtual realities*<sup>33</sup>, de Dennis Tschritzis e Simon Gibbs, do Centro Universitário de Informática da Universidade de Genebra, texto apresentado durante a *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums (ICHIM)*<sup>34</sup>, evento ocorrido no ano de 1991 em Pittsburgh, na Pensilvânia.

Uma das questões que surgem foi que mesmo utilizando a expressão Museu Virtual, os autores não refletiam de maneira mais elaborada, ou até mesmo, não chegaram a construir uma conceituação para o termo que utilizam no artigo, destacando que a expressão poderia se referir a passeios virtuais em museus.

O evento, ocorrido em 1991, no qual a expressão Museu Virtual foi utilizada de maneira inaugural, possuía como objetivo principal, discutir os usos das Tecnologias Digitais pelos museus, no entanto, como, inicialmente, os museus já detinham experiências no processo de produção de vídeo, discos educativos, então a hipermídia<sup>35</sup>, que seria uma nova construção para

---

<sup>33</sup> Artigo *Virtual museums and virtual realities* ou *Museus Virtuais e Realidades Virtuais*: O artigo apresenta a construção de um protótipo que possibilitara a visita virtual a museus. No artigo também é defendido as vantagens dos museus virtuais, tendo em vista que proporcionam acesso prático aos artefatos, exibição segura dos mesmos e possibilidade do próprio público guiar sua visita. Disponível em: <https://www.archimuse.com/publishing/hypermedia/hypermedia.Ch3.pdf>. Acesso em: 10/03/2023.

<sup>34</sup> *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums* ou *Conferência Internacional sobre o uso da Hipermídia e da Interatividade nos museus (ICHIM)*, constituíram-se em uma série de conferências realizada pela primeira vez em 1991, a ICHIM tornou-se a Reunião Internacional de Informática do Patrimônio Cultural em 1997 e em 2001 já era simplesmente conhecida como ICHIM. Foi organizado pela Archives & Museum Informatics, ocorrendo geralmente bianualmente, em locais alternados entre a América do Norte e a Europa.

Mais informações em: <https://www.archimuse.com/conferences/ichim.html>. Acesso em: 10/03/2023.

<sup>35</sup> Segundo Rezende e Cola (2004, p. 94), o conceito de hipermídia “pode ser visto como a interseção entre os conceitos de multimídia e hipertexto, na medida em que se trata de sistemas computacionais que ligam informações

a narrativa não-linear, permitia que os museus passassem do gênero de enciclopédia digital (vídeo e discos), para uma dimensão interativa.

Com a realização do encontro International Council Of Museums (ICOM)<sup>36</sup> em Québec no ano de 1992, foi criada a International Committee for Documentation (CIDOC)<sup>37</sup>, tendo em vista que o ICOM não possuía um comitê específico sobre internet e interatividade nos museus, então o CIDOC se tornou um grupo de trabalho que se debruçaria sobre os usos das Tecnologias Digitais pelos museus.

No ano de 1995, o CIDOC iniciou na Noruega a elaboração de um documento contendo quais deveriam ser as diretrizes que orientariam a atuação dos museus, diante das demandas levantadas pelas TICs, pois a multimídia já se constituía numa realidade de uso para preservação e comunicação do patrimônio. O documento<sup>38</sup> foi publicado e se encontra acessível no site do CIDOC, todavia, não possui um teor tão claro acerca do uso da internet pelos museus.

Já em 1997, o congresso apresentou a potencialidade do uso da internet pelos museus, esta discussão apresenta-se pelo fato de que, a partir da década de 90 do século XX, ocorreu um processo de proliferação da utilização da internet no mundo, realidade que desencadeou na área da museologia a ampliação da presença dos museus nas redes de internet, dessa forma, o evento contou com a contribuição de artigos de pesquisadores diversos, que tinham como foco a museologia e o uso das tecnologias digitais, alguns deles, podemos ver, como exemplo, destas discussões que:

1. Dennis Tsichritzis e Simon Gibbs (Universidade de Genebra) descreveram um protótipo de ambiente de realidade virtual 3D para exibir artefatos de museus e discutiram as vantagens que isso teria em futuros ambientes de rede de alta largura de banda.
2. Kathy Wilson (Bank Street College) relatou uma avaliação formativa do protótipo de aprendizagem baseado em descobertas do Museum Educational

---

de forma não sequencial, como os sistemas de hipertexto e que utilizam múltiplos meios para representar a informação, como os materiais multimídia.”

<sup>36</sup> International Council Of Museums ou Internacional Conselho de Museus (ICOM), foi criado no ano 1946, é uma organização não-governamental (ONG) que mantém relações formais com a UNESCO e tem estatuto consultivo no Conselho Económico e Social das Nações Unidas. Constitui-se na maior organização internacional de museus e profissionais de museus dedicada à preservação e divulgação do patrimônio natural e cultural mundial, do presente e do futuro, tangível e intangível. Disponível em: <https://icom.museum/en/>. Acesso em: 10/03/2023.

<sup>37</sup> International Committee for Documentation ou Comitê Internacional de Documentação (CIDOC) é um dos 30 comitês internacionais do ICOM. Ele é responsável por fornecer à comunidade museológica conselhos sobre boas práticas e desenvolvimentos em documentação de museus. Um de seus objetivos é apoiar as finalidades e os objetivos do ICOM, em especial no que se refere à gestão e utilização da informação e da documentação dos museus. Além disso, ele proporciona um fórum de comunicação, cooperação e intercâmbio de informações entre museus, trabalhadores profissionais de museus e outros interessados na informação e documentação dos museus. Disponível em: <https://cidoc.mini.icom.museum/organisation/who-we-are/>. Acesso em: 10/03/2023.

<sup>38</sup> Documento disponível no site do CIDOC, na aba de Arquivos, referente ao encontro sediado na Noruega: <https://cidoc.mini.icom.museum/archive/past-conferences/1995-stavanger/>. Acesso em: 12/03/2023.

Consortium de Palenque, envolvendo os visitantes em pesquisas que seriam exemplares se realizadas hoje.

3. Kristina Woolsey e Rob Semper (Apple e Exploratorium) discutiram a interseção de multimídia e espaço público, defendendo experiências em grupo e conteúdo contribuído, mídia para levar para casa e projetos de instalação que aumentem a visitação no local (Bearman; Trant, 2008, s/p).

Diante disso, ocorreu cada vez mais a associação e uso do termo “Museu Virtual” em referência a protótipos, sites de museus, catálogos e a folhetos, ações essas, preocupadas na divulgação e disseminação de atividades museológicas. A partir da década seguinte e início do século XXI, é possível observar os primeiros questionamentos a respeito da apropriação do termo Museu Virtual, estas indagações foram expostas, a partir dos anos 2000, quando Lévy (2000)<sup>39</sup> afirmou que muitas pessoas chamavam de Museu Virtual, o que se apresentava na verdade como um catálogo destes espaços na internet, problematizando dessa forma, o uso do termo, uma vez que, a partir da reflexão deste estudioso:

Os “museus virtuais”, por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na internet, enquanto que o se “conserva” é a própria noção de museu enquanto “valor” que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser (Lévy, 2000, p. 202).

Esta observação de Lévy (2000), apresenta-se como uma das primeiras possibilidades de pensar tais espaços, a partir da utilização de como o termo é compreendido na contemporaneidade, dessa forma, mesmo tal perspectiva sendo concebida, dentro de uma chave de leitura, diferente da que era utilizada na década de 1990, é importante pontuar como observa Lévy (2000), como uma temática que estava em ampliação no campo da museologia.

Nessa perspectiva, levando em consideração que o termo “Museus Virtual” foi colocado em questão, até mesmo por profissionais que atuam nos museus, sejam por educadores ou coordenadores de conteúdos, trazemos algumas percepções a seguir de pesquisadores a respeito das definições.

Battro (1999), enxerga o Museu Virtual como um novo museu e aponta que “el museo virtual es mucho más que poner fotos en Internet de las reservas, colecciones permanentes y muestras temporarias. Se trata de concebir un museo totalmente nuevo” (Battro, 1999, p. 12)<sup>40</sup>. Nesse caso, o Museu Virtual não teria relação alguma com espaço físico, desse modo, ele não

---

<sup>39</sup> Pierre Levy é pesquisador em ciências da comunicação, com estudos desenvolvidos acerca da cibercultura, atualmente é um dos principais filósofos da mídia, pois suas pesquisas se concentram principalmente na área da cibernética. Assim sendo, dedica-se ao estudo do impacto da Internet na sociedade, das humanidades digitais e do virtual.

<sup>40</sup> Tradução: O museu virtual é muito mais do que colocar fotos na internet de reservas, coleções permanentes e exposições temporárias. Trata-se de conceber um museu totalmente novo.

seria a reprodução de um museu físico, mas um museu essencialmente novo, desenvolvido para produzir às ações museológicas no espaço virtual.

Todavia, essa visão nos leva a discordar de Battro (1999), porque entendemos aqui que o Museu Virtual necessita ter suas ações museológicas ou partes dela executadas no campo virtual, isso não quer dizer que ele não pode ter relação com um espaço físico, tendo em vista que ele pode ser uma opção complementar que viabilize uma ampliação de acesso pelo público.

Já Malraux (2000), defende que o Museu Virtual seria uma espécie de museu imaginário, para isso, ele destaca a defesa para criação de um museu imaginário que seria criado por cada pessoa à sua maneira, dessa forma, também seria um novo museu, pois estaria sendo criado pelo imaginário individual, sua composição ocorreria a partir de seleções e reproduções das imagens dos museus físicos, neste caso, os registros dos objetos museológicos seriam digitalizados.

No entanto, divergimos da ideia de Museu Virtual de Malraux (2000), na perspectiva de classificar a virtualidade, apenas, porque estaria abrigando obras de arte fotografadas e digitalizadas de um espaço físico, porém, estas obras estariam sendo reproduzidas sem um teor educativo e sem visar uma interatividade do público que supostamente visitaria. Mesmo este museu imaginário sendo digitalizado e dando prioridade ao uso da imagem como referência patrimonial, não estaria sendo desenvolvido por profissionais museólogos e nem por curadores que possuíssem uma abordagem relacionada às percepções museológicas.

Outra interpretação apresentada seriam as de Deloche (2001), no qual ele classifica o museu como um templo da imagem, ou seja, o Museu Virtual seria um museu paralelo que agiria na virtualidade como um substituto dos museus físicos, no entanto, por estar em rede, seria um museu sem lugar e sem paredes. Por outro lado, ele não apresenta incompatibilidade entre o museu paralelo e o físico.

Todavia, discordamos da perspectiva de Deloche (2001) na sua percepção de museu substituto, porque não compreendemos o Museu Virtual com fins de substituir o físico, ele pode sim complementar um espaço físico, mas não, exclusivamente, substituí-lo. Tendo em vista que entendemos o Museu Virtual como um museu paralelo, que colabora em ligar e mediar os espaços, ou seja, proporcionar novas alternativas de interação com o patrimônio.

Já para Schweibenz (2004), o conceito de Museu Virtual está em constante construção e adaptação, proporcionando, no entanto, uma confusão com outras denominações, tais como: museu eletrônico, museu digital, museu online, museu hipermídia, meta-museu e museu cibernético.

No que tange a disponibilidade de museus na internet, Schweibenz (2004), faz a distinção de quatro tipos, sendo o último, chamado por ele de Museu Virtual. Vejamos a perspectiva do referido autor:

1. O museu folheto (the brochure museum): este é um site que contém a informação básica sobre o museu, como os tipos de coleção, detalhes de contatos, etc. Seu objetivo é informar visitantes potenciais sobre o museu.
2. O museu de conteúdo (the content museum): este é um site que apresenta os museus, que possuem serviços de informação, e convida o visitante virtual a explorá-los online. O conteúdo é apresentado de maneira orientada ao objeto e é basicamente idêntico à base de dados da coleção. É mais útil para experts que para leigos porque o conteúdo não está desenvolvido didaticamente. O objetivo deste tipo de museu é proporcionar um retrato detalhado de suas coleções.
3. O museu do aprendizado (the learning museum): este é um site que oferece diversos pontos de acesso para seus visitantes virtuais, de acordo com suas idades, antecedentes e conhecimento. A informação é apresentada de maneira orientada ao contexto em vez de ao objeto. O site é desenvolvido didaticamente e relacionado através de links a informações adicionais que motivam o visitante virtual a aprender mais acerca de um assunto de seu interesse e a visitar o site. O objetivo do museu do aprendizado é fazer o visitante virtual retornar e estabelecer uma relação pessoal com a coleção online.
4. O museu virtual (the virtual museum): o próximo passo adiante do ‘museu do aprendizado’ é proporcionar não apenas informação acerca das coleções da instituição, mas conectá-las a coleções digitais de outros. O museu virtual não tem acervo físico. Neste sentido, coleções digitais são criadas sem contrapartida no mundo físico (Schweibenz, 2004).

Destes 4 tipos, mesmo o autor não os denominando de museus virtuais, é possível considerar o tipo 2 e 3 com características relacionadas a museus virtuais, pois eles possuem foco na interação do público com os objetos museológicos de maneira virtual e não apenas folheto informativo.

Já o tipo 4, chamado por ele de Museu Virtual, nos traz uma visão de discordância, pois ele o classifica como sendo um ambiente de compartilhamento de objetos museológicos existentes de forma exclusiva apenas no meio digital, excluindo, as coleções físicas que na realidade podem ser possibilitadas de forma paralela nas duas modalidades.

No Brasil, Loureiro (2004), em sua Tese de Doutorado em Ciência da Informação intitulada *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*, define os museus no ambiente virtual de forma diversa. Vejamos:

Web museus de arte são sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor obras de arte geradas originalmente por processo de síntese e por meio de cópias digitais [...] As características da Internet hoje lhes conferem configuração hipertextual, propiciando a conectividade e ampliando as possibilidades de interação com a obra [...] Diferem-se dos museus

físicos, ainda pelo seu caráter provisório e não necessariamente institucional, e pela imaterialidade inerente à imagem digital (Loureiro, 2004, p. 104).

Nessa perspectiva, acabamos por discordar de Loureiro (2004), na proporção que também aponta o Museu Virtual, disponibilizado na web, como um espaço sem fins educativos e sem institucionalidade. Mesmo ela concordando que a existência simultânea de museus físicos e virtuais constitui uma marca deste século, no âmbito cultural contemporâneo, e que possuem funções museológicas iguais, mas acaba tecendo características que remete a divergência dos espaços, o que por consequência, não os apresentam como paralelos e mediadores.

Ao analisar as concepções destes autores e discordar de algumas visões deles acerca do que seriam Museus Virtuais, orientamos nossa crítica, pelo fato de que eles veem uma limitação em pensar a virtualidade museal como um espaço isolado e desligado dos espaços físicos ou como uma simples substituição dos museus físicos, então trazemos a seguir as percepções de 3 autores, cujas definições são entendidas por nós como características e propícias para “Museus Virtuais”, são eles: Botelho (2010), Doutor em Educação pela Universidade de Lisboa, Muchacho (2009) e Henriques (2004), estas duas últimas autoras ligadas ao campo da Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

Na perspectiva apresentada por Hernández (1998), onde defende que o museu deve ser:

Una institución viva y dinámica, representando una oferta importante dentro del mundo cultural de nuestros días. El apoyo al arte contemporáneo supone varios compromisos, como son el proporcionar espacio a los artistas para exponer sus obras, adquirir sus creaciones y ser centro de actividad para los propios artistas” (Hernández, 1998, p. 159).<sup>41</sup>

Compreendemos que independente da modalidade que o museu esteja sendo exposto, ele deve ter uma perspectiva dinâmica e inclusiva, para isso, entendemos aqui que o Museu Virtual é aquele que utiliza a internet como um espaço de interação por meio de suas ações museológicas com o seu público, e que não necessariamente ele deve salvaguardar acervos existentes apenas em rede, tendo em vista que os chamados Museus Virtuais estão referidos à forma como são acessados, nessa perspectiva, seriam aqueles acessados via internet, podendo haver prédio físico ou não.

Dessa forma, frisamos que o Museu Virtual não deve ser confundido com um simples site ou folheto informativo de museu. Ele é um espaço que pode ser um complemento do museu físico, ou pode ser um museu criado essencialmente de forma midiática, no entanto, em ambos

---

<sup>41</sup> Tradução: uma instituição viva e dinâmica, representando uma oferta importante no mundo cultural dos nossos dias. Apoiar a arte contemporânea implica vários compromissos, como disponibilizar espaço para os artistas exporem as suas obras, adquirir as suas criações e ser um centro de atividade para os próprios artistas.

é necessário ter ações museológicas que possibilitem a interação do público com seus acervos virtuais salvaguardados.

Para embasar nossa compreensão defendida acima, trazemos as concepções de Muchacho (2009), exposta na sua Dissertação intitulada *Museu e Novos Media: A Redefinição do Espaço Museológico*, na qual ela defende que o museu:

Pode ser uma vertente virtual de um museu físico ou pode ser essencialmente virtual. Para ser um museu virtual não basta ter as reproduções das obras de arte devidamente catalogadas e apresentá-las ao público, mas disponibilizar atividades onde o utilizador possa interagir com referências patrimoniais (Muchacho, 2009, p. 85).

No mesmo viés de definição, Henriques (2004), que é historiadora e mestra em museologia, cuja Dissertação tem como título *Memória, museologia e virtualidade*, classificou Museus Virtuais em duas modalidades:

Em relação ao conceito do museu virtual é preciso esclarecer que o museu virtual pode ter duas configurações: vertentes virtuais de determinado museu físico, ou seja, pode ser uma outra dimensão do museu físico ou museus essencialmente virtuais. Nesse caso, a existência de um museu virtual não pressupõe a existência de um museu físico. No primeiro caso, os museus virtuais são complementos do museu físico, pois podem trabalhar suas ações museológicas de forma diferente em suas duas vertentes. Nesse sentido, o processo museológico é muito enriquecedor, pois o público terá duas abordagens diferentes de um mesmo patrimônio: uma abordagem presencial e uma abordagem remota (Henriques, 2004, p. 68).

Além disso, também frisamos na percepção do conceito construído por Botelho (2010), pesquisador que mesmo não sendo da área de museologia, mas Doutor em Educação, desenvolveu sua tese no campo de *Museus e Centros de Ciência Virtuais*, tendo como foco o ensino de ciências, nesse viés, discutiu o conceito de Museu Virtual e o especificou com as abordagens que dialogam com as referências teóricas anteriormente citadas.

Na perspectiva adotada por Botelho (2010):

O conceito de museu virtual pode apresentar duas configurações: a vertente virtual de determinado museu físico, ou seja, pode ser uma outra dimensão do museu físico, ou pode ser um museu essencialmente virtual, a existência de um museu virtual não implica a existência de um museu físico. [...] No primeiro caso, a vertente virtual, como complemento do museu físico, pode desenvolver as suas ações de forma própria decorrente das funcionalidades específicas das tecnologias. Nesse sentido, o processo museológico é incrementado, pois o público dispõe de duas abordagens diferentes do mesmo patrimônio: uma representação física e uma representação virtual. [...] No segundo caso, as ações são efetuadas unicamente no espaço virtual, visto não se dispor de espaço físico (Botelho, 2010, p. 33 - 35).

Todos os três pesquisadores citados anteriormente percorrem o mesmo caminho ao que tange a construção do conceito de Museu Virtual, consideram que existem duas vertentes, uma

exclusivamente virtual e outra que pensa tal dimensão como complemento de um museu físico; defendem que é necessário um espaço virtual como formato que possibilite um contato interativo do público com os acervos; apontam ainda, que a internet é o meio característico de acesso, mas se não existir um teor educativo e paralelo da virtualidade museal, ele não deve ser considerado como tal. Na sua reflexão, o museu pode:

[...] Ser considerado museu virtual, aquele que tem suas ações museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual, uma vez que somente através das ações museológicas é que poderá acontecer uma completa mediação entre o museu e o seu público. Assim, os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio, através de ações museológicas, mas que não necessariamente têm suas portas abertas ao público em seu espaço físico (Henriques, 2004, p. 63).

Desta maneira, essa é a definição que entendemos aqui como mais propícia para o termo “Museu Virtual”, ademais, Henriques (2004), também aponta que “o museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com o seu público. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio” (Henriques, 2004, p. 67).

Em comum perspectiva, Costa Junior e Thomé (2022), também partilham da mesma concepção e destacam que o Museu Virtual enquanto espaço virtual de construção de conhecimento e aprendizagens, possibilita que seus visitantes interajam com o patrimônio cultural e conheçam objetos já existentes. Nesse sentido, potencializa as ações dos visitantes proporcionando experiências dinâmicas e em contínua atualização.

Além disso, para concluir nossas discussões nesta seção, destaco 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” (Muchacho, 2005, local. 1546), já que a exploração virtual dos objetos e dos ambientes históricos contribuem com a construção de conhecimentos e a problematização da significância do patrimônio e de suas memórias.

### 1. 3 A VIRTUALIDADE: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL ENTRE OS ESPAÇOS FORMAIS DE ENSINO E OS NÃO FORMAIS

Como vínhamos abordando acerca dos Museus Virtuais, é essencial frisar que assim como os Museus presenciais são espaços não formais de ensino, os Museus Virtuais, como modalidade do campo da Museologia, também se constituem como espaços não formais de ensino e aprendizagem.

Em continuidade, como necessitam do campo virtual para se constituírem, faz-se necessário ressaltarmos acerca da temática da virtualidade, que para Quéau (1995, p. 12) “no es una moda anódina y pasajera. Es una verdadera piedra de toque de lo real o, mejor dicho, de nuestro sentido de la realidad<sup>42</sup>”.

Neste viés, Lévy (2001), em seu livro *O que é o virtual?*, defende que a virtualização não seria uma mudança de algo real para irreal, tendo em vista que o virtual transfere o centro de gravidade do objeto considerado, no entanto, ele a considera como um complemento. Nesse sentido, a virtualidade modifica as concepções de espaço, o desterritorializando e construindo a vivência de uma experiência que seria materializada pela simultaneidade, mesmo que se encontre no formato virtual.

Lévy (2001, p. 15), também destaca que “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. Nesta proporção, vemos que a Internet tem revolucionado o século XXI, pois possibilitou uma nova forma de interação do sujeito social com o seu mundo, ou melhor, com a realidade de seu mundo.

Levando em consideração que a virtualidade foi desencadeada pelas TICs, Franco (2018), enfoca que:

Paradójicamente, estas TDCIs, con su potencial de almacenamiento de múltiples datos, pueden contribuir a la recuperación, preservación, circulación de memorias, tradiciones y conocimientos acumulados por diferentes grupos, que revelan formas alternativas de percibir el tiempo basadas en otras prácticas sociales y culturales (Franco, 2018, local. 10)<sup>43</sup>.

Além disso, para Deleuze (1996), compreender o virtual como algo existente no real, possibilita a experiência desprovida de territorialização, possibilitando um contato com o presentismo desprendido do aqui e agora, pois:

A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete à virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual (Deleuze, 1996, p. 55).

---

<sup>42</sup> Tradução: não é uma moda anódina e passageira. É uma verdadeira pedra de toque do real, ou melhor, do nosso sentido de realidade.

<sup>43</sup> Tradução: Paradoxalmente, estas TDCI, com o seu potencial de armazenamento de dados múltiplos, podem contribuir para a recuperação, preservação, circulação de memórias, tradições e conhecimentos acumulados por diferentes grupos, o que revela formas alternativas de perceber o tempo baseadas em outras práticas sociais e culturais.

Seguindo, esta percepção, Santaella (2013) destaca que a interação do virtual com o real possibilita uma aprendizagem ubíqua, ou seja, uma aprendizagem que está presente em qualquer lugar, pois está sendo mediada por dispositivos móveis e pelos recursos do ciberespaço, já que “por permitir um tipo de aprendizado aberto, que pode ser obtido em quaisquer circunstâncias, a era da mobilidade inaugurou esse fenômeno inteiramente novo: a aprendizagem ubíqua” (Santaella, 2013, p. 4).

Kenski (2018, p. 4), inspirada nas percepções de Santaella (2013), também destaca que a virtualidade “rompe fronteiras, se apresenta transnacional. Mais ainda, garante a ubiquidade e a mobilidade, ou seja, condições para se estar virtualmente em qualquer lugar, em qualquer tempo.” Nesta perspectiva, ela viabiliza possibilidades e proporciona à construção de aprendizagens por meio da interação de pessoas e dos espaços de educação.

Diante desta perspectiva, “as Tecnologias Digitais e a internet abriram possibilidades de comunicação e interação sem precedentes na história temporal da humanidade” (Tamanini; Souza, 2019, p. 142). Perante este entendimento, com os estudos de Hartog (2013) frente aos regimes de historicidade, as compreendemos como “uma maneira de engrenar passado, presente e futuro ou de compor um misto das três categorias” (Hartog, 2013, p. 11), tendo em vista que a humanidade digital tem vivenciado um tempo de fluxos, de aceleração e de mobilidade.

E quando pensamos nas interações possíveis entre os espaços de ensino, vemos a virtualidade no meio desta relação como ferramenta possível de contato, haja visto que os museus em sua modalidade virtual podem ser acessados até mesmo dentro das salas de aula. Tal dimensão colabora para que:

Essa abordagem das práticas de memória ensejará à escola e às instituições culturais e de memória a oportunidade de vivências sociais e sensíveis do patrimônio, propiciadas pelos museus, arquivos e instituições de memória, mas, em diálogo profundo com o que se produz e se vive, nos ambientes sociais de experiência histórica pelos próprios alunos – no presente. Nesse movimento partilha-se da noção alargada de patrimônio, contribuindo para discussão qualificada da potencialidade educativa das práticas culturais e práticas sociais de memória como motes para a educação patrimonial, ampliando a abordagem educativa do patrimônio para além dos limites institucionais dos acervos patrimoniais das instituições de memória (Pereira; Siman, s/p, 2009).

Levando em consideração que “a educação formal é aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados” (Gohn, 2006, p. 28), entendemos que a escola enquanto espaço formal de ensino, se coloca como um espaço que proporciona uma relação entre professores, a comunidade estudantil e o processo de ensino aprendizagem.

Já pensando a educação não formal, Gohn (2006, p. 28), entende que “é aquela que se aprende visando os processos de compartilhamento de experiências, principalmente, em

espaços e ações coletivas cotidianas”. Seguindo esta compreensão, Santos, Silva e Siqueira (2010, p. 22), também apontam que “a educação não-formal corresponde às atividades ou programas fora do sistema regular de ensino, com objetivos educacionais bem definidos. É qualquer atividade educacional organizada e estruturada que não corresponde exatamente à definição de educação formal”, diante do exposto por estes autores, pensar a educação não formal é relacioná-la aos processos de formação e ensino-aprendizagem que acontecem fora dos sistemas de ensino (das escolas e das universidades).

Assim, com o apoio tecnológico, e levando em consideração que são espaços que produzem conhecimento, as unidades de ensino podem acessar as mais diversas ferramentas, dentre elas, os Museus Virtuais, tema central das nossas reflexões. Mesmo com o retorno ao ensino presencial e com a transição para o período pós-pandêmico, as instituições formais entraram em contato com um leque de oportunidades e de pesquisas que foram potencializadas com a experiência de uso de novos recursos tecnológicos, o que acabou fomentando novas possibilidades de práticas pedagógicas que no interior do contexto virtual foram sendo desenvolvidas.

Até os próprios museus que ainda tinham uma parcela resistente ao uso dos recursos digitais, viram que ao ser:

Reproduzido para o formato digital a partir de um objeto museológico físico ou concebido originalmente nesse meio, salvaguardado em instituições museológicas, [...] passa a receber uma carga valorativa patrimonial, documental e informacional tendo em vista sua nova história, usos e disseminação por meio do ambiente web (Padilha, 2018, p. 21).

Nesta perspectiva, concordamos com Nora (1993) quando ele afirma que os museus enquanto lugares de memória, ainda buscam espaços para se alocarem e transbordarem seus acervos, encontrando nas mídias digitais e grande rede, uma real possibilidade de ativação de novos públicos, engajamentos e, sobretudo, divulgação científica.

Para Henriques (2004):

A própria virtualidade também é uma forma de revolução do próprio papel do museu, pois além de desterritorializar o patrimônio faz com que a internet seja palco de novas interações museológicas. A internet trouxe para os museus uma nova perspectiva, na medida em que fez repensar o próprio conceito de museu e sua atuação nessa nova mídia (Henriques, 2004, p. 68).

De acordo com os dados da pesquisa desenvolvida pelo ICOM, intitulada de *Dados para*

*Navegar em Meios as Incertezas*<sup>44</sup> (ICOM Brasil, 2020), pudemos ver o crescente número de ações virtuais promovidas pelos museus brasileiros no período pandêmico, apresentando dados que destacam a interação do público online com os museus. Diante, desta realidade brasileira, a pandemia revelou, que em partes, os museus brasileiros não estavam se preparando de maneira adequada no que diz respeito à experiência que a imersão virtual proporciona ao público. Tendo em vista que alguns museus não tinham sua vertente virtual e outros possuíam, mas não se centravam em utilizar tal espaço para desenvolver um conjunto de atividades que tivessem como foco uma abordagem orientada por um processo educativo virtual.

Segundo Beiguelman (2020), os museus não se preocuparam em desenvolver divulgação de conteúdos artísticos e culturais, exclusivamente, para a web e, conseqüentemente, no período pandêmico com o intuito de alcançar mais pessoas, acabaram utilizando como único campo de comunicação online, as redes sociais, principalmente o Instagram e o Youtube.

No entanto, os museus que já investiam e adotavam ações museológicas de forma virtual antes da pandemia, promoveram uma experiência ao público virtual de interagir com os espaços das exposições e objetos museológicos estabelecendo uma relação aberta e dinâmica, possibilitando o público acessar e conhecer os acervos e também de se reconhecer por meio da comunicação com as coleções e curadorias.

Assim sendo, levando em consideração que a virtualidade museal, de acordo com Muchacho (2009), Botelho (2010) e Henriques (2004), não necessariamente deve ser só uma exposição virtual de seus acervos, mas necessita possibilitar uma experiência paralela e um contato interativo com o espaço museal e seus objetos, podemos citar dentre as produções digitais oferecidas pelos museus no período pandêmico, as visitas guiadas com mediações

---

<sup>44</sup> Pesquisa desenvolvida pelo ICOM - Dados para Navegar em Meio às Incertezas: A pesquisa foi dividida em duas partes, na primeira foi apresentado uma pesquisa com profissionais de Museus e na segunda com o público que acessou museus virtuais durante a pandemia.

**Parte I - Resultados da pesquisa com profissionais de museus:** A pesquisa foi elaborada com o intuito de analisar os impactos da pandemia para o setor museal e de apontar caminhos e tendências possíveis para o futuro. A coleta de dados aconteceu de forma online e foi desenvolvida com profissionais dos museus objetivando trazer à tona as vozes dos profissionais do setor museal brasileiro que vivenciaram as atividades no período pandêmico. Mais informações em: [http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2020/11/20201119\\_Tomara\\_ICOM\\_Ciclo1\\_FINAL.pdf](http://www.icom.org.br/wp-content/uploads/2020/11/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo1_FINAL.pdf). Acesso em: 20/03/2023.

**Parte II - Resultados da pesquisa com públicos de museus:** A segunda etapa da pesquisa teve o intuito de conhecer os diferentes públicos de museus (assíduos, eventuais, potenciais) que acessaram as visitas virtuais e escutá-los para melhor compreender a opinião dos mesmos diante da realidade digital. A coleta de dados também ocorreu de forma online objetivando alcançar um público amplo de visitantes. Mais informações em: [https://ia801705.us.archive.org/32/items/relatorio-pesquisa-publico-museus-icom-brasil/20201119\\_Tomara\\_ICOM\\_Ciclo2\\_FINAL.pdf](https://ia801705.us.archive.org/32/items/relatorio-pesquisa-publico-museus-icom-brasil/20201119_Tomara_ICOM_Ciclo2_FINAL.pdf). Acesso em: 20/03/2023.

síncronas<sup>45</sup> realizadas pelos seus profissionais através da utilização do recurso de videoconferência.

Assim, de acordo com Marti (2021), os museus que ofertam esse tipo de mediação, acabam proporcionando ao público duas maneiras diferentes de acessar seus acervos, uma é a síncrona, que foi apresentada no parágrafo anterior, e a outra é a assíncrona, onde o visitante acessa a plataforma virtual de forma autônoma e sem interação com o educativo do museu.

De acordo com dados do Google Trends disponibilizados à Revista Galileu<sup>46</sup>, no ano de 2020 houve um aumento de 50% do acesso virtual a museus no Brasil. Os tours digitais mais procurados pelos brasileiros se dividiram entre instituições nacionais e internacionais, tendo como primeiro lugar de busca o Museu do Louvre, na França, e em seguida, a Pinacoteca e o Museu do Ipiranga, ambos em São Paulo.

As experiências de visita virtual são o ponto de ação dos principais museus brasileiros, algumas das quais podem ser acessadas pelos próprios sites dos museus e outras através da plataforma Google Arts and Culture. O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM)<sup>47</sup>, tem sido um grande promotor de iniciativas de acesso aos bens culturais por meio digital<sup>48</sup>, e o Programa Acervos em Rede, por meio da ferramenta Tainacan<sup>49</sup>, tem proporcionado ao público o acesso a milhares de imagens digitais de bens culturais sob a guarda dos museus brasileiros.

Parte destes museus, além de permitir a visita, possibilitam a opção de realizá-la de maneira guiada, por meio de um audioguia e também inserem algumas ferramentas de acessibilidade nos museus. Este caráter de acessibilidade promovido pelo uso das plataformas virtuais, tem possibilitado que:

---

<sup>45</sup> Mediações síncronas citadas nesta Dissertação, se refere a mediações realizadas pelo educativo do museu através de plataformas de videoconferência, como o Zoom ou Google Meet, sendo assim, o público consegue ter uma interação em tempo real com os profissionais do museu, de maneira compatível com a que ocorre em visitas presenciais (Marti, 2021).

<sup>46</sup> Revista Galileu - Título: Crescem buscas de brasileiros por museus virtuais, veja os mais visitados – Assinada por: Beatriz Gatti – Publicada em: 19/05/2021. A notícia aponta dados disponibilizados pelo Google Trends acerca do aumento de visitas virtuais no período pandêmico por brasileiros, o que por consequência, colocou o Brasil entre os 20 países que mais buscou por museus virtuais em todo o mundo no período. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/05/crescem-buscas-de-brasileiros-por-museus-virtuais-veja-os-mais-visitados.html>. Acesso em: 05/05/2023.

<sup>47</sup> O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) foi criado em 2009, a autarquia sucedeu ao Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) nos direitos, deveres e obrigações relacionados aos museus federais. Atualmente possui museus cadastrados das regiões nordeste, sul, sudeste e centro-oeste. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/museus-ibram>. Acesso em: 24/03/2023.

<sup>48</sup> O IBRAM possui em seu site a opção de “Acervos Online”, nele apresenta museus cadastrados e expostos no Google Arts and Culture, no Tainacan e uma série chamada de “Conhecendo Museus”, cuja possui 4 temporadas com divulgação de mais de 150 museus brasileiros. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/assuntos/os-museus/acervos-online>. Acesso em: 25/03/2023.

<sup>49</sup> Tainacan é um software que possibilita a gestão e a publicação de acervos digitais de fácil acesso. Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/acervo-em-rede-e-projeto-tainacan/acervo-em-rede-e-projeto-tainacan>. Acesso em: 25/03/2023.

[...] bens culturais localizados em pontos tão distantes do globo pudessem compor uma mesma exposição sem os custos e obstáculos que enfrentam para compor um mesmo ambiente presencial. Podemos afirmar que o número de exposições virtuais realizadas simultaneamente desde o início da pandemia terá sido o maior da história; e largaram evidentemente à frente aquelas instituições que dispunham dos seus acervos digitalizados (Revista Museu, 2021, s/p).

Houve também uma crescente produção de conteúdo digital nos principais museus brasileiros com o objetivo de fomentar a interação com o público. Ações diversificadas foram realizadas, reestruturando a maneira como os museus atualizam a sua missão a partir da perspectiva virtual. A linguagem das redes sociais tornou-se ferramenta importante neste processo, ao incrementarem as possibilidades de tornar o acervo e as ações mais acessíveis, assim, é possível verificar que:

Ficou comprovado que os usos do ambiente virtual aumentaram a relação do público com os museus, o que se configura como um grande mérito no uso de plataformas digitais como forma de atrair a atenção dos usuários. Esse é um caminho viável para que sejam desenvolvidas ferramentas de maneira adequada e, conseqüentemente, para que os museus possam reproduzir no ambiente virtual as ações e discursos que realizam no plano real. Para atingir tal objetivo, parece necessário que seja estabelecida uma linguagem virtual que tenha a intenção de trazer essas experiências. Essa face virtual do museu deve se estruturar com uma linguagem que se constitua por meio da criação e informação (Silva, 2021, local. 19).

Tendo em vista que Deleuze (1996), enfoca que é possível interpretar e ressignificar o acervo ora desprovido de materialidade física, configurando-o em potencialidade de experiências reais de ensino e aprendizagem histórica, como por exemplo, a partir da análise dos materiais disponibilizados em rede, ao romperem as delimitações do espaço físico, é aberto novas possibilidades para interpretações de significados socioculturais, principalmente, franqueando o acesso a diversos grupos que não os tinham.

Além disso, ao retomarmos nosso pensamento inicial, quando nos referirmos aos Museus Virtuais como ferramenta para o Ensino de História, frisamos essa perspectiva com as concepções de Muchacho (2005), onde ela reforça essa premissa evidenciando que: “Os museus podem ser mais atrativos para o público se disponibilizarem mais informação e entretenimento, ou a combinação dos dois – *edutainment*<sup>50</sup> – constituindo um espaço atrativo com capacidade

---

<sup>50</sup> Edutainment é uma metodologia que visa o educar através do entretenimento, ou seja, do divertir (ADDIS, 2005). Para mais informações acerca do termo, acessar o artigo: “New technologies and cultural consumption – edutainment is born!”. Disponível em: [https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/03090560510601734/full/html?fbclid=IwAR1BCUt-VRnFQZ1bH3ZGk1mXSCOWNaekCxm\\_4bbHtt7cdC87eShZK4eFgA](https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/03090560510601734/full/html?fbclid=IwAR1BCUt-VRnFQZ1bH3ZGk1mXSCOWNaekCxm_4bbHtt7cdC87eShZK4eFgA). Acesso em: 26/03/2023.

para alargar e multiplicar as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir (Muchacho, 2005, local. 1541).

Nesse quesito, é possível também realizar interligação com ambientes formais de ensino que possibilitam conexões no processo de ensinar e aprender diante dos desafios sociais existentes. Assim, Abud (2005) frisa que a produção de conhecimento ocorre não apenas pela absorção de conteúdos previamente sistematizados, objetivando ser aprendidos, mas o conhecimento é gerado por meio da vivência e ligação de tempos e espaços, porque pensar o Museu para o Ensino de História como estratégia de aprendizagem, também democratiza o acesso aos museus.

Sendo assim, Costa Junior e Thomé (2022), defendem que:

do ponto de vista educativo, a interação com o museu virtual potencializa a motivação do estudante e as possibilidades de construção de conhecimento, uma vez que, os conteúdos estando aos seus interesses e aos da turma, contribui com a criação de um ambiente de aprendizagem, além da sua participação ativa e apropriação de objetos de conhecimento (Costa Junior; Thomé, 2022, local. 5).

Nesse viés, a utilização de museus virtuais pode contribuir amplamente na construção de conhecimento e de acesso aos espaços de memória de forma mais prática e rápida, ligando o uso dos aparelhos eletrônicos, como celulares e computadores, pelos discentes com o acesso a espaços educativos e de memória em tempo real (Muchacho, 2005).

Se um museu pretende ser educativo, necessariamente deve existir o cultivo da crítica historicamente fundamentada. Afinal, não se trata apenas de promover o reconhecimento, mas o próprio conhecimento, que incomoda na medida em que conhecer não é confirmar o que se sabe (Lopes, 2016, p. 94).

Desta maneira, a utilização de museus virtuais como ferramenta digital e linguagem alternativa na prática de ensino, dando enfoque ao de História, é útil quando aplicada adequadamente, como defendido por Bacich e Moran (2018), tendo em vista que o professor necessita utilizar os museus de acordo com as temáticas que estejam trabalhando em sala de aula, para que seja uma atividade ligada a realidade de cada turma. Assim sendo, Arruda (2011), afirma que:

No caso da escola, alguns trabalhos demonstram que o perfil dos alunos tem mudado, sem que haja modificações significativas nas estratégias de ensino-aprendizagem do professor. Especificamente no caso do ensino da História, observamos que o desenvolvimento tecnológico contemporâneo apresenta uma série de artefatos culturais que modificam significativamente as relações que as pessoas possuem com o tempo e tempo histórico e, por conseguinte, com as formas como aprende a História (Arruda, 2011, local. 5).

Por isso vale a pena destacar a concepção de “Museu na Sala de Aula” desenvolvida por Pacheco (2012), onde ela cita que para uma aprendizagem efetiva ao relacionar ambos os espaços, é necessário um planejamento de três tempos para a construção de projetos didáticos e ações educativas, são eles: o antes, o durante e o depois da visita ao museu; para que ocorra realmente uma experiência pedagógica de qualidade.

Medeiros e Surya (2009), destacam que a utilização dos museus como espaços não formais de ensino, possibilitam que seja despertado nos alunos acerca da educação patrimonial que “trata-se de um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo” (Medeiros; Surya, 2009, local. 6).

E para concluir este tópico, destacamos que um dos grandes desafios dos museus e das escolas no que tange sua ligação virtual no século XXI, será repensar os usos das virtualidades no período pós-pandemia, tendo em vista que todo o leque de possibilidades de ligação que foi aberto, não deve ficar para trás e nem esquecido no tempo. Assim, no próximo capítulo discutiremos mais especificamente sobre a virtualidade museal, sua ampliação de acesso entre 2020 e 2021, e suas contribuições para o campo do Ensino de História.

## **2 A RESSIGNIFICAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS E SUAS AÇÕES VIRTUAIS: CAMINHOS POSSÍVEIS PARA USOS NO ENSINO DE HISTÓRIA**

### **2. 1 UM OLHAR HISTÓRICO SOBRE OS MUSEUS VIRTUAIS E SUAS POTENCIALIDADES PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Tendo em vista que no tempo presente, diante da ampliação constante de novas tecnologias e de suas aplicações no campo educacional, novas possibilidades de construção e difusão do conhecimento têm sido concretizadas, assim, é possível compreender que os recursos digitais têm diversificado as relações da humanidade com o ambiente em que vive e os processos de ensino-aprendizagem. Desse modo, o mesmo tem ocorrido com a museologia e com a educação escolar, que ao se inserirem no uso das Tecnológicas Digitais, apresentam potencialidades possíveis para a prática do Ensino de História.

Haja visto que o museu, enquanto, instituição que salvaguarda patrimônios e compartilha conhecimentos, na perspectiva que se adapta à realidade digital e mobiliza um contato virtual com seu público, proporciona ferramentas possíveis de serem usadas pelo professor dentro da sala de aula, no que tange o ensinar e aprender História junto a seus estudantes.

Além disso, promove um dinamismo na relação entre a educação formal e não formal, já que por meio do espaço midiático, o Museu Virtual oferece a seus usuários novas formas de interação, participação e possibilidades de rever e problematizar as Histórias dos patrimônios preservados.

Arruda (2011), ao refletir sobre esses aspectos, aponta que uma das principais características e atratividades desta modalidade de museu é justamente a capacidade de possibilitar a promoção de um contato ativo por parte dos visitantes, visto que as pessoas podem escolher os caminhos que desejam seguir nesse ambiente virtual, assim como, podem selecionar quais objetos museológicos querem interagir e analisar de acordo com suas respectivas percepções.

Levando em consideração a nova definição<sup>51</sup> de museu por parte do ICOM, o qual classifica-o como:

---

<sup>51</sup> A nova definição de Museu é resultado de um longo e amplo processo de construção colaborativa que envolveu profissionais de todo o mundo. A nova definição foi aprovada em 24 de agosto de 2022 durante a Conferência Geral do ICOM em Praga. Mais informações em: [http://www.icom.org.br/?page\\_id=2776](http://www.icom.org.br/?page_id=2776). Acesso em: 02/05/2023.

Uma instituição permanente, sem fins lucrativos e a serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM, 2022, s/p.).

Nesta mesma perspectiva o IBRAM também destaca que o museu assume diversas funções e a principal, é se colocar a serviço da sociedade, nesta perspectiva, o define como um:

Lugar em que sensações, ideias e imagens de pronto irradiadas por objetos e referenciais ali reunidos iluminam valores essenciais para o ser humano. Espaço fascinante onde se descobre e se aprende, nele se amplia o conhecimento e se aprofunda a consciência da identidade, da solidariedade e da partilha (IBRAM, 2021, s/p).

Assim sendo, tanto o ICOM quanto o IBRAM apontam o caráter institucional do museu e sua função de pesquisa, salvaguarda e comunicação. Neste viés, enquanto instituição, os museus possuem alguns processos, dentre eles, a musealização, onde os acervos presentes em espaços museológicos representam sentidos e amparos no teor da proteção de suas informações.

Seguindo esta compreensão, Mota (2020), também destaca que o museu é uma instituição:

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 (Mota, 2020, p. 239).

Diante disto, procuramos destacar os museus na sua perspectiva de comunicação, que tem passado a fazer uso de variadas ferramentas para se relacionar com seu público, utilizando os recursos midiáticos como espaços para construir uma maior visibilidade junto a sociedade. Os museus, neste processo, têm realizado uma disponibilização acessível do patrimônio através da rede.

Também frisamos que o Museu Virtual não existe com o intuito de substituir o museu físico ou o contato presencial da visita, ele existe como espaço que possibilita um acesso mais rápido e democrático aos acervos mais diversos. A visita virtual ao museu, apesar de limitar em partes a experiência presencial e simbólica com o patrimônio histórico, mas desenvolve outras formas de experienciar, neste caso, baseadas na cultura digital, nas possibilidades de transmissão, no acesso das ferramentas tecnológicas e nas mudanças sociais.

Andrade (2008, p. 2) afirma que “os museus têm novamente de se adaptar a estas mudanças, devendo aproveitar o desenvolvimento comunicacional e tecnológico, e em especial

a Internet, na sua estratégia de comunicação com os públicos”. Em tempos em que o mundo está em constante movimento, o museu necessita criar estratégias por meio de ações criativas, para acompanhar este movimento e, principalmente, divulgar o seu acervo, assim como pudemos observar no período pandêmico (2020 – 2021).

Nesse viés, o Museu Virtual passou a se estabelecer como um espaço virtual que media a relação do público de visitantes com o patrimônio, tornando-se em um museu paralelo em uma experiência onde a comunicação digital passa a ser um fator fundamental para envolver o visitante na compreensão do patrimônio em questão.

Como destaca Henriques (2004):

A internet trouxe para a museologia uma nova perspectiva. Não só porque permitiu potencializar o acesso aos museus de forma mais ampla, mas também por dar oportunidade aos museus de saírem dos seus muros. As ações museológicas dos museus, exercidas através da internet podem ter um alcance muito maior do que aquelas que são exercidas no seu espaço físico, pois podem abranger um público muito maior (Henriques, 2004, p. 74).

Nesta proporção, o caráter institucional do Museu Virtual amplia as formas de relação com o público e ao ser utilizado como uma ferramenta de aprendizagem, proporciona o acesso a distância do patrimônio cultural e histórico, diante das vivências de experiências imergidas na Tecnologia Digital, sendo assim, “a própria virtualidade também é uma forma de revolução do próprio papel do museu, pois além de desterritorializar o patrimônio faz com que a internet seja palco de novas interações museológicas” (Henriques, 2004, p. 68).

O Museu Virtual não se reduz à apresentação de fotos na internet, sejam de acervos, de mostras, de exposições de longa duração ou temporárias, ele se refere às ações desenvolvidas por meio da museologia no campo digital, uma vez que, ao expor ações essencialmente virtuais ou ao tentar reproduzir uma experiência real de um museu físico, coexiste uma realidade paralela e complementar.

O acesso via internet vai determinar a característica virtual desta modalidade de museu, já que a realização de ações museológicas é desenvolvida no ciberespaço, onde podem ser mediadas por diferentes ferramentas da web, como, por exemplo, o Street View. Isto desencadeia no envolvimento de uma participação do visitante, que tem a possibilidade de realizar seu próprio percurso, de indagar as informações preservadas nos museus e de ter contato com conhecimentos de forma ativa. Pois:

Para a nova museologia, a interação com esse conhecimento torna-se tão relevante como o artefato museológico em si e, no ciberespaço, essa reconstrução e experimentação dos contextos de produção e significância cultural dos objetos pode

ser trabalhada em novos níveis que podem potencializar a aquisição de competências-chave e os processos de construção de conhecimento, sobretudo junto dos públicos escolares (Trindade; Ribeiro; Moreira, 2019, p. 197).

Enquanto espaço de interações sociais e debates de comunicação, o museu possui importantes possibilidades de vinculação com a educação formal, fornecendo ferramentas metodológicas possíveis para aulas de História, sendo assim, Ramos (2004, p. 14) ressalta que “fazer relações entre o museu e educação, especialmente o ensino de história, implica reconhecer que, na sua própria definição, o museu sempre teve o caráter pedagógico”. Porque:

é preciso pensar os museus também enquanto espaços de ciência, de memória, de identidade e de escrita da história, levando em conta a intencionalidade, historicidade, materialidade, apropriação, elaboração de sentidos e simbolismo presentes nesse processo museológico. Por mais que museus históricos enfrentem ainda hoje algumas dificuldades para a realização desse salto interpretativo, além das identificadas anteriormente, eles também vêm buscando se reinventar. Nesse sentido, a tecnologia tem se apresentado como uma ferramenta muito positiva (Mota, 2020, p. 243).

O foco na reinvenção dos museus tem ganhando cada vez mais espaço no mundo digital e também tem contribuído para a superação de certas problemáticas que antes revelavam obstáculos na aproximação do Ensino de História e da Museologia, tendo em vista que outrora o único meio de relação dos dois espaços era unicamente a visitação presencial e agora com mediações síncronas ou assíncronas propostas pela popularização dos Museus Virtuais, o contato pode ocorrer de qualquer espaço tempo.

Nesta perspectiva, de maneira mais específica, direcionando nossas discussões para a incorporação do Museu Virtual à prática do Ensino de História, mais especificamente, nos anos finais do ensino fundamental, cuja interação pode criar novas ações no âmbito da educação patrimonial em aulas de História, mediada por suportes tecnológicos digitais.

Para pensarmos o Ensino de História atualmente, é preciso levar em consideração a construção de uma consciência histórica (Rüsen, 2006), cuja permite aos indivíduos uma compreensão sociável do mundo e de si mesmo, para isso, é essencial dar relevância ao processo de contextualização do presente e relacioná-lo com a realidade dos alunos, possibilitando que seja inserido na sala de aula discussões em torno das abordagens patrimoniais.

Levando em consideração que o Ensino de História na atualidade necessita contribuir para a formação de indivíduos críticos, capazes de analisar o mundo, assim como as instituições e contextos em que estão inseridos. Dessa forma, é essencial o desenvolvimento de aulas que utilizem estratégias teórico-práticas para desenvolver junto aos discentes as habilidades de realização de um processo de leitura do mundo que o rodeia.

Uma aula de História no momento que entra no viés do uso das Tecnologias Digitais, precisa relacionar passado e presente, estabelecer uma maneira de abordar quais as possibilidades nas quais os conteúdos históricos podem ser trabalhados e relacionados com as mídias, e quais estratégias podem ser desenvolvidas para que questionamentos e discussões se apresentem ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Diante, destes processos, o conhecimento histórico se constrói a partir da interação dos espaços, como os da educação escolar e museal, já que os espaços museais, tanto físicos como virtuais, podem ser compreendidos e vivenciados, na qualidade de mediadores culturais que contribuem, significativamente, na construção e análise do conhecimento histórico pelos indivíduos.

Ao compreendermos os recursos digitais disponibilizados pelos museus, é possibilitado uma vivência diferenciada do patrimônio histórico dentro da sala de aula, diante dos educandos que estão desde cedo relacionados aos recursos digitais. Esta experiência contempla 3 (três) dimensões destacadas por Rüsen (2006), seriam: a dimensão estética, que converte, visivelmente, o trabalho rememorativo; a dimensão política, que desencadeia discussões a partir da memória histórica diante da problematização sobre a relação entre os dominados e os dominadores da nossa história; e a dimensão cognitiva, que parte dos métodos e análises necessárias para uma interpretação histórica, com foco na criticidade.

Assim sendo, Dumbra e Arruda (2013), destacam que os Museus Virtuais no Ensino de História, possibilitam a compreensão de um tempo distinto ao nosso, a partir das percepções que podem estabelecer possibilidades de vínculos com o cotidiano do tempo presente dos visitantes, ou seja, com os seus respectivos contextos social, histórico e cultural.

É nessa perspectiva que é possível observar o potencial educativo das experiências de visitas ao museu de forma virtual, pois como aponta Arruda (2011), elas proporcionam contato e interação com espaços de memória, tanto de caráter material quanto imaterial, capazes de gerar mudanças essenciais nas maneiras como os indivíduos entendem o tempo histórico e a relação que apresentam com ele, o que contribui diretamente no processo de aprendizagem histórica, assim como defende Cerri (2011).

Desta forma, a Museologia e as Tecnologia Digitais se conectam ao Ensino de História, na proporção que disponibilizam acervos, enquanto, fontes de pesquisa, para os professores e estudantes. Por meio dos museus, os professores de História têm acesso a materiais necessários para instigar a reflexão dos seus discentes diante dos bens que são salvaguardados e dos bens que são socialmente, esquecidos ou excluídos, através de uma metodologia visual que disponibiliza cenários problematizadores.

Dumbra e Arruda (2013), também defendem que a virtualidade do espaço museológico e o uso da realidade virtual em aulas de História, contribuem para a construção de espaços de observação e interpretação do passado, ao possibilitar que os visitantes analisem o que está sendo exposto em relação a um outro tempo e ressignifiquem, a partir do debate histórico, os conceitos desses objetos.

No entanto, a eficiência desencadeada por essa dinâmica de significação por parte de quem visita o museu, com enfoque ao ensino aprendizagem em História, necessita de uma mediação docente, para que as exposições e comunicações do museu sejam contextualizadas e seus sentidos criticamente analisados e compreendidos pelos estudantes, pois, segundo Rüsen (2006), o aprendizado histórico se apresenta como um dos modos de constituição de sentido pela consciência histórica e, portanto, deve possibilitar apropriação crítica dos conteúdos experienciados nas aulas de História.

Para Abud (2005), a absorção dos conceitos pelos estudantes ocorre por meio da experiência vivenciada, assim, o conhecimento histórico debatido e trabalhado em sala de aula, necessita ser estimulado pela vivência dos estudantes, o que é motivado por ferramentas de aprendizagem, os Museus Virtuais ou suas mediações, por sua vez, constituem estas ferramentas motivadoras do estudo de um passado, o que permite que os estudantes certifiquem sentido a esse passado, mas de maneira ativa no processo de ensino aprendizagem em História.

Assim sendo, na próxima seção, analisaremos como se deu a interação dos museus com seu público no período pandêmico (2020 – 2021), tendo em vista que buscamos compreender a posição dos museus na perspectiva que abre oportunidades para o advento e inserção das TICs, nas formas de transpor e salvaguardar seus acervos.

## 2. 2 OS MUSEUS VIRTUAIS MAIS ACESSADOS NA PANDEMIA

Sabemos que no ano de 2020 por consequência, da pandemia, os museus em suas modalidades virtuais, tiveram uma busca maior de acesso no Brasil, demonstrando assim, o potencial dos meios digitais no processo de atração de público e difusão de conhecimento.

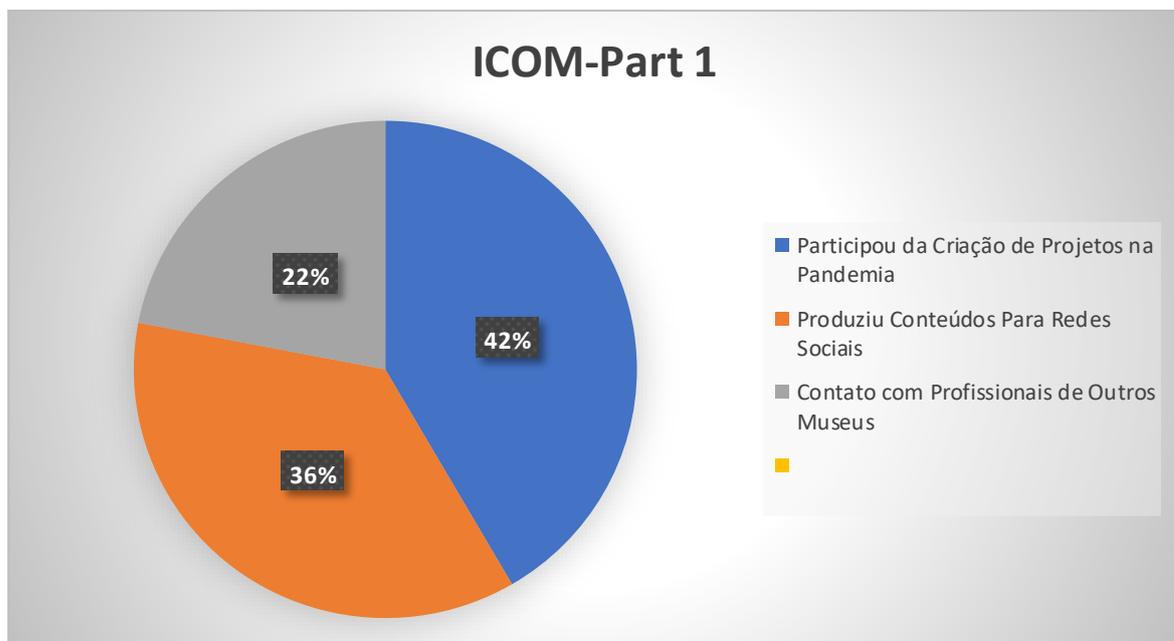
Segundo a afirmação do ICOM que podemos observar a seguir:

O súbito fechamento dos museus impôs desafios inéditos a todas as instituições. Se o visitante não pode ir ao museu, torna-se imperativo que o museu chegue de algum modo até o visitante. Nessa busca, expandir o conceito de públicos, não restringindo-os a seus visitantes, configura-se como uma possibilidade real e mais factível do que nunca. Mas essa possibilidade vem junto com o grande desafio, que deve perdurar, de pensar em novas formas de se comunicar e se relacionar com a sociedade (ICOM, 2020, p. 14).

Sendo assim, ao levarmos em consideração que alguns museus brasileiros já se encontravam presentes em plataformas virtuais, mas outro percentual ainda resistia à inserção no campo digital. Diante de tal realidade, as ferramentas digitais e a estrutura de maior interatividade produzidas pela realidade virtual, colaborou para que fossem transpostas as barreiras, ampliando possibilidades de continuidade de relação com seu público de visitantes, revelando desta forma, a colaboração mútua para que atividades fossem criadas, testadas e colocadas em prática, como é possível observar a partir dos dados apresentados pela pesquisa do ICOM (Parte I), diante das respostas dos profissionais que vivenciaram o momento.

Assim, é possível a seguir acompanhar como ocorreu esta dinâmica, no gráfico abaixo:

**Imagem 1:** Gráfico das respostas dos profissionais de museus



Fonte: ICOM (2020)

A partir dos dados consolidados, pudemos compreender que o período pandêmico expôs de maneira concreta a necessidade destes museus, de se adaptarem e se adequarem, afim de chegarem, através das mais diversas estratégias, aos seus diversos públicos.

Com o desenvolvimento das atividades virtuais, um percentual dos profissionais que participaram da pesquisa alegou que diante da ampliação do campo digital, os museus no pós-pandemia, tinham perspectivas para que fossem cada vez mais digitais, integrando-os, desta forma, com novas práticas. Assim, abaixo podemos ver algumas dessas alegações:

- Os museus repensarão o desenvolvimento da sua programação cultural e educativa por meio de novas tecnologias e formas de interação e usarão sua presença no ambiente digital para se comunicar mais ativamente com seus públicos.
- Os museus devem incorporar, como em outros setores, a combinação de atividades presenciais e remotas dentro da sua nova rotina de trabalho (ICOM, 2020, p. 28).

Diante das opiniões expostas, necessitamos levar em consideração o percentual de acesso do público aos museus que se inseriram na web no período pandêmico, pois na segunda parte da pesquisa desenvolvida pelo ICOM, destinada ao público dos museus, foi divulgado que 43% dos entrevistados foram pessoas que participaram de alguma atividade digital promovida por museus durante a pandemia e 24,1% afirmaram que seu primeiro contato com algum museu se deu neste período, justamente por meio do ambiente digital.

Desta forma, Carvalho e Campolina (2022) no seu artigo *Aproximação em Tempos de Distanciamento: Museus em Contextos Virtuais Durante a Pandemia*<sup>52</sup>, defendem que “a digitalização dos museus diz respeito à acessibilidade e democratização desses espaços” (Carvalho; Campolina, 2022, p. 24), para isso, é fundamental entender a visita virtual como um tipo específico de experiência, que possibilita um acesso em tempo real e apesar de ter sido uma vivência nova para muitos, por meio dos dados da pesquisa do ICOM citados no parágrafo anterior, é perceptível que a participação em atividades digitais foi em geral muito bem recebida pelos públicos de museus.

A pandemia, mesmo sendo um período de extremas consequências para a vida social como um todo<sup>53</sup>, trouxe para a maioria dos museus a urgente necessidade de ampliar sua presença no meio digital e de interagir virtualmente com seu público, pelo fato de que:

Não existirá futuro para os museus sem a participação de seus públicos. E a boa notícia é que os públicos querem criar esse horizonte junto com os museus durante e depois da pandemia. A última seção da pesquisa foi dedicada às ideias e sugestões compartilhadas por milhares de pessoas no Brasil. Para ingressar em um novo futuro, museus precisam fazer um exercício de escuta e estarem abertos à possibilidade de mudança, pois somente dessa forma estarão mais próximos daquilo que seus públicos desejam. A pesquisa mostra que os públicos gostariam não apenas de que os museus se tornassem mais digitais, mas sobretudo que isso os fizesse mais acessíveis e mais próximos de suas comunidades (ICOM, 2020, p. 30).

---

<sup>52</sup> Artigo: *Aproximação em Tempos de Distanciamento: Museus em Contextos Virtuais Durante a Pandemia* – No texto as autoras buscam dialogar teoricamente com o conceito de museu, educação museal e educação museal online, considerando o contexto específico de pandemia. Elas também apresentam dois casos de digitalização de exposições de museus, dando foco para o Museu do Isolamento Brasileiro, que foi criado no período pandêmico.

<sup>53</sup> A pandemia do Covid-19 “caracterizada a tragédia sanitária, desencadeou-se uma crise econômica e política, na medida em que levou ao fechamento de setores do comércio e de serviços, ao aumento do desemprego, da fome e da miséria, por um lado, e a uma crise nos governos sobre as estratégias a serem adotadas na gestão da pandemia, por outro lado. Com a imposição do isolamento social, entre outras medidas sanitárias para frear o avanço do novo coronavírus, a população mundial passou a praticar o confinamento domiciliar, tornando a moradia também espaço escolar e de trabalho” (Costa Junior; Thomé, 2022, local. 2)

Dessa forma, as pessoas que acessaram estes museus de forma virtual, os classificaram como um museu do futuro, tal concepção foi destacada a partir dos depoimentos apresentados na pesquisa, depoimentos que podem ser observados através dos adjetivos que apareceram nas falas dos entrevistados diante do questionamento de “Como seria o museu do futuro?”

Neste sentido, expuseram diversas as qualificações, como: “O museu do futuro será... Revolucionário [...] O museu do futuro será... Inclusivo [...] O museu do futuro será... Criativo [...] O museu do futuro será... Colaborativo [...] O museu do futuro será... Engajado [...] O museu do futuro será... Desterritorializado [...] O museu do futuro será... Acessível [...] O museu do futuro será... Democrático” (ICOM, 2020).

No entanto, os dados da pesquisa do ICOM também expuseram uma problemática recorrente, pois mesmo os museus que essencialmente são desdobramentos digitais dos museus físicos passando, como emergência do momento, a produzir conteúdo com foco no virtual e na continuidade de estabelecer estratégias de interação com seu público, revelou que diante de uma sociedade cada vez mais globalizada e submersa nas Tecnologias Digitais, ainda não era dado um destaque, ou até mesmo, uma consciência que acompanhasse este processo de mundo digital experimentada pela sociedade, com a preocupação da salvaguarda e das ações museológicas digitais.

Neste ponto, Bruno (2020), em seu artigo *Museologia: entre abandono e destino*, aponta que o avanço das instituições museológicas são consequência da aproximação com seu público e das formas como seus profissionais problematizam as grandes crises atravessadas pela sociedade, assim, é possível observar e construir atividades que produzam novas significações, com foco na prioridade de acesso da comunidade. O futuro dos museus deve sempre destacar as possibilidades de acesso democrático ao seu público, na medida que preservam suas instituições e procuram inserir em suas ações, os sujeitos que são construtores e reconstrutores da identidade cultural.

Nesta perspectiva, para compreender melhor quais as repercussões e ações desenvolvidas pelos Museus Virtuais no período em que o seu acesso físico ficou impossibilitado, realizamos uma investigação no campo de pesquisa do Google e através do recurso de filtragem entre aspas buscamos em duas etapas por notícias com foco em: 1) “Ações de Museus Virtuais na pandemia” e 2) “Quais museus mais acessados virtualmente em 2020 e 2021?”

A partir desta pesquisa, encontramos matérias jornalísticas acerca das temáticas que comprovam a inovação dos museus em 2020/2021 e a ampliação do acesso virtual pelo público

apresentada na pesquisa do ICOM. Selecionamos do material coligido um total de 13 notícias, sendo 9 na primeira busca e 4 na segunda.

Para o mapeamento dessas notícias, usamos a Metodologia de História Serial, assim pudemos realizar uma análise descritiva e interpretativa dessas matérias, que foram depositadas em rede, no decorrer de 2020 e 2021. Tendo em vista que a Metodologia Serial para Barros (2011), possibilita o uso de um determinado tipo de fontes (no nosso caso, as notícias jornalísticas em formato digital), referentes a um período coerente com o problema a ser examinado (as ações virtuais dos museus entre 2020 e 2021).

Na primeira busca pudemos destacar a matéria encontrada no site jornalístico *Exame*<sup>54</sup>, cujo foco inicial foi justamente o distanciamento físico das obras e dos acervos, em seguida a reportagem aborda que o Museu de Arte de São Paulo (MASP) reforçou a presença online do seu público através de projetos desenvolvidos nas redes sociais. Também encontramos no noticiário do site do *GI* matérias que destacavam as visitas virtuais que haviam sido possibilitadas por museus, tanto nacionais, destacando de maneira mais específicas as ações desenvolvidas pela cidade de São Paulo<sup>55</sup>, e contrapondo-se a experiências internacionais como as que foram oferecidas pelo Museu Metropolitan de Nova York<sup>56</sup>.

Notícias publicadas no *Jornal da USP*<sup>57</sup> destacavam a inovação que os processos de mediações síncronas realizadas pelos museus desenvolviam, mesmo diante, das diversas dificuldades, como a adaptação de urgência nos espaços virtuais, mas foi revelado novas

---

<sup>54</sup> Título: Como a pandemia do coronavírus afeta os museus ao redor do mundo – Publicada em: 27/ 05/ 2020. A notícia aponta algumas consequências sofridas pelos museus diante da pandemia e mostra que o virtual abriu portas para os museus que ainda não davam destaque a museologia digital, na matéria também é destacado as falas da diretora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, onde ela frisa que acredita que o virtual não seria uma ação na quarentena, mas continuaria tendo visibilidade em um pós pandemia. Disponível em: <https://exame.com/casual/como-a-pandemia-do-coronavirus-afeta-os-museus-ao-redor-do-mundo/>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>55</sup> Título: Museus de São Paulo oferecem visita virtual durante isolamento social de coronavírus - Publicada em: 26/ 04/ 2020. A notícia destaca a iniciativa da Secretaria da Cultura e Economia de São Paulo, que desenvolveu o projeto “Cultura em casa”, cujo teve mais de 160 opções de conteúdo multimídia. As instituições ofereceram ao público atividades ativas no mundo virtual por meio da criação de novos conteúdos educativos, culturais e criativos, dentre eles, as visitas virtuais aos museus. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2020/04/26/museus-de-sao-paulo-oferecem-visita-virtual-durante-isolamento-social-de-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>56</sup> Título: Visita virtual paga é a nova aposta dos museus em tempos de pandemia – Publicada em: 12/ 02/ 2021. A notícia aponta a proposta de museus internacionais que apostaram na visita guiada de forma paga, como as ocorridas em Graceland e no Museu Metropolitan. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2021/02/12/visitas-virtuais-pagas-sao-a-nova-aposta-dos-museus-em-tempos-de-pandemia.ghtml>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>57</sup> Título: Pandemia e crise estimulam inovação em museus – Assinada por: Andre Derviche – Publicada em: 15/ 10/ 2020. Notícia destaca que em meio a um cenário de dificuldades, tanto pelo isolamento social, quanto pelos incentivos financeiros, gestores de museus precisaram buscar novas soluções, tendo em vista que o público não estava podendo frequentar os espaços museais, então a saída foi investir no ambiente virtual, acelerando o processo de mediação síncrona. Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/pandemia-e-crise-estimulam-inovacao-em-museus/>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

possibilidades, como o aceleração dos processos de mediação com o público a partir da dimensão digital.

Já a *Revista Museu - cultura levada a sério*<sup>58</sup> divulgou uma matéria apontando que os museus teriam, com o isolamento físico imposto pela pandemia, tentado se reinventar através da virtualidade, pois puderam realizar ações virtuais desenvolvidas em conjunto, ao reunir bens culturais localizados em pontos tão distantes do território em uma mesma exposição.

Nesta mesma revista também foi publicada uma matéria<sup>59</sup>, que nos instiga uma reflexão acerca dos impactos sofridos pelos museus, tendo em vista que os impactos se portaram como uma verdadeira antítese, enquanto, de um lado uma realidade desafiadora foi apresentada aos museus, pelo fato de terem que fechar as suas portas presencialmente (Beiguelman, 2020), de outro, abriram-se novas oportunidades com a ampliação e incorporação das plataformas virtuais, que se reverteram tanto na ampliação de contato com seu público, quanto na interação de atividades entre museus, que fisicamente se encontravam em outros espaços do território nacional e, que devido a imposição de tal realidade, fez com que esta aproximação que outrora não ocorria, passasse a acontecer (Carvalho; Campolina, 2022).

Nesta perspectiva, também encontramos no site do *Nexo*<sup>60</sup>, uma notícia destacando e reconhecendo o papel impreciso que os museus desfrutam como agentes culturais e educativos, e diante disso, com a ampliação da ação dos museus no espaço virtual, foi possibilitado um processo cada vez maior, como já sinalizamos, de ampliação do contato com acervo e as informações destes espaços, além desta dimensão, é possível perceber que fica cada vez mais evidente a importância que a estrutura e representação da espacialidade dos museus frente a sociedade, pode contribuir significativamente com a salvaguarda do patrimônio.

---

<sup>58</sup> Título: A reinvenção dos museus no pós-pandemia – Assinada por: Pedro Mastrobuono – Publicada em: 18/ 05/ 2021. A notícia aponta o IBRAM como um grande promotor de iniciativas de acesso aos bens culturais por meio digital. E que o Museu segue sempre se reinventando, mesmo diante dos desafios que vão surgindo. Além disso, frisa que a presença virtual dos museus acontece através da digitalização dos acervos, o que por consequência, possibilita um ato de democratização do acesso. Disponível em: <https://revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2021/11361-a-reinvencao-dos-museus-no-pos-pandemia.html>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>59</sup> Título: Pandemia global de Covid-19 e Impactos para os Museus: Crise ou Oportunidade? – Assinada por: Denise Studart – Publicada em: 18/ 05/ 2021. A notícia evidencia que é importante que o museu permaneça aberto ao inesperado, pois ideias e soluções não-tradicionais podem fornecer estabilidade em momentos de estresse e incerteza, além disso, é debatido que a pandemia possibilitou ao museu reimaginar a sua missão, visão e impacto, tendo foco em descobrir como podem responder às necessidades sociais e ao mesmo tempo sendo relevantes para diversos públicos. Disponível em: <https://revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2020/8539-pandemia-global-de-covid-19-e-impactos-para-os-museus-crise-ou-oportunidade.html>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>60</sup> Título: O papel dos museus e seus espaços, durante e após a pandemia – Assinada por: Laura Belik – Publicada em: 30/ 06/ 2020. A notícia enfoca acerca do papel dos museus durante a pandemia e quarentena e cita que a presença digital reforçada foi de certa forma extremamente positiva, já que conseguiu atingir um público maior, nesta proporção, se faz necessário refletir sobre o que o museu representa para sua comunidade e como sua estrutura e espacialidade podem contribuir na atualidade. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/ensaio/debate/2020/O-papel-dos-museus-e-seus-espacos-durante-e-apos-a-pandemia>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

Apesar, da incorporação da necessidade dos museus desenvolverem um formato virtual ter sido aprofundada pela Pandemia, como aponta Carvalho e Campolina (2022) e Rafael (2023), é importante destacar a partir da busca que realizamos, matérias que revelavam que a maioria dos museus brasileiros não estavam preparados para promover ações virtuais, o que também foi alvo de críticas através de matérias jornalísticas, como a publicada na *Folha de S. Paulo*<sup>61</sup> e na *Folha Uol*<sup>62</sup>, ambas apontavam que infelizmente alguns museus nacionais ainda não disponibilizavam em rede os seus acervos digitalizados.

Por conseguinte, na segunda busca das notícias, voltamos nosso foco para os museus que desenvolveram suas atividades em rede e encontramos notícias destacando os museus com vertentes virtuais mais visitados no período pandêmico, no site do *TechTudo*<sup>63</sup>, foram apontados 3 (três) sites de museus online que possibilitam visitaçã 360º graus, sendo eles: Museu do Louvre, Museu de Arte Moderna de Nova York e Museu Nacional de História Natural de Washington.

Já na revista *Casa e Jardim*<sup>64</sup> foi encontrado links de 8 (oito) museus expostos em rede e os passeios virtuais proporcionado por eles. Além destes, no site da *Agência Brasil*<sup>65</sup>, foram

<sup>61</sup> Título: Atropelados pela pandemia, museus rastejam na internet – Assinada por: Giselle Beiguelman – Publicada em: 19/ 02/ 2020. A notícia destaca que diante da emergência foi exposto que muitos museus estavam na “idade da pedra da internet” e por isso recorreram a lives em redes sociais. Em contrapartida, a notícia também cita museus que passaram a aderir aos tours virtuais. Disponível em: [https://www.bing.com/search?pglt=41&q=Atropelados+pela+pandemia%2C+museus+rastejam+na+internet++17%2F04%2F2020+-+Ilustrada+-+Folha+\(uol.com.br\)&cvid=c74b6496e22b42c6a81153a72b4481a5&aqs=edge.0.69i59.1233j0j1&FORM=ANNTA1&PC=U531&ntref=1](https://www.bing.com/search?pglt=41&q=Atropelados+pela+pandemia%2C+museus+rastejam+na+internet++17%2F04%2F2020+-+Ilustrada+-+Folha+(uol.com.br)&cvid=c74b6496e22b42c6a81153a72b4481a5&aqs=edge.0.69i59.1233j0j1&FORM=ANNTA1&PC=U531&ntref=1). Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>62</sup> Título: Overdose de lives e museus virtuais causam cansaço e vertigem – Assinada por: Nathalia Lavigne - Publicada em: 17/ 05 2020. Nesta notícia também foi exposto uma crítica a quantidade de lives realizadas por museus para suprir a falta de planejamento digital dos museus. Disponível em: [https://www.bing.com/search?pglt=41&q=Overdose+de+lives+e+museus+virtuais+causam+cansaço+e+vertigem+-+17%2F04%2F2020+-+Ilustrada+-+Folha+\(uol.com.br\)&cvid=31af0bf5735e4441bb6c40e211748754&aqs=edge..69i57.1815j0j1&FORM=ANNTA1&PC=U531](https://www.bing.com/search?pglt=41&q=Overdose+de+lives+e+museus+virtuais+causam+cansaço+e+vertigem+-+17%2F04%2F2020+-+Ilustrada+-+Folha+(uol.com.br)&cvid=31af0bf5735e4441bb6c40e211748754&aqs=edge..69i57.1815j0j1&FORM=ANNTA1&PC=U531). Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>63</sup> Título: Museu online: três sites para visitar obras de arte sem sair de casa – Assinada por: Barbara Ablas – Publicada em: 16/ 08/ 2020. A notícia destaca museus nacionais e internacionais que oferecem uma imersão virtual nos acervos e a visualização das obras em 3D e em 360º. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/08/museu-online-oito-sites-para-visitar-obras-de-arte-sem-sair-de-casa.ghtml>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>64</sup> Título: 8 museus para conhecer virtualmente, sem sair de casa – Assinada por: Nathalia Fabro – Publicada em: 18/ 03/ 2020. A matéria aborda sobre a digitalização dos acervos museais e a ampliação do acesso a itens históricos, independente do espaço territorial. Dessa maneira, como possibilidades de acesso virtual destaca 8 museus virtuais (Pinacoteca de Brera, Galleria Degli Uffizi, Museus do Vaticano, Museu Arqueológico Nacional de Atenas, Museu Nacional no Rio de Janeiro, Museu do Prado, Museu do Louvre e Museu Britânico). Disponível em: <https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Arte/noticia/2020/03/coronavirus-8-museus-para-conhecer-virtualmente-sem-sair-de-casa.html>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>65</sup> Título: Museus promovem visitas virtuais durante a pandemia – Assinada por: Renata Martins – Publicada em: 10/ 04/ 2020. A notícia também é acerca de sites de museus virtuais com ressalva para o maior museu a céu aberto do mundo (Inhotim). A matéria conta com a citação de diversos museus de esfera nacional e internacional, sendo eles: Museu da Memória Republicana, Museu de Arte de São Paulo, Museu Inhotim, Metropolitan Museu de Arte de Nova York, Museu do Louvre, Reina Sofia e o Museu de Arte Latino-Americana de Buenos Aires. Disponível

apresentados 7 (sete) museus juntamente com seus links de acesso, com destaque para o Museu Inhotim<sup>66</sup>, localizado em Brumadinho, considerado o maior museu a céu aberto do Brasil, que através do tour virtual expõe várias obras de arte e esculturas.

Diante do conjunto de matérias coligidas, na pesquisa de busca que foi realizada, neste primeiro tópico analisaremos de maneira detida os dados que foram apresentados pela *Revista Galileu*<sup>67</sup>, os quais foram citados no capítulo anterior, onde foi apontado o Museu do Louvre, a Pinacoteca e o Museu do Ipiranga como espaços museais mais acessados por brasileiros ao longo do ano de 2020, para observarmos de maneira detalhada estes espaços, resolvemos então realizar uma apresentação da estrutura de apresentação dos acervos expostos neles e por conseguinte, um breve apontamento dos mesmos, a partir das percepções de Museus Virtuais que temos considerado ao longo desta Dissertação.

Também destacamos que os três estão expostos na Plataforma Google Arts and Culture, a qual de acordo com informações do próprio Google apoia mais de 2 mil instituições culturais de 80 países e possui mais de 200 mil imagens digitais em alta resolução de obras de arte originais, 7 milhões de artefatos arquivados, mais de 1.800 capturas de museus do Street View, além de 3 mil exposições on-line com curadoria de especialistas.

Assim sendo, logo abaixo apresentaremos os museus destacados pela Revista Galileu:

O primeiro foi o Museu do Louvre, que é o maior museu de arte do mundo e um monumento histórico na cidade de Paris, possui aproximadamente 38.000 objetos da pré-história ao século XXI, são exibidos em uma área de 72.735 metros quadrados. No ano de 2017, o Louvre foi o museu de arte mais visitado do mundo, recebendo 8,1 milhões de visitantes.

O espaço físico do Museu do Louvre contém cerca de 460 mil objetos e exibe 35 mil obras de arte em oito departamentos curatoriais: Antiguidades egípcias, Antiguidades do Oriente Próximo, Antiguidades gregas, etruscas e romanas, Arte islâmica, esculturas, artes decorativas, pinturas, impressões e desenhos. O Museu do Louvre pode ser encontrado no seu

---

em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-04/museus-promovem-visitacoes-virtuais-durante-pandemia>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>66</sup> Inhotim: O museu fica em Brumadinho, Minas Gerais. No tour virtual do Inhotim, é possível conhecer o Jardim Botânico e as várias obras de arte e esculturas expostas ao ar livre. Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/acervos/>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>67</sup> Título: Crescem buscas de brasileiros por museus virtuais, veja os mais visitados – Assinada por: Beatriz Gatti – Publicada em: 19/ 05/ 2021. A notícia aponta dados disponibilizados pelo Google Trends acerca do aumento de visitas virtuais no período pandêmico por brasileiros, o que por consequência, colocou o Brasil entre os 20 países que mais buscou por museus virtuais em todo o mundo no período. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/05/crescem-buscas-de-brasileiros-por-museus-virtuais-veja-os-mais-visitados.html>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

formato virtual através do Google Arts and Culture<sup>68</sup>. No sentido, de apresentarmos, este espaço museal, em seu ambiente virtual, logo em seguida, visualizaremos um conjunto de imagens da sua plataforma.

**Imagem 2:** Página do Tour Virtual do Museu do Louvre



Museu do Louvre

---

<sup>68</sup> Museu do Louvre - Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/museu-do-louvre/m04gdr>. Acesso em: 26/03/2023.



Fonte: <https://artsandculture.google.com/entity/museu-do-louvre/m04gdr>

No entanto, ao acessarmos a plataforma encontramos uma exposição bem limitada no que tange um direcionamento ao público para navegar por ele. Apesar de ter 1.337 itens disponibilizados, eles não se encontram divididos por categorias, o que forma um aglomerado de obras sem informações suficientes para o público que o acessa, além disso, levando em consideração que ele se enquadra na segunda modalidade de museus virtuais (Henriques, 2004), não disponibilizam a visitação 360° graus do espaço físico e as obras são apenas registros fotográficos preto e branco dos acervos que compõem o museu físico, o que não corrobora para uma visitação paralela ao real.

Então, na perspectiva de que diante do isolamento social forçado pela pandemia do coronavírus o Museu do Louvre foi destacado como um dos que decidiram digitalizar e disponibilizar seu acervo online de forma gratuita, fomos investigar se o Louvre disponibiliza seus acervos através de algum outro site, dessa forma, encontramos um sistema desenvolvido pelo próprio museu em 2021, chamado de Collections - Louvre<sup>69</sup>.

Ao contrário do que está exposto no Google Arts and Culture, a plataforma desenvolvida pelo próprio Louvre disponibiliza os acervos divididos por categorias, na aba Explore as

<sup>69</sup> Sistema criado pelo Louvre que possibilita acessar galerias divididas por temas e navegar por um mapa interativo que leva a diferentes salas do museu. Disponível em: <https://collections.louvre.fr/en/>. Acesso em: 26/03/2023.

Coleções são disponibilizadas em 8 (oito) categorias e logo abaixo visualizamos 4 (quatro) álbuns temáticos, compondo ao todo mais de 10.000 obras digitalizadas, as mesmas são diariamente atualizadas, de acordo com informações do próprio site, como é possível visualizar abaixo:

**Imagem 3:** Página do Collections - Louvre



Fonte: <https://collections.louvre.fr/en/>

Ao clicarmos em cada coleção é disponibilizado imagens de quadros, pinturas, esculturas e objetos seguidos com informações a respeito de cada uma delas, como por exemplo: Título da obra, artista responsável, ano de produção, características físicas, contexto histórico. O sistema também disponibiliza um mapa interativo do museu, ao clicar em cada ala da planta do museu é apresentado a foto do local e suas principais obras, acompanhadas de suas informações (Título, ano de produção, artista, etc.).

**Imagem 4:** Página do Collections - Louvre



Fonte: <https://collections.louvre.fr/en/>

No entanto, a plataforma mesmo possuindo um aparato tecnológico como o mapa interativo, tal recurso não pode ser confundido com uma visitação 360° graus do espaço, pois não possibilita que o visitante percorra o espaço e tenha uma interação paralela ao real com o museu.

Dando continuidade, o segundo museu mais acessado na pandemia foi o Museu da Pinacoteca, localizado na cidade de São Paulo, é um museu de artes visuais com ênfase na arte brasileira do século 19 até a contemporaneidade. Fundado no ano de 1905 pelo Governo do Estado de São Paulo, este equipamento pertence à Secretaria de Cultura do Estado sendo o mais antigo museu de arte na cidade.

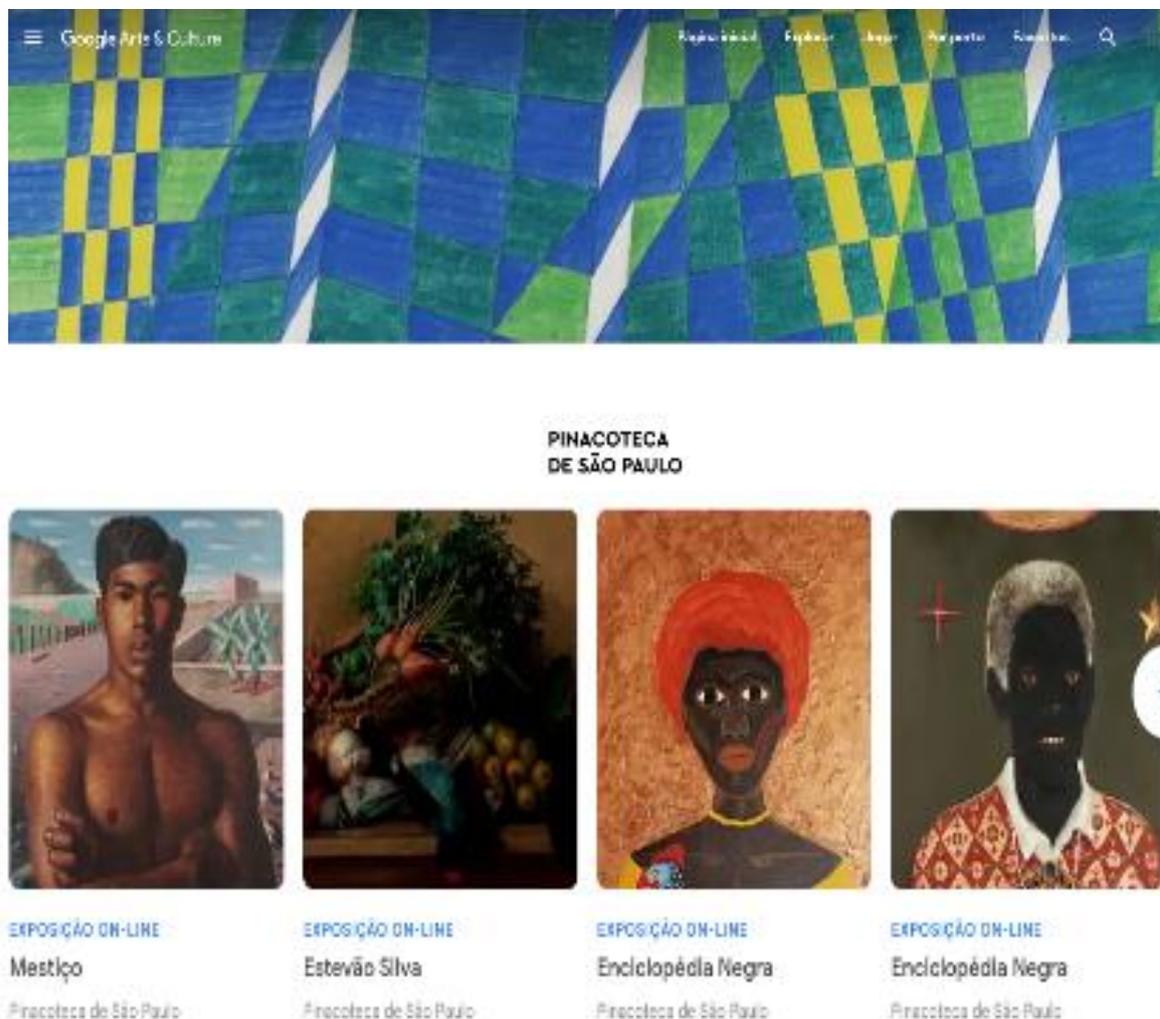
Ao longo dos seus primeiros 100 anos a Pinacoteca reuniu um acervo de obras de arte e construiu uma coleção significativa, que, atualmente, detém cerca de 9 mil obras. Ela tornou-se, gradualmente, um museu de arte contemporânea. Atualmente reúne cerca de 30 exposições e recebe por ano cerca de 500 mil visitantes.

O trabalho desenvolvido pela Pinacoteca tem como objetivo, melhorar experiências públicas com as artes visuais por meio do estudo, preservação e informação ao público sobre suas exposições, construções e história, também consolidando e aumentando suas coleções e incentivando à produção artística.

Ao acessarmos sua plataforma no Google Arts and Culture<sup>70</sup>, encontramos uma exposição bem mais organizada e possível de ser acessada no ambiente da internet. Os acervos se encontram divididos em 6 (seis) coleções e em 10 (dez) histórias que são compostas por exposições online.

As histórias possuem um recurso bem interativo, cada clique realizado na plataforma, faz com que partes da obra sejam ampliadas e detalhadas de acordo com o percurso da história. Como exemplo deste processo, vejamos a seguir as imagens coletadas na plataforma:

**Imagem 5:** Página do Tour Virtual do Museu Pinacoteca



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/pinacoteca-do-estado-de-sao-paulo?hl=pt-br>

<sup>70</sup> Museu Pinacoteca de São Paulo - Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/pinacoteca-do-estado-de-sao-paulo?hl=pt-br>. Acesso em: 26/03/2023.

Além disso, a Pinacoteca digitalizou o prédio físico e permite a visitação 360° graus, fazendo com que seu público tenha a possibilidade de interagir com os objetos museológicos ao navegar pelo espaço museal. Com a experiência da realidade virtual é possível não só ver as obras do acervo permanente do museu como também experimentar o espaço museográfico.

**Imagem 6:** Página do Tour Virtual do Museu Pinacoteca



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/pinacoteca-do-estado-de-sao-paulo?hl=pt-br>

Prosseguindo para o terceiro museu mais visitado temos o Museu do Ipiranga, sendo o museu público mais antigo da cidade de São Paulo, cuja sede é um monumento-edifício que faz parte do conjunto arquitetônico do Parque da Independência. É responsável por um grande acervo de objetos, mobiliário e obras de arte com relevância histórica, especialmente aquelas que possuem alguma relação com a independência do Brasil e o período histórico correspondente.

Atualmente, o Museu do Ipiranga possui um acervo com cerca de 450 mil itens, a partir dos quais promove seus cursos, palestras, eventos acadêmicos e culturais. Alguns acervos fotográficos também estão disponibilizados no Google Arts and Culture<sup>71</sup>.

---

<sup>71</sup> Museu do Ipiranga - Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/museu-paulista>. Acesso em: 26/03/2023.



não disponibilizam uma exposição estruturada, dividida por temáticas, histórias, coleções de longa ou curta duração, o que dificulta a compreensão dos objetos e os conhecimentos advindos neles.

Nesta perspectiva, é essencial que os museus ao digitalizarem os seus acervos ou partes deles, estejam atentos a como se dará a experiência do visitante, é necessário pensar de que maneira as exposições, sejam de longa duração ou sejam temporárias, podem desencadear uma experiência ampliada com os objetos dos museus.

Tendo em vista que o museu no que tange ao seu caráter virtual precisa promover uma experiência virtual interativa, já que o seu público se relaciona de maneira direta com a forma como a exposição está sendo projetada, para isso, é fundamental que ela esteja devidamente organizada e compartilhe informativos do patrimônio.

## 2. 3 CONCEPÇÕES DA PLATAFORMA GOOGLE ARTS AND CULTURE E A PRESENÇA DE MUSEUS PERNAMBUCANOS

Tendo em vista que ao longo deste capítulo temos apontado museus que utilizam a plataforma Google Arts and Culture para transpor sua salvaguarda digital e levando em consideração que 2 (dois) dos museus mais acessados na pandemia são nacionais<sup>72</sup> e estão incluídos nela, acreditamos que seja importante, antes de explorarmos estes espaços de forma mais ampla, apresentarmos as concepções desta ferramenta.

Segundo Lombao (2021), em seu artigo *Google Arts & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural*<sup>73</sup>, o Google Arts and Culture não foi um projeto que surgiu com a ideia inicialmente de ser um espaço de projeção de Museus Virtuais, sua origem desenvolveu-se a partir de uma ideia mais simples, que seria o de

---

<sup>72</sup> Os museus são: Museu do Ipiranga e a Pinacoteca de São Paulo, de acordo com os dados expostos na notícia da Revista Galileu já especificado na seção anterior. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2021/05/crescem-buscas-de-brasileiros-por-museus-virtuais-veja-os-mais-visitados.html>. Acesso em: 05/ 05/ 2023.

<sup>73</sup> O artigo “Google Arts & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural”, foi publicado no I Simpósio anual de Patrimônio Natural e Cultural ICOMOS na Espanha. O mesmo aborda sobre a implantação das novas tecnologias pelos museus, o que proporcionou um grande avanço no campo de difusão do patrimônio. Assim sendo, o artigo enfoca na Plataforma Google Arts and Culture diante da sua potencialidade, tendo em vista que foi criada com o objetivo de democratizar o acesso aos museus e para isso, apresenta também uma pesquisa acerca do aproveitamento e utilização da plataforma. Disponível em: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/160480/Reigosa%20-%20Google%20Arts%20%26%20Culture%20y%20los%20museos%20virtuales%3a%20nuevas%20herramientas%20de%20difusión%20del%20patri...pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20/06/2023.

apresentar uma série de obras que se encontravam do Museu do Prado<sup>74</sup>, tendo como dinâmica a exposição online de 14 (quatorze) obras do referido museu. Tal abordagem desencadeou à curiosidade dos espectadores da mostra, o que contribuiu para que ocorresse à ampliação do projeto.

No ano de 2011 o Google apresentou um projeto mais amplo, através de uma plataforma na web com alcance mundial, que foi chamado de “Google Art Project”<sup>75</sup>, este espaço foi visto por importantes museus ao redor do mundo como uma oportunidade de transpor os seus limites físicos e inserir-se no ambiente digital. A parceria contou ao todo com 17 (dezesete) museus, os acervos da Alte National Galerie e Gemäldegalerie (Berlim), da Freer Gallery of Art (Washington), da The Frick Collection, do The Metropolitan Museum of Art e do MoMA (Nova York), da Uffizi (Florença), da National Gallery e da Tate Britain (Londres), do Museu Reina Sofia e do Museu Thyssen (Madrid), do Palácio de Versalhes (França), do Museu Kampa (Praga), do Museu Van Gogh e do Rijksmuseum (Amsterdã), do Museu Estatal Hermitage (São Petersburgo) e da Galeria Estatal Tretyakov (Moscovo) (Pascoal et al., 2019).

O projeto continuou em processo de crescimento e à medida que novos museus aderiram à plataforma, o Google criou novas ferramentas que potencializavam a experiência museal, como o *Google Cultural Institute* e o *Momentos Históricos*, com o objetivo de ampliar a divulgação do Patrimônio cultural, por conseguinte, a junção destas plataformas deram origem em 2016 ao que hoje conhecemos como Google Arts and Culture.

Atualmente, de acordo com dados da própria Plataforma, o Google Arts and Culture conta com cerca de 2.500 instituições com coleções reunidas e expostas, possibilitando aos visitantes uma experiência cada vez mais qualificada, como por exemplo, a visualização a olho nu, de detalhes em pinturas, com o uso de recursos de utilização de realidade aumentada junto às obras e do próprio espaço físico, que colaboram para que os visitantes tenham uma sensação de visita cada vez mais realística.

A plataforma permite que os usuários vejam exposições virtuais e interajam com inúmeras obras de artes disponíveis no acervo, cada museu oferece experiências diferentes para serem exploradas, é possível explorar as histórias do lugar em que o museu foi construído ou, histórias que remetem a criação dos objetos e ter acesso a mais conteúdos, além disso, com a

---

<sup>74</sup> Museu do Prado: É o mais importante museu da Espanha, apresenta belas e preciosas obras de arte. Virtualmente expõe 2 histórias e 96 itens fotográficos. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/museu-do-prado/m01hlq3?categoryId=place>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>75</sup> Google Art Project – Plataforma digital que expõe virtualmente acervos de diversos museus, no entanto, posteriormente teve seu nome alterado para Google Arts and Culture.

ferramenta aberta (visualização em 360° graus), o visitante pode percorrer as galerias de arte que estão disponíveis e até mesmo visualizar a parte externa de alguns museus.

O Google Arts and Culture colaborou no processo de implementar tecnologias de captura de imagens de alta resolução em obras de arte e em museus, sendo assim, os produtos, ou seja, os acervos, são agrupados numa visita virtual, seguindo os moldes de curadoria (sem a mediação síncrona de educadores), tendo em vista que os objetos são agrupados em artistas, tendências artísticas ou em exposições históricas.

A partir das concepções do Google Arts and Culture, construímos um quadro apresentando suas principais ferramentas e recursos, instrumentos que podem ser explorados no processo de relação entre os museus e os visitantes, vejamos então:

**Quadro 1:** Ferramentas disponibilizadas no Google Arts and Culture

GOOGLE ARTS AND CULTURE	
Opção de Pesquisa	Explorar Pesquisar Por Perto
Conteúdos Expostos (Temas)	Históricos Artísticos Comunicação
Ferramentas de Acesso	Coleções Temas Itens Artistas Materiais Movimentos de Arte Eventos Históricos Figuras Históricas Lugares Jogos

	Art Selfie
Tipos de Exposição	Imagens Fotográficas (Pinturas, Esculturas, Objetos) Documentários Vídeos Visualização 360° graus Galerias
Meios de Acesso	Aplicativo (Celulares) Google (Computadores e Notebooks)

Fonte: Elaborado Pela Autora

Na tela inicial encontramos na aba superior a opção “Por Perto”<sup>76</sup> cuja ferramenta contribui com a indicação de Museus que estão próximo a localidade de quem o esteja acessando, no entanto, ela indica todos os museus existentes e não necessariamente apenas os que se encontram na plataforma, para isso, é necessário clicar no museu e conferir se ele está exposto no Google Arts and Culture. Também é possível encontrar na mesma aba as opções “Explorar”<sup>77</sup> e “Pesquisar”, realizando o comando de digitar o nome do museu, será mostrado se ele está incluído ou não na exposição virtual.

Pela variedade de museus que estão incluídos na plataforma, encontramos exposições relacionadas a museus históricos, artísticos e na área de comunicação e informação, a partir deles os acervos são expostos em sua maioria por meio de registros fotográficos, mas também encontramos vídeos e documentários, assim como, em alguns destes espaços a visitação em 360° graus.

Com as ferramentas de acesso localizadas na lateral esquerda, é possível acessar Artistas<sup>78</sup> e as exposições de suas obras, também uma biografia breve de cada artista ou obra; tipos de Materiais<sup>79</sup> utilizados na produção das obras, como por exemplo: tinta, tecido têxtil, grafite, argila, metal, madeira, dentre outros; os Movimentos de Arte<sup>80</sup> (Arte Contemporânea,

<sup>76</sup> Por Perto – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/nearby>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>77</sup> Explorar – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/explore>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>78</sup> Artistas – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/category/artist>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>79</sup> Materiais – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/category/medium>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>80</sup> Movimentos de Arte – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/category/art-movement>. Acesso em: 20/06/2023.

Arte Moderna, Romantismo, Realismo, Barroco, Surrealismo, etc.) com diversas obras de cada e apresentação de suas fases e características.

Já na opção de Eventos Históricos<sup>81</sup>, apresenta-se o contexto do evento retratado, junto com registros fotográficos que remetem aos acontecimentos, nesta aba encontramos acontecimentos nacionais e internacionais, que vão desde eventos como a Primeira Guerra Mundial, dentro de um recorte internacional a eventos nacionais como a Proclamação da República no Brasil. Com a opção de Figuras Históricas<sup>82</sup> são apresentados personagens mais populares ou mundialmente conhecidos, com este recurso, é possível realizar diversas problematizações nas aulas de História, por exemplo, diante das “figuras históricas”, o porquê de ocuparem esta classificação.

É importante destacar que além da exposição 3D da área interna das galerias de arte e dos museus, é possível acessar a parte externa de alguns deles, além de acessar lugares históricos utilizando a opção lugares<sup>83</sup>, assim, para citar alguns exemplos, é possível visualizar lugares como: as Pirâmides do Egito, o Centro Histórico de Ouro Preto e o sítio arqueológico de Machu Picchu.

Ao que tange a dimensão da interatividade ofertada aos usuários a aba Jogar<sup>84</sup>, encontra-se disponibilizado alguns jogos como recurso de ludicidade, além desta, é ofertado a opção Art Selfie<sup>85</sup>, recurso que torna possível acessar através do aplicativo algumas obras, e através deste, o usuário envia uma foto pessoal e o robô do Google encontra a obra de arte que mais se parece com ela, em poucos segundos a foto é comparada com milhares de obras, possibilitado a visualização de obras em tamanho real; tirar fotos com filtros de obras de arte, além de outros recursos.

Diante, da compreensão das ferramentas disponibilizadas pelo Google Arts and Culture e de como acessá-las e utilizá-las, decidimos explorar de forma mais assídua a plataforma e observar quais museus pernambucanos usam a ferramenta e, como através dela, têm expostos seus acervos.

Para isso, acessamos o site da plataforma, clicando no campo “Por Perto”, tendo em vista que para delimitar nossa busca, decidimos realizar uma busca por Museus Pernambucanos, assim sendo, digitamos o nome “Pernambuco”, também ressaltamos que a categoria de museus

---

<sup>81</sup> Eventos Históricos - <https://artsandculture.google.com/category/event>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>82</sup> Figuras Históricas – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/category/historical-figure>. Acesso em: 20/06/2023.

<sup>83</sup> Lugares - <https://artsandculture.google.com/category/place>. Acesso em: 21/06/2023.

<sup>84</sup> Jogar – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/play>. Acesso em: 21/06/2023.

<sup>85</sup> Art Selfie – É disponibilizado via aplicativo.

que foi levado em consideração na pesquisa foram as 2 (duas) modalidades existentes, a essencialmente virtual e a extensão digital do museu físico.

Por meio da busca encontramos apenas 3 (três) museus: Museu Paço do Frevo, Museu do Homem do Nordeste e o Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães. Nesse caso, os três se encaixam na modalidade de extensão virtual do Museu físico.

Desta forma, elaboramos uma tabela com o objetivo de organizá-los a partir dos temas e tipos de coleções expostas, em seguida, falaremos a respeito de seus recursos.

**Quadro 2:** Museus pernambucanos expostos no Google Arts and Culture

Tema	Cidade	Museu	Coleções
História	Recife/PE	Paço do Frevo	Itens museológicos: documentários, fotografias, vídeos, músicas e artistas remetendo ao frevo e a História do frevo.
História		Homem do Nordeste	Itens museológicos: fotografias das esculturas em cerâmica/argila/rocha, que compõem a exposição online do acervo das obras do Mestre Vitalino.
Arte		Arte Moderna Aloisio Magalhães	Itens museológicos: fotografias, pinturas e desenhos referentes a arte moderna e contemporânea.

Fonte: Elaborado pela Autora

Nesta perspectiva, o primeiro museu identificado foi o Paço do Frevo, instalado no Bairro do Recife, o museu é um Centro de Referência em Salvaguarda do Frevo dedicado à difusão, pesquisa, lazer e formação nas áreas da dança e música do frevo. Seu objetivo é proteger, divulgar e propagar a prática do frevo para as futuras gerações e ser um espaço o ano inteiro de promoção e celebração da cultura carnavalesca e do frevo.

Desde 2014, o Paço desenvolve exposições, atividades, pesquisas e eventos para a divulgação e proteção do frevo, enquanto, Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil e da Humanidade. E com o intuito de apresentar o frevo a qualquer lugar do mundo, no ano de 2017 o Museu passou a fazer parte do Google Arts and Culture.

**Imagem 8:** Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Ao acessar o Paço do Frevo<sup>86</sup> encontramos 5 (cinco) narrativas históricas, nas quais são apresentados o processo de abertura do museu físico, na segunda a origem e desenvolvimento do frevo, cronologicamente dividida entre, o antes e o depois de 1990, na terceira foi apresentada a relevância dos fotógrafos responsáveis no processo de registro da cultura popular, apresentando assim, alguns retratos de períodos anteriores a 1990, na quarta são expostas os tipos de músicas que formam o frevo (Frevo de Rua, Frevo Canção e Frevo de Bloco) e a dança com seus passos (parafuso, ferrolho, tesoura e dobradiça), já na quinta são apresentadas as agremiações com seus clubes e fundadores.

Além de serem expostas coleções e itens compostos por registros fotográficos, a plataforma também apresenta a visualização 360° graus dos 4 (quatro) andares do museu.

Logo após, o segundo museu pernambucano encontrado na plataforma foi o Museu do Homem do Nordeste, o mesmo foi fundado pelo sociólogo e antropólogo Gilberto Freyre

<sup>86</sup> Museu Paço do Frevo – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>. Acesso em: 23/06/2023.

(15/03/1900 – 18/07/1987) em 1979, da fusão de três outros museus: o Museu de Antropologia (1961-1978), o Museu de Arte Popular (1955-1978) e o Museu do Açúcar (1963-1978). Seu acervo caracteriza-se pela heterogeneidade e variedade de seus quase 16.600 itens, voltado para os aspectos eruditos e populares de um tipo regional de homem brasileiro.

O museu reúne acervos que revelam a pluralidade das culturas negras, indígenas e brancas, que formam a cultura brasileira. Além do espaço físico, ele se encontra acessível através da plataforma Google Arts and Culture<sup>87</sup> desde o ano de 2022.

**Imagem 9:** Página do Tour Virtual do Museu do Homem do Nordeste



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/museu-do-homem-do-nordeste>

O museu não disponibiliza a visualização 360º graus do espaço físico, a digitalização do museu é na verdade a exposição das obras do Mestre Vitalino, um dos acervos que compõem o museu físico, para isso, é apresentado a história de vida dele e a descrição de suas obras. Também são expostos 6 (seis) coleções compostas por imagens das esculturas que são agrupadas pelo tipo de material que é fabricada, como rocha, argila e cerâmica.

Já o terceiro museu é o Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães ou MAMAM, é considerado um centro de referência da produção moderna e contemporânea das artes visuais. O Acervo do Mamam é composto por 1.192 obras dos mais diversos artistas, com a

<sup>87</sup> Museu do Homem do Nordeste – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/museu-do-homem-do-nordeste>. Acesso em: 23/06/2023.

predominância de um perfil moderno e contemporâneo. Com um projeto geral voltado para a democratização e equiparação de ações entre artistas mulheres e artistas homens, o museu tem se dedicado cada vez mais a visibilização de produções de mulheres.

Em 2018, parte do acervo do Museu foi disponibilizado na plataforma Google Arts and Culture<sup>88</sup>, com o objetivo de divulgar o Museu e difundir a produção artística brasileira, para isso foi disponibilizado imagens em alta resolução.

**Imagem 10:** Página do Tour Virtual do Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/mamam>

O museu em sua vertente virtual disponibiliza 5 (cinco) histórias, voltadas para a discussão de temáticas do contexto político e social, assim como da memória e da subjetividade, além disso, são disponibilizadas coleções compostas por registros fotográficos que expõem reflexões sobre a arte do presente. Ao todo a plataforma apresenta mais de 200 itens imagéticos e também disponibiliza a visualização 360º graus de seu andar térreo e do 1º e 2º andar.

Por conseguinte, ao analisar os três museus e observar que o Paço do frevo e o Mamam já se preocupavam, antes da pandemia, com o processo de digitalização de seus acervos, nos colocaram alguns questionamentos: O acervo disponibilizado no período pandêmico, foi o único recurso de contato com o público? Aconteceu, alguma atividade síncrona ou interativa para que o museu chegasse ao público escolar?

<sup>88</sup> Museu de Arte Moderna Aloisio Magalhães – Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/mamam>. Acesso em: 23/06/2023.

Nesta perspectiva, diante dos museus pernambucanos encontrados no Google Arts and Culture, para realizarmos a investigação fizemos a escolha de um, para isso levamos em consideração a Plataforma que possui um teor informativo mais organizada, tendo seus acervos e coleções bem divididos, apresentando recortes da história, fases, características e além disso, partilha uma exposição compatível com curadorias presenciais, neste caso, entramos em contato com o Museu Paço do Frevo para tentarmos discorrer os questionamentos feitos anteriormente, dessa maneira, os desdobramentos desta investigação iremos decorrer no próximo tópico.

#### 2. 4 O CASO DO PAÇO DO FREVO: ANALISANDO O ABRE-SALAS COMO MEDIAÇÃO SÍNCRONA DESENVOLVIDA NO PERÍODO PANDÊMICO

Ao entramos em contato com a coordenação do Museu Paço do Frevo via e-mail e apresentarmos nosso interesse de pesquisar a respeito da virtualização do mesmo, diante da Plataforma Google Arts and Culture, fomos informados que durante a pandemia o Paço realizou a criação do Abre – salas, que segundo Jesus, Tiné e Maciel (2022, p. 310), “é uma visita digital remota que mobiliza a memória institucional [...] e se caracteriza pela possibilidade do público explorar o museu e sua exposição de longa duração à distância, através da mediação do Educativo da instituição”<sup>89</sup>, possibilitando a continuação de um espaço museal que fala sobre si e sobre seu principal objeto de salvaguarda, o Frevo.

Nesta perspectiva, para melhor compreendermos as potencialidades do Abre – salas, participamos do *V Encontro de Pesquisadores do Frevo*<sup>90</sup> ocorrido em agosto de 2022, nele foi possível assistir a comunicação intitulada *Quebrando os Ponteiros: Refletindo Temporalidades e Espaço Museal através da ação educativa Abre-Salas (Paço do Frevo, Recife-PE)*<sup>91</sup>, dos comunicadores Jesus, Tiné e Maciel (2022), onde foi apresentado como se davam as mediações síncronas e qual público de educandos participava da mesma.

Dessa forma, o Abre - salas com o intuito de dar continuidade a produção histórica, artística e cultural, ocorreu por meio da plataforma síncrona, o Zoom. Uma sala era aberta onde

---

<sup>89</sup> Visita digital remota é o mesmo que mediação síncrona, cujo termo tem sido usado ao longo desta Dissertação.

<sup>90</sup> O V Encontro de Pesquisadores do Frevo, foi um evento que fez parte do Seminário Internacional Patrimônios Inquietos, promovido pelo Museu Paço do Frevo e ocorrido presencialmente em 27/08/2022, o mesmo contou com apresentações de comunicações referentes ao frevo, além disso, teve o compartilhamento de pesquisas de vários pesquisadores.

<sup>91</sup> A comunicação foi fruto da publicação do artigo: *Quebrando os Ponteiros: Refletindo Temporalidades e Espaço Museal através da ação educativa Abre-Salas (Paço do Frevo, Recife-PE)*, cujo apresenta discussões em torno da mobilização do acervo de memória institucional do Paço do Frevo na atividade educativa “Abre-salas”, apresentando a mesma como atividade possível de criar uma experiência museal.

os educadores do Paço iniciavam uma espécie de curadoria, dando destaque a apresentação dos principais acontecimentos e evidenciando a importância do frevo.

Em tempo real os participantes realizam a compreensão da História do frevo, música, dança e ao mesmo tempo, de forma interativa, consultavam visualmente os acervos partilhados através da apresentação de tela. No que diz respeito à dança e música, eram exibidos trechos de vídeos que abordavam a relação entre o frevo e a capoeira, enquanto, manifestações das camadas populares e trabalhadoras.

O Abre – salas tinha como principal público o escolar, mais especificamente, os anos finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio, tendo em vista que se os educandos não podiam ir até o Museu, o Museu promovia a ação de chegar aos espaços formais de ensino, neste caso, às escolas.

Assim sendo, após a aprovação de nossa pesquisa no Comitê de Ética da UFRPE em fevereiro de 2023, pudemos realizar 3 (três) entrevistas semiestruturadas<sup>92</sup> no mês de março, para melhor compreendermos como se deu a criação do Abre – salas e a relação do museu com as escolas diante da impossibilidade de curadorias presenciais em 2020/2021. As entrevistas ocorreram com duas educadoras e com o Analista de pesquisa do museu.

Recorremos às entrevistas porque segundo Alberti (2013), as entrevistas como fontes para a pesquisa historiográfica, por meio da História Oral, se constituem em uma forma de nos aproximarmos e de analisarmos determinada realidade histórica. Além disso, Amado e Ferreira (2006), apontam que a História Oral estabelece e ordena procedimentos de trabalho, possibilitando que o historiador relacione teoria e prática em suas pesquisas.

Em continuidade, o Analista de pesquisa, que também é historiador e mestrando em História, a partir do nosso questionamento a respeito de como surgiu o Projeto do Abre – salas, nos relatou que nos anos de 2020 e 2021 também fazia parte do departamento educativo, a sua vinculação a este departamento colaborou para que ele participasse do processo de criação e desenvolvimento das estratégias pedagógicas de mediações síncronas.

Tendo em vista que com o fechamento do museu, devido a emergência sanitária imposta pelo COVID-19, uma parte da equipe continuou trabalhando de suas casas, a partir deste período foram surgindo ideias para manter o contato com o público, desta forma, antes do Abre – salas ganhar forma, surgiu a ideia de fazer uma “telemediação”, nesse caso, tal atividade ocorreria da seguinte forma: um educador iniciaria uma vídeo chamada com o grupo de ouvintes através de um telefone celular e filmaria, enquanto, outro educador caminhava pelas exposições

---

<sup>92</sup> As entrevistas transcritas estão disponibilizadas nos apêndices: Analista (Apêndice 1), Educadora 1 (Apêndice 2) e a Educadora 2 (Apêndice 3).

e as apresentariam, tal estratégia constituía-se num tipo de visitação comum pelo museu físico, mas sem a presença do público no prédio.

No entanto, ao realizar a telemediação com alguns grupos escolares, alguns problemas foram surgindo para a realização da atividade, como por exemplo: a oscilação de internet em áreas diferentes do museu, o que provocava a instabilidade na transmissão do vídeo. Além dessas, com o segundo lockdown (em 2021), que fechou 100% os museus, impedindo até os educadores de acessarem o espaço físico, então seria necessário uma mediação com foco, essencialmente, em materiais digitais.

Nesta perspectiva, o Analista apontou que: “a equipe do museu viu a Plataforma do Google Arts and Culture como recurso propício para a realização da visitação 100% remota, pois materiais que fazem parte do acervo já estavam online e poderiam nos ajudar, além disso, possibilitaria mostrar o museu sem estar no museu” (Analista, 2023, p. 3).

Neste ponto da entrevista perguntamos quais materiais foram utilizações da plataforma, o Analista nos respondeu que foram usados a coleção de exposição dos arquivos digitalizados, como fotografias de imagens que estão impressas e coladas nas paredes do museu, trechos de vídeos ligado a História do frevo e a apresentação 360º graus do espaço físico.

Nessa proporção, pudemos compreender o que já tínhamos discutido ao longo desta Dissertação, corroborando assim com os apontamentos de Beiguelman (2020) e Rafael (2023), na qual problematizaram que mesmo alguns museus possuindo parte de seus acervos no campo virtual, foram instigados a produzir mediações educativas para o seu público, a partir do período pandêmico, compreendendo assim que uma visitação virtual e real também é formada de maneira paralela às atividades educativas.

E ao questionarmos como foi realizada a divulgação da mediação ofertada pelo museu, o Analista nos informou que há cerca de 6 anos o Paço realizava o Passo a Paço, que são formações realizadas com diversos profissionais, e através destas formações que ocorriam de forma online, participavam educadores de outros museus (MAMAM/PE, Museu do Amanhã/RJ, Museu das Favelas/SP, dentre outros) e professores da educação básica e do ensino superior de diversos Estados do país, o que, por conseguinte, passaram a saber da oferta e começaram o compartilhamento de divulgações.

Desta maneira, entendemos que o Abre – salas foi criado, sequencialmente, tendo em vista que nas palavras do próprio Analista (2023, p. 1): “o abre – salas toma forma final e sai para o mundo a partir do retorno das atividades presenciais em setembro de 2020”.

Além disso, as atividades síncronas também viabilizaram outras problemáticas, como a distância territorial e as questões econômicas para chegarem ao museu, tendo em vista que

possuímos uma pluralidade escolar, pois, nem todos os estudantes e espaços escolares possuem as mesmas condições de se deslocarem até os museus, neste sentido, o Abre – salas consegue levar a história e cultura do frevo para qualquer lugar.

Neste viés, ao entrevistarmos as educadoras (Educadora 1 e Educadora 2), buscando compreender a importância da atuação dos museus no campo virtual, direcionando nosso foco inicial para as seguintes perguntas: Quais foram os maiores desafios identificados nas mediações síncronas? Houve muita diferença de interação por ser uma visita virtual? Conseguiram efetivar bem o compartilhamento do patrimônio com o público ouvinte?

As respostas a estas questões, apresentaram-se da seguinte forma: tanto a Educadora 1 quanto a Educadora 2, por terem feito parte da equipe que participou da criação e também da execução do Abre – salas, nos informaram que alguns dos maiores desafios no campo educativo virtual, constituía-se na necessidade do educativo ir se habituando as ferramentas digitais e as novas formas de guiar a mediação, assim como as novas maneiras de interação, tendo em vista que, por meio do Zoom, os diversos alunos ligavam o microfone em um mesmo momento para interagir ou ninguém falava, assim como em algumas mediações todos estavam com a câmera ligada ou estavam todos com ela desligada.

No entanto, elas frisaram atividades possíveis de serem desenvolvidas em mediações virtuais que em presenciais não eram possíveis, como: apresentar vídeos que faziam parte de outras exposições (interligar curadorias) e aplicar jogos através do Kahoot para atrair a atenção dos educandos.

Além disso, na perspectiva de se o virtual contribui para um compartilhamento do patrimônio, ambas frisaram que “sim”, pois da mesma forma, que uma pessoa pode entrar em um museu físico e sem mediação ficará em meio a diversos acervos sem desenvolver uma plena compreensão, isso também pode ocorrer com um público que acessa um Museu Virtual, podendo se deparar com diversos itens e ficar sem compreender.

Mas com mediação, seja presencial ou virtual, o público terá um direcionamento, poderá interagir e sanar suas dúvidas, assim como, compreender a perspectiva histórica do patrimônio. Nesse ponto a Educadora 1 (2023, p. 3) frisava: “o preparo da mediação síncrona é a mesma coisa de uma mediação presencial. Em ambas são dois educadores que estarão aplicando as atividades de acordo com o público e passam pela mesma preparação”.

Nesta perspectiva, tendo em vista que o Analista nos informou que o maior público a ser assistido pelo Abre – salas foi o da educação básica, então questionamos se realizaram mediações síncronas com turmas de História, as educadoras não souberam compartilhar esta informação e expuseram uma problemática recorrente, pois mesmo com a opção disponível no

formulário de agendamento de qual disciplina o docente que está agendando o Abre – salas leciona, a fim de proporcionar uma visitação integrada a disciplina trabalhada, os docentes não informavam.

Neste ponto, é perceptível que muitos docentes não informam a disciplina que lecionam ou temáticas que estejam trabalhando em sala ao levar seus estudantes para participar de uma mediação museal, assim sendo, voltamos nossas discussões para as concepções de “o museu na sala de aula” (Pacheco, 2012) que discorreremos no capítulo 1, haja visto que para ocorrer uma visitação de forma efetiva, é necessário que o docente também interligue o antes, o durante e o depois da visitação ao museu, para que seja construído realmente uma experiência educativa.

A partir dessa percepção, também realizamos mais duas perguntas, agora com foco na relação do museu com a escola e da escola com o museu: De que forma a virtualização museal entrando na sala de aula pode ajudar a democratizar o acesso ao museu? Qual importância principal poderia apontar em relação a interação da sala de aula com os museus?

Na perspectiva da democratização, a Educadora 1 (2023, p. 3) apontou acerca do processo de facilitação que o campo digital proporciona, e destacou que “o Abre - salas possibilita que cheguemos até eles [...] e possibilita que as pessoas que estejam longe também consigam acessar o museu de toda forma”.

No caso da Educadora 2 (2023, p. 2) ela destacou que a virtualização museal é possível e democratiza o acesso ao museu “quando as pessoas tem acesso aos meios digitais”, o que nos faz refletir que o Abre – salas, assim como qualquer outra mediação síncrona, é uma ferramenta possível de ser usada, mas impossível de chegar aos que estão inseridos na exclusão digital, seja por questões econômicas ou pelo analfabetismo digital.

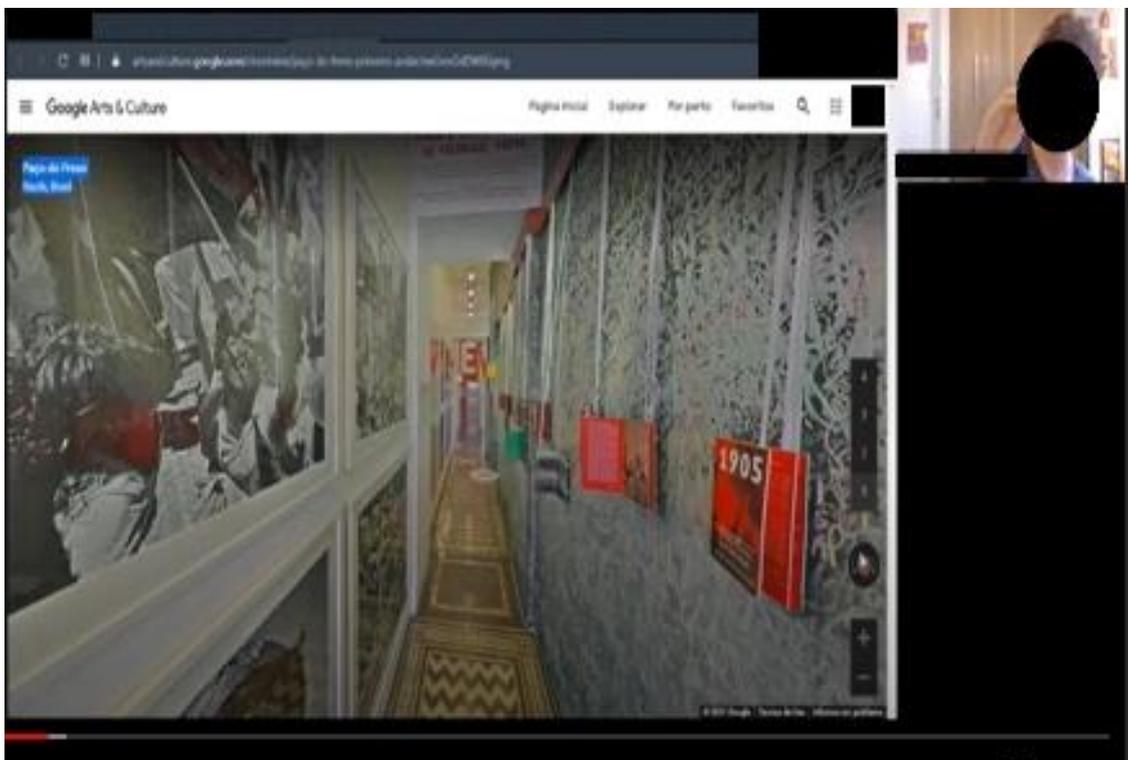
Ao analisar a perspectiva da importância da relação escola e museu, a Educadora 1 (2023, p. 2) destacou que “a escola precisa entender que uma visita ao museu é uma aula campo e não um passeio, e que essa aula campo tem um processo de aprendizagem, tem uma finalidade educativa”, e para que isso ocorra “o museu tem que ser visto como um espaço de continuação das aprendizagens”, assim sendo, essa relação é fundamental para que seja desenvolvido uma plena formação dos indivíduos, como defendido por Bittencourt (2008, p. 140), uma formação que objetive “assegurar uma aprendizagem efetiva e coerente”.

Já a resposta da Educadora 2 (2023, p. 2) apontava para a educação patrimonial desencadeada a partir desta relação: “os alunos têm a oportunidade de se relacionar com outras histórias, de ver o museu como um espaço que também compartilha história, é uma educação patrimonial que visa garantir que a salvaguarda realmente seja compartilhada com pessoas”.

Reflexão esta que vai de acordo com as percepções de Medeiros e Surya (2009), onde defendem que a educação patrimonial proporciona à sociedade o desenvolvimento de uma visão de valorização e importância que o patrimônio tem para sua história, pois é por meio do contato com o patrimônio que a população se apropria e se reconhece nos bens culturais.

Assim sendo, diante da exposição do Abre – salas no *V Encontro de Pesquisadores do Frevo* e das percepções adquiridas através das 3 entrevistas, para melhor compreendermos as etapas práticas do Abre – salas, o Paço compartilhou conosco gravações de 2 mediações do Abre – salas com escolas e 1 mediação no Passo a Paço.

**Imagem 11:** Abre - salas sendo realizado na plataforma Zoom



Fonte: Acervo de gravações do Abre – Salas do Museu Paço do Frevo

Por meio da análise das gravações é compreensível que o Abre - salas é um espaço propício para o compartilhamento das aprendizagens históricas, no que tange o frevo na sociedade do tempo presente, assim como, para a continuidade de uma educação patrimonial nos espaços midiáticos.

Mesmo com a existência de desafios para um uso efetivo dos Museus Virtuais nas unidades escolares, tendo em vista que a realidade das escolas e dos alunos são variáveis, e nem todos possuem as mesmas oportunidades de acesso à internet, mas é perceptível que o público

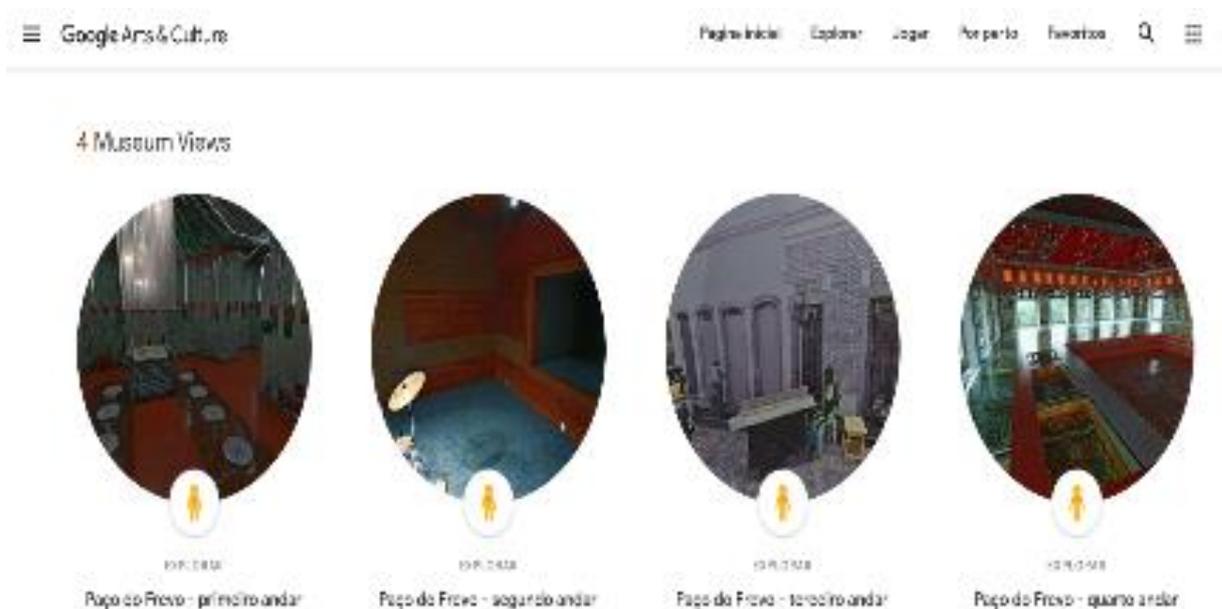
que tem a possibilidade de acessar à mediação síncrona, pode interagir com os objetos museológico mesmo na modalidade virtual.

Além disso, levando em consideração o conceito de Museu Virtual que discorremos nesta Dissertação, o Abre – salas possibilita que o público tenha um contato interativo com os acervos, de forma paralela e complementar ao real, privilegiando a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer o patrimônio. Assim, na subseção a seguir, discorreremos sobre as etapas do Abre – salas.

#### 2.4.1 Etapas de Execução do Abre – Salas

Inicialmente a ferramenta Google Arts & Culture (plataforma virtual do museu) é acionada com o objetivo dos visitantes adentrarem o museu, mesmo sem que eles estejam fisicamente no espaço museal, por meio da plataforma, são visualizadas as exposições de longa duração digitalizadas, são elas: a Linha do Tempo do Frevo, o Ciclo do Carnaval, o Glossário do Carnaval, a Praça do Frevo, as Agremiações do Frevo, Música e Dança.

**Imagem 12:** Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

**Imagem 13:** Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Com a linha do tempo, os educadores abordam a divisão da História do frevo em antes e depois de 1900, assim a visita virtual permite conhecer o andar de forma complementar (Henriques, 2004) ao espaço real, nesta etapa o público de visitantes visualizam os diversos livretos informativos que contam ano a ano, o desenvolvimento deste gênero musical numa periodização que ficou delimitada do ano de 1900 até 2013, apresentando assim, trajetória e ressaltando a importância das mulheres e dos negros na construção da cultura regional do frevo.

O museu frisa a História do frevo em antes e depois de 1900, porque o antes representa os meios que deram origem ao que entendemos hoje por frevo e o pós, porque representa os maiores marcos para o frevo, como em 1907, ano que a palavra frevo aparece pela primeira vez em um Jornal, no Jornal Pequeno; em 1909, quando surge em Recife o Frevo Vassourinha; em 1951, quando o frevo chegou ao Estado da Bahia; em 1980 o frevo ganhou destaque nacional; e em 2007 quando foi reconhecido como Patrimônio Imaterial do Brasil<sup>93</sup>.

A partir da mediação que discorre sobre o contexto histórico do frevo por meio da Linha do Tempo, também são apresentadas as imagens que remetem aos festejos do frevo no século XX, com o objetivo de exibir as etapas de desenvolvimento do frevo, que podem ser

<sup>93</sup> História do Frevo antes e depois de 1900. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/DQXhlc-2T3zaIQ?hl=pt-BR>. Acesso em: 30/06/2023.

acompanhadas, através das seguintes imagens: A primeira delas, mostra um homem com o rosto pintado representando as celebrações do entrudo<sup>94</sup>, a segunda e terceira destacam a multidão que o frevo arrastava pelas ruas do Recife.

As três imagens estão expostas no Google Arts and Culture, e encontram-se integradas ao acervo digital do museu e são possíveis de serem acessadas na opção de “itens”, logo na tela inicial da plataforma.

#### Imagem 14: Retratos do Frevo



Fonte: Pierre Verger (Acervo digital do Paço do Frevo)  
<https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Posteriormente, a visita segue para o quarto andar do museu, onde está localizada a Praça do Frevo, ambiente onde presencialmente acontece encontros e apresentações. No mesmo espaço também fica localizado o Glossário do Carnaval, composto por plaquinhas, onde de um lado encontra-se um termo característico do frevo e do outro lado o seu significado. Neste ponto, com o objetivo de construir um espaço de mais interatividade dentro de uma dimensão lúdica, é aplicado um quiz através da ferramenta Kahoot, onde é disponibilizado um jogo de perguntas e respostas acerca dos termos do Glossário para que o público possa entrar em contato com esta manifestação cultural, além de ampliar o seu conhecimento a respeito das expressões carnavalescas.

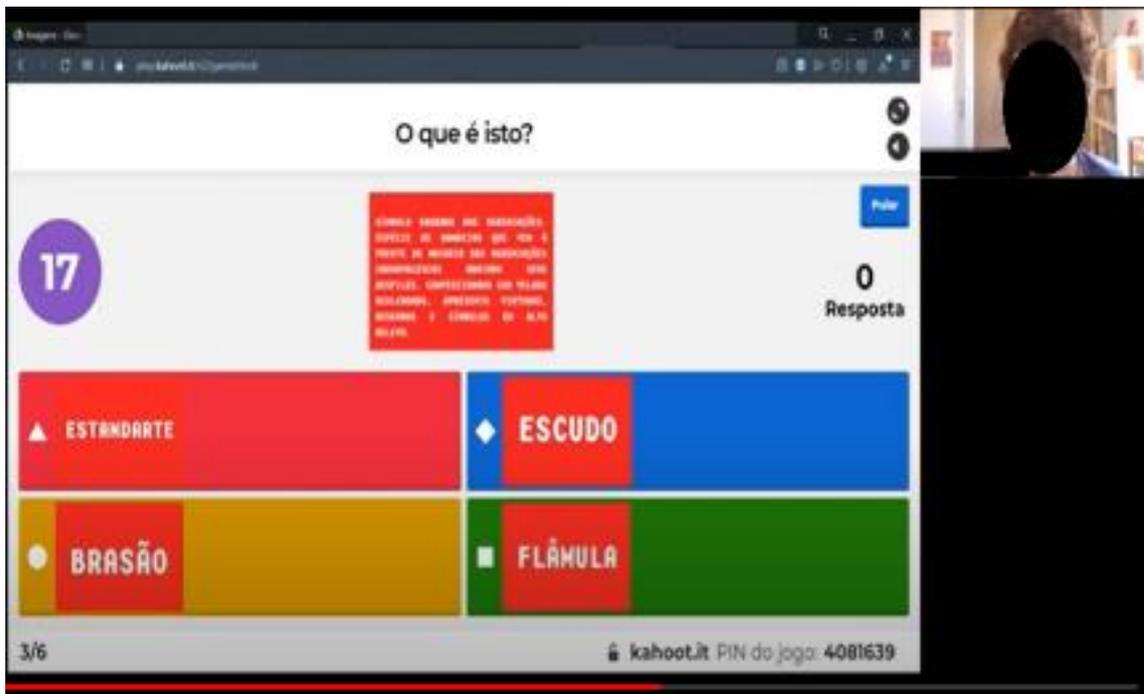
<sup>94</sup> Entrudo era uma festa europeia em que os foliões saíam as ruas portando bolas de farinha, lama e água, e faziam os festejos sujando um ao outro. Exposição on-line O Frevo e sua História. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/DQXhlc-2T3zaIQ>. Acesso em: 30/06/2023.

**Imagem 15:** Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

**Imagem 16:** Abre - Salas sendo realizado um quiz através do Kahoot



Fonte: Acervo de gravações do Abre – Salas do Museu Paço do Frevo

Após a atividade interativa, a visita é direcionada para a visualização da Praça do Frevo, apresentando as divisórias das composições, onde o piso elevado homenageia as diversas agremiações e as imagens ao redor apresentam registros fotográficos de desfiles, de ensaios de danças e músicas e de foliões nas ruas.

**Imagem 17:** Página do Tour Virtual do Museu Paço do Frevo



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Para a apresentação dos passos de dança e tipos de música, o setor educativo também utiliza o recurso audiovisual, expondo trechos de vídeos de apresentações do próprio museu ou de projetos por eles desenvolvidos, que fazem parte do acervo museal do Paço.

Ao todo, o Abre – salas tem duração de cerca de 1 hora, com um intuito de proporcionar uma mediação síncrona nos parâmetros das mediações presenciais, conta com a execução de 2 educadores, é realizado por videoconferência, utiliza a plataforma virtual do Google Arts and Culture, sendo capaz de desenvolver todas as etapas da mediação (Apresentação da história do frevo, exposição da visitação 360º graus, vídeos e quiz do kahoot).

Por meio da análise das mediações do Abre-salas, é possível compreender que visitas síncronas, mediando espaços formais e não formais de ensino, podem proporcionar uma interatividade dinâmica, ressaltando a cultura, a história e a efetividade que os recursos tecnológicos, como os Museus Virtuais, podem proporcionar aos discentes, pois foi observado a participação dos mesmos tanto no quiz, quanto em questionamentos ao longo da visitação.

Além disso, o Abre – salas também mostrou que o Museu Virtual da Plataforma Google Arts and Culture, quando bem estruturado, possibilita que os acervos digitalizados sejam acessados independente o espaço, sendo assim, como Muchacho (2009) e Henriques (2004) apontam, constituem-se numa estratégia essencial na construção de uma lógica e prática de um museu sem fronteiras.

Assim, diante de nossas reflexões acerca das mediações virtuais desenvolvidas e realizadas pelo Paço do Frevo a partir de seus acervos expostos em sua Plataforma virtual, no próximo capítulo testaremos na prática as possibilidades de relação entre escola e museu, no que tange o ensino aprendizagem em História por meio do uso da Plataforma. Tendo em vista que buscamos compreender a posição da escola quando proporciona ferramentas digitais para que possa ofertar oportunidades de diversificação de práticas de ensino, assim como, as perspectivas das docentes ao usar museus em suas aulas e a interação dos alunos com o patrimônio regional a partir do digital.

### 3 O ENSINO DE HISTÓRIA E O MUSEU NA ESCOLA

Como vínhamos discutindo nos capítulos anteriores das possibilidades que o campo do Ensino de História, através das Tecnologias Digitais, recebe de contribuições da Museologia, procuramos neste capítulo, apresentar e analisar as concepções que foram possíveis observar através da aplicação de uma aula oficina, junto aos discentes do 9º ano da Escola de Referência em Ensino Fundamental Padre Nicolau Pimentel, na cidade de Feira Nova, no agreste pernambucano. A nossa estratégia de análise didática foi a utilização da Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo para mediar a temática da História do Frevo com os estudantes da escola.

Inicialmente, nossa pretensão foi realizar a metodologia de visitaçaõ em duas etapas, a primeira seria com uma turma do 8º ano, onde aplicaríamos o Abre-salas (apresentado e analisado no capítulo 2) com o educativo do Museu Paço do Frevo através do Google Meet de forma síncrona. Já a segunda etapa seria a aplicação da Aula oficina por mim (conforme autorizado pela docente) em uma turma do 9º ano, e por meio dela realizaríamos uma visitaçaõ na Plataforma Virtual do Paço disponibilizada no Google Arts and Culture.

A nossa pretensão em realizar as duas etapas, tinha como objetivo “testar” na prática as percepções de visitações a museus que podem ocorrer nas aulas de História, através da metodologia síncrona (em tempo real com o educativo) e assíncrona (na qual o professor juntamente com os discentes acessariam a plataforma virtual, mas sem ser guiada pelo educativo), cujas formas são apontadas por Marti (2021), desta forma, problematizaríamos como docentes de História podem utilizar a virtualidade museal em suas aulas e como podem possibilitar aos discentes uma visitaçaõ ao museu integrada com o conteúdo que estejam estudando em sala.

No entanto, também gostaríamos de destacar em nossa Dissertação os problemas que podem ocorrer com o advento do uso das Tecnologias Digitais no ambiente de sala. No dia que havíamos marcado para realizar a atividade do Abre - salas (atividade necessita ser agendada previamente via formulário) com a turma do 8º ano, ocorreu um problema de conexão com a equipe do educativo do Paço do Frevo, o que impossibilitou à realização da visitaçaõ síncrona com a turma.

Então, para nossa pesquisa, realizamos a visitaçaõ virtual por meio da metodologia da aula oficina apenas com uma turma do 9º ano, assim, as etapas de realizaçaõ e interaçãõ dos discentes serão apresentadas nos tópicos a seguir. Antes disso, queremos destinar o primeiro tópico para apresentarmos a Instituiçaõ de ensino na qual realizamos a pesquisa.

### 3.1 CONTEXTO HISTÓRICO EM QUE A EREF FOI INSTITUÍDA E A ORGANIZAÇÃO ATUAL DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

A EREF que escolhemos para realizar a nossa coleta e análise de dados, afim de compreendermos melhor os usos possíveis de Museus Virtuais no Ensino de História, foi a EREF - Padre Nicolau Pimentel. A seleção da escola ocorreu pelo fato de ter sido a Instituição que realizei meus Estágios Supervisionados durante a Graduação e, posteriormente, substituições em aulas de História nas turmas de 7º, 8º e 9º anos.

Assim sendo, antes de adentrarmos nas concepções da aula oficina que aplicamos aos discentes, gostaríamos de fazer uma breve apresentação do contexto histórico da referida Instituição, tendo como uma das fontes para a nossa apresentação o seu Projeto Político Pedagógico, documento referência afim de identificarmos as metodologias de ensino aprendizagem possibilitadas na Unidade Escolar.

A EREF - Padre Nicolau Pimentel está localizada na área urbana da cidade de Feira Nova, no interior do Estado de Pernambuco, que fica cerca de 77 Km de distância da cidade do Recife. Feira Nova possui 21.427 habitantes e um território de 107. 726 km<sup>2</sup>, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022).

A escola foi fundada no ano de 1980, período em que a maioria de sua população vivia a base da atividade econômica de produção de farinha, trabalhando nas casas de farinha<sup>95</sup>, informação que podemos observar no Livro Feira Nova, sua história e sua gente, de autoria da escritora Ivaneide Silva (1999)<sup>96</sup>.

De acordo, com dados do IBGE, a produção de mandioca e seus derivados era considerada a principal renda da população feiranovense até início do século XXI (IBGE, 2010). No entanto, com o decorrer dos anos, houve uma redução na produção das casas de farinha<sup>97</sup>, o que acarretou à diminuição deste produto, enquanto fonte de emprego e renda para o município. Mesmo assim, Feira Nova continuou sendo reconhecida regionalmente, de acordo

---

<sup>95</sup> A “Casa de Farinha” é o local onde se transforma a mandioca em farinha, ingrediente usado na fabricação de vários alimentos, entre os quais o beiju, muito apreciado nas regiões Norte e Nordeste do Brasil (Gaspar, 2009).

<sup>96</sup> A professora Ivaneide Silva é docente aposentada do Município, com formação na área de Letras. Em 1999 publicou o Livro sobre a cidade, e como fontes para a construção, utilizou a análise documental e relatos de História Oral de pioneiros da cidade. O livro está dividido em 15 capítulos, onde ela descreve sobre o contexto histórico, a organização administrativa e econômica, os símbolos da cidade, dentre outros.

<sup>97</sup> Os principais motivos que desencadearam a diminuição da produção de farinha foram a contaminação da plantação de mandioca na área rural do município por um fungo (ocasionando a diminuição da oferta da matéria prima na cidade) e a concorrência com outras cidades como Arapiraca, que possuía o acesso de mais matéria prima, o que demandava mais produção. (Silva, 2020)

com o Instituto Agrônômico de Pernambuco (IPA, 2009), como a “Terra da Farinha” (Silva, 2020).

A escola foi instituída 17 anos depois da emancipação do Município<sup>98</sup>, inicialmente era destinada as séries dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, mas, atualmente, oferece os anos finais do Ensino Fundamental (6º, 7º, 8º e 9º anos) de modalidade integral e o EJA nos ciclos II, V e VII no período noturno.

O prédio onde a escola se localiza se encontra sob a administração pública municipal, contando com um espaço que engloba 13 salas de aula, diretoria, secretaria, coordenação, biblioteca, espaço multimídia, sala de estudos, pátio coberto, cantina, quadra esportiva e banheiros. A escola também tem investido em Tecnologias Digitais, pois disponibiliza internet, multimídia com computador e projetor (Datashow), projetores para uso individuais em sala de aula e aulas de robótica, porém não disponibiliza de sala de informática para os discentes.

Para compreendermos melhor a organização do sistema de ensino, solicitamos o atual Projeto Político Pedagógico à coordenação, no entanto, fomos informados que o mesmo ainda remetia ao ano de 2021 e que estava há praticamente 2 anos sem ser atualizado, o que não se encontra de acordo com as normas da BNCC (2017), que orienta que o PPP seja revisado e atualizado anualmente, de forma democrática e visando melhorias para a unidade escolar.

Em relação a solicitação do PPP, o analisamos para entendermos se o mesmo aborda o uso das Tecnologias Digitais e a valorização cultural de sua comunidade, tendo em vista que se trata de um documento que é norteador da intencionalidade educativa da escola e nele é descrito os principais aspectos para um desenvolvimento efetivo de suas propostas.

Além disso, Ficagna (2009), também acrescenta que o PPP não é um documento ilustrativo para ficar arquivado na direção ou secretaria, mas que se constitui como um instrumento de trabalho que indica a direção em que a escola seguirá, pois possui planos de ensino e atividades plurais a serem desenvolvidas. Por isso que, sua análise, neste tópico, se constitui de grande valia, porque a partir dele podemos perceber as metodologias e finalidades que a escola vem desenvolvendo ou pretende executar.

---

98 Pelo decreto-lei estadual nº 235, de 09 de dezembro de 1938, o distrito de Jardim passou a denominar-se Feira Nova. Em divisão territorial datada de 1º de julho de 1950, o distrito de Feira Nova figura no município de Feira Nova. Elevado à categoria de município com a denominação de Feira Nova, pela lei estadual nº 4945, de 20 de dezembro de 1963, desmembrado de Glória do Goitá. Sede no antigo distrito de Feira Nova. Constituído do distrito sede. Instalado em 08 de março de 1963. Em divisão territorial datada de 31 de dezembro de 1963, o município é constituído do distrito sede. (Silva, 1999).

Tendo em vista que o PPP, de acordo com Veiga (2001), é compreendido como o documento que direciona a organização e o trabalho pedagógico da escola, e necessita levar em consideração as finalidades da escola, a estrutura organizacional, a organização curricular, o tempo escolar, o processo de decisão, as relações de trabalho, as normas disciplinares e as formas de avaliação que serão decorridas na instituição, desencadeando assim a organização e o caminho que a escola seguirá a partir da ação coletiva.

Assim sendo, para darmos início a análise fizemos uma leitura do PPP, buscando por propostas de atividades ou objetivos que enfocassem nas Tecnologias Digitais ou que se preocupassem com o Patrimônio Histórico e Cultural dentro da realidade escolar.

No início do documento identificamos os dados da instituição, um breve resumo do contexto histórico da escola e alguns princípios para fundamentar suas ações pedagógicas, dentre eles, destacam que visam integrar a comunidade escolar em atividades que envolvam a valorização da cultura afro-brasileira e afro-indígena, porém não destacam quais seriam essas supostas atividades.

Outro ponto que merece destaque são os objetivos do PPP, porque um dos pontos que destacam, ao menos teoricamente, é promover aos discentes, participações e interferência ativa na sociedade, afim de garantir interação no processo cultural, assim como, valorização e proteção do pluralismo cultural que compõem a comunidade.

No tópico de concepções de currículo destacam a inclusão do público de discentes no processo educacional, tendo em vista que os alunos já chegam à escola com saberes (pré) estabelecidos, assim sendo, é essencial uma prática pedagógica vinculada a realidade discente, esse ponto vai de acordo com as percepções de Bittencourt (2008), de Fonseca (2009), dos PCNs (1998) e de Rüsen (2006), os quais destacamos no primeiro tópico do capítulo 1, tendo em vista que os estudantes têm acesso a conhecimentos em diversos espaços, inclusive nos espaços públicos e extra escolares.

Outra problemática que é necessário destacar é que mesmo a escola tendo sido umas das primeiras instituições educacionais do Município e se encontrando inserida numa cidade que possui a produção de farinha como parte da história da comunidade, que foi e que é assistida pela instituição escolar, não identificamos no PPP metas de atividades extraclasse visando colocar a comunidade escolar em contato com seus bens patrimoniais. Mesmo a cidade não possuindo Museus que abarquem sua História, mas possuem algumas casas de farinha que são prédios que preservam a memória viva da História Local e possibilitam que a população conheça a cultura na qual a cidade foi constituída (Nicolini, 2018).

Também, sentimos falta do destaque de atividades voltadas para a cultura regional do Estado, tendo em vista que um dos objetivos específicos do PPP visa influenciar a comunidade a interagir com o seu processo cultural, tendo em vista que de acordo com Zarbato e Santos (2015), o contato com o processo cultural tem como benefício possibilitar que a comunidade se sinta parte do processo histórico, porém esta assimilação é possível quando ocorre a contribuição dos sistemas de ensino, pois através da educação formal é disponibilizado meios que produzam a problematização e construam possibilidades de significados para o estudo da História local e regional.

O Guia Básico de Educação Patrimonial também destaca que: “o conhecimento crítico e a apropriação consciente pelas comunidades do seu patrimônio são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania” (Horta, Grumberg, Monteiro, 1999, p. 4).

Levando em consideração que o PPP também destaca que visa garantir o uso de Tecnologias Digitais tornando a escola um ambiente de inclusão digital, mas de mesma forma não aponta atividades ou projetos a serem realizados com foco no acesso democrático ao digital, recorremos a realização de entrevistas<sup>99</sup> com 2 docentes de História da instituição, para compreendermos se as aulas de História levam em consideração o uso das Tecnologias Digitais e a importância da Educação Patrimonial (com foco para a História local ou regional) no processo de ensino aprendizagem em História e quais tipos de metodologias costumam usar em suas aulas (Amado; Ferreira, 2006).

Dentro desta perspectiva, entrevistamos 2 docentes, porque como, inicialmente, tínhamos o objetivo de realizar nossa coleta de dados com o 8º e 9º ano, entramos em contato para formalizar autorização para pesquisa com as docentes responsáveis pelas turmas, tendo em vista que uma docente leciona História em todas as turmas dos 8º anos e a outra leciona História em todas as turmas dos 9º anos, dessa forma, abordaremos as percepções das entrevistas no subtópico a seguir.

### **3.1.1 Concepção das Professoras de História em Relação às Tecnologias Digitais e a Educação Patrimonial no Processo Ensino Aprendizagem**

De maneira ética, para preservamos o nome das docentes, as chamaremos de Docente 1 e Docente 2. Realizamos as entrevistas no mês de abril, posteriormente a aprovação de nossa

---

<sup>99</sup> As entrevistas estão transcritas nos apêndices: Docente 1 (Apêndice 4) e Docente 2 (Apêndice 5).

pesquisa no Comitê de Ética da UFRPE em fevereiro de 2023 e depois de termos realizado às entrevistas com o educativo do Paço do Frevo, as quais foram coletadas em março.

Inicialmente, gostaríamos de frisar que mesmo a entrevista tendo sido semiestruturada, com o objetivo de deixar as entrevistadas abertas a exporem suas respostas ou até mesmo citarem outros assuntos relacionados aos seus saberes docentes (Monteiro; Penna, 2011), além dos que estavam sendo abordados no questionário, identificamos, principalmente, por parte da Docente 1, respostas muito sucintas.

Destinamos a entrevista para pensarmos três etapas que vêm constituindo nossa pesquisa: Tecnologias Digitais como ferramentas para o Ensino de História; Museus como espaços não formais de aprendizagem possibilitando fontes ao Ensino de História; e Museus Virtuais interligando as duas esferas anteriores.

Assim sendo, como justificativa para termos recorrido às entrevistas com as docentes, buscamos por meio delas compreender como tem se dado a prática docente, para assim entender a realidade dos discentes, se as turmas costumam ter contato nas aulas de História com ferramentas digitais e se realizam atividades voltadas para a História local ou regional, com foco para Educação Patrimonial.

No primeiro momento das entrevistas buscamos investigar quais metodologias as mesmas costumam utilizar em suas aulas, a Docente 1 (2023) alegou que utiliza uma metodologia mais tradicional e que isso ocorre as vezes por falta de recursos e preparação.

Neste ponto abrimos um espaço para destacar a importância dos professores se inserirem na realidade digital, mesmo com todas as limitações existentes, pois compreendemos a pluralidade que existe nas diversas unidades de ensino do nosso Estado e país. Mas, entendemos que no século XXI ocorre uma necessidade de os docentes interagirem suas aulas com as tecnologias, como frisado por Sousa Jr (2022, p. 69), onde aponta que “é imprescindível não somente conhecer os recursos disponíveis, mas saber como estruturar as atividades e estratégias pedagógicas para atingir os objetivos definidos”.

A própria BNCC (2017) em uma de suas competências gerais da educação básica destaca o papel do uso das novas tecnologias, como podemos observar na Competência 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

Assim, a cultura digital, como apontado por Barros (2022), faz parte das mudanças em que a sociedade está inserida, desta forma, há necessidade de acompanhar as atividades nos diferentes âmbitos sociais, dentre eles, na escola, e no foco da nossa Dissertação, no Ensino de História.

Dando continuidade à análise das entrevistas, a Docente 2 (2023, p. 1) disse que: “busca interligar suas aulas com metodologias tradicionais e novas metodologias, pois os alunos interagem mais quando traz atividades diversificadas para sala, como jogos e quiz”.

Essa relação citada, achamos de grande importância trazer para nossa pesquisa, porque as demandas contemporâneas não eliminam as práticas tradicionais de ensino, afinal, é inviável um professor não utilizar aulas expositivas ou livro didático, tendo em vista que em alguns locais ele se constitui como única fonte possível de ser usada em sala, principalmente, em escolas que não possuem acesso à internet ou a computadores.

No entanto, em instituições que possuem recursos acessíveis, é essencial levar em consideração a linguagem digital que pode ser incorporada nas aulas de História, haja visto que, de acordo com Bittencourt (2008), as novas demandas de ensino necessitam se articular às novas tecnologias, para que o Ensino de História possa se portar de modo significativo para os residentes digitais (White; Le Cornu, 2011).

Outro ponto que já destacamos no capítulo 1, mas é importante frisar nesta discussão, é que as metodologias ativas não necessariamente estão relacionadas apenas a atividades que envolvam ferramentas tecnológicas digitais, no entanto, como nossa pesquisa tem estado inserida no campo de Ensino de História e Tecnologias Digitais, temos dado ênfase para Metodologias Ativas Digitais, conceito defendido por Schmidt (2014), apresentado no primeiro tópico do primeiro capítulo.

Assim sendo, para Bacich e Moran (2018) e Schmidt (2014), a combinação de metodologias ativas com tecnologias digitais desencadeia inúmeras possibilidades de inovação pedagógica. Em se tratando do campo do Ensino de História, as tecnologias ampliam as possibilidades de pesquisa, comunicação e compartilhamento dos saberes históricos, assim, elas fornecem referências para o desenvolvimento de uma aprendizagem histórica diante da cultura digital (Bonete; Szlachta Junior; Rodrigues Junior, 2022).

Na segunda etapa das entrevistas destinamos nosso foco para duas perguntas: É possível interligar a disciplina de História, trabalhada na sala de aula, com espaços não formais de ensino como os Museus? Em relação aos museus, você compreende que eles contribuiriam também para trabalhar Educação Patrimonial com a turma?

Ambas as docentes responderam que sim e a Docente 2 (2023) compartilhou que como a cidade não possui museus, costuma recorrer ao Patrimônio Regional e costumava, anualmente, organizar excursões para museus do Recife e citou que considera muito importante que os discentes tenham esse contato com o Patrimônio e a Cultura que desencadeou seu povo, no entanto, como foi impossibilitada de realizar as visitas nos anos de 2020 e 2021, justamente por consequência da pandemia do Covid 19, acabou não organizando mais visitas com o retorno das aulas presenciais.

Assim, nesse momento da análise, como destacou a docente 2, damos ênfase para o campo do Patrimônio e em se tratando dos espaços museais, é necessário frisarmos que essas visitas necessitam também estar articuladas com os conteúdos de História e problematizações necessárias acerca da memória que a comunidade tem carregado sobre si.

Desta forma, as aulas de História se constituem, de acordo com Pacheco (2012), em uma dupla responsabilidade: falar do passado, abordando os conflitos e as disputas que nele se constituiu e, ao mesmo tempo, debater as formas de identidade que a sociedade pretende retratar.

Não obstante, quando pensamos o Museu como uma ferramenta para utilizar no Ensino de História, também temos que levar em consideração as problemáticas que podem constituir esses espaços, tendo em vista que de acordo com Ferrari (2016), foi a partir da década de 1980 que o museu se consolidou como importante instrumento de difusão e democratização cultural, principalmente por tornar possível a entrada e representação de novos sujeitos de direito coletivo, o que possibilita contribuir com o ensino e aprendizagem em História.

Dessa forma, o museu é de certa forma fundamental quando se deseja estudar e ter acesso à memória coletiva que desencadeou certa comunidade, no entanto, o historiador docente (Matos; Senna, 2013) necessita se atentar aos espaços museais que serão mediados em suas aulas, objetivando proporcionar aos discentes reflexão sobre o fato de que, apesar de se tratar de espaços de memórias, podem retratar ou enaltecer alguns fatos, bem como alguns sujeitos, por isso a necessidade de problematizá-los (Chicareli; Romeiro, 2014).

Por conseguinte, na terceira etapa da Entrevista foi perguntado se elas sabiam o que eram Museus Virtuais e se elas já haviam acessado algum, ambas disseram que não conheciam e nunca acessaram, nesse ponto, expusemos para ambas, o conceito de Museus Virtuais que temos utilizado em nossa Dissertação e a diferenciação das duas modalidades existentes (Henriques, 2004), (Muchacho, 2009) e (Botelho, 2010).

Assim, propomos à Docente 2 a realização da aula oficina com uma turma do 9º ano, na qual acessaríamos a Plataforma Virtual do Paço do Frevo, um museu regional do Estado, por meio do qual seria possível a interação dos estudantes com a cultural regional de forma virtual.

Desse modo, as etapas da aula oficina e as concepções dos discentes da escola estudada serão apresentadas nos próximos tópicos.

### 3.2 AULA OFICINA: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DA PLATAFORMA VIRTUAL DO MUSEU PAÇO DO FREVO EM SALA DE AULA

Para aplicabilidade do Museu Virtual no 9º ano, foi utilizado a metodologia de aula oficina, que segundo Barca (2004) é uma estratégia de ensino que dá ênfase a construção coletiva de saberes, por meio da troca de experiências e reflexões, possibilitando que a sala de aula se constitua num local de construção de conhecimento.

Cainelli (2021, p. 50), também defende que “a aula oficina possibilita ao professor e ao aluno estas experiências coletivas de formação do pensamento histórico nos três fundamentos enunciados: a importância da informação, a abordagem epistemológica e a empatia pelo passado”.

O conceito de aula oficina da Barca (2004), nos possibilitou produzir a atividade a partir das habilidades pretendidas aos alunos do 9º ano pela BNCC (2017), com foco na discussão a respeito da importância da participação da população negra na nossa formação cultural, já que para a historiadora a aprendizagem em História exige uma compreensão do passado a partir das evidências disponíveis, o que possibilita uma orientação temporal que colabore no entendimento das relações entre passado e o presente.

Assim, antes de organizarmos a aula oficina, perguntamos a docente qual conteúdo os alunos estavam estudando, ela informou que haviam acabado de trabalhar o período do Pós abolição, então dentre os acervos disponibilizados na Plataforma virtual do Paço do Frevo, escolhemos como tema principal da aula oficina, a exposição online sobre a História do Frevo.

Dessa forma, com a aula poderíamos trabalhar a importância dos sujeitos negros na construção da cultura e história regional, e faríamos uma ligação com o conteúdo que havia sido trabalhado em sala, desta forma, estaríamos dialogando com o conceito de “Museu na Sala de Aula” de Pacheco (2012), apresentado no primeiro capítulo.

Neste sentido, acreditamos ser relevante trabalhar a trajetória da História do frevo no Ensino de História, pois, mais do que parte da cultura regional, o desenvolvimento do frevo dialoga constantemente com a luta e resistência das camadas populares, e de acordo com

Trindade, Schwengber e Silva (2012, p. 466), ainda possibilita “evidenciar a presença negra no Brasil, nas suas mais variadas formas, seja na cultura, tradições, religiosidade, danças, músicas, além da sua importância política e força reivindicativa na atualidade”, propiciando abordagens e problematizações para o trabalho em sala de aula.

Nessa perspectiva, a pesquisadora do Frevo, Vicente (2008)<sup>100</sup> aponta que:

O termo frevo da nome a expressões artísticas, criadas no Recife, no fim do século XIX e no início do século XX e que se desenvolveram no âmbito da dança, da música e dos clubes carnavalescos através de trocas artísticas e embates culturais. Seu processo de consolidação se deu junto à emergência de uma nova classe social advinda do fim do sistema escravista (Vicente, 2008, p. 61).

Assim sendo, trabalhando a oficina a partir da História do Frevo, possibilitaria uma aula que se relacionaria essencialmente com a cultura afro-brasileira, já que para Vicente (2008), o frevo tem sua trajetória histórica ligada a expansão urbana no momento do Pós abolição e a presença negra nas transformações sociais que aconteceram no início do século XX.

A seguir, apresentaremos o plano da aula oficina que utilizamos:

### 3.2.1 Roteiro/Proposta de Aula Oficina

<b>I. Dados Gerais de Identificação</b>
Componente Curricular: História
Escola: EREF – Padre Nicolau Pimentel
Pesquisadora/Docente: Alvanir Ivaneide Alves da Silva
Nome do museu visitado: Paço do Frevo
Link do museu visitado: <a href="https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo">https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo</a>

100 Ana Valeria Vicente é uma pesquisadora e escritora brasileira, conhecida por seus trabalhos sobre danças populares e folclóricas no Brasil. Sua Dissertação teve como título: “Entre a Ponta de pé e o calcanhar: Reflexões sobre o frevo na criação coreográfica do Recife, na década de 1990: cultura, subalternidade e produção artística”, cuja pesquisa enfoca na análise do processo de transformação da dança frevo de forma atenta às disputas narrativas e às hierarquias do campo da arte, tendo como base discussões pós-coloniais.

Data e hora de realização: 17/05 das 10: 30 até as 12: 00 h. 19/05 das 8: 20 até as 9: 10 h.
Semestre e ano de realização: 2023.1
<b>II. Plano da Aula Oficina</b>
Título da Oficina: História do Frevo - Uma reflexão sobre a contribuição da população negra na construção da cultura regional.
Público-alvo / Quantidade: Discentes do 9º ano “A” / 37 pessoas.
Ementa: Planejamento da Aula Oficina, visando à inter-relação entre o Ensino de História e os Museus. Abordagem da História do Frevo. Análise dos Acervos. Visitação a Plataforma virtual do Paço do Frevo. Avaliação – Preenchimento dos formulários.
Conteúdo Programático: A História do Frevo
Objetivo Geral: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender aspectos históricos da História do Frevo por meio da visitação ao museu Paço do Frevo.</li> </ul> Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar a História do Frevo, ambientada na Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo.</li> <li>• Explicar sobre a História do Frevo dentro da cultura pernambucana.</li> <li>• Valorizar os sujeitos negros na construção da cultura regional.</li> </ul>
Recursos didáticos: Museu Virtual, internet, computador, projetor, celular, PowerPoint.
Metodologia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposição e debates do Conteúdo</li> <li>• Análise dos acervos fotográficos e áudio visual</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experienciação do espaço museal em 360°.</li> </ul>
Avaliação: Visitação ativa e Preenchimento do Formulário

**Fonte:** Elaborado pela autora

### 3.2.2 Aplicação da Aula Oficina

Assim sendo, nas percepções de Cainelli (2021), a aula oficina para que ocorra com qualidade e alcance seus objetivos, necessita que aconteça por meio da interação entre professor e alunos, envolvendo ações coletivas e reflexivas, dessa forma, o público de discentes assistido pela oficina foi um total de 37 pessoas e nossa aula oficina foi organizada em três etapas, sendo no total de três aulas:

**Quadro 3:** Estrutura das Etapas da Aula Oficina

<b>Etapas</b>	<b>Duração</b>	<b>Atividades</b>
Problematização do que é Museu Virtual	1ª aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Os alunos foram questionados a respeito dos seus conhecimentos prévios diante do que é um Museu Virtual.</li> <li>- Foi explicado o conceito e a diferenciação das modalidades.</li> <li>- Apresentamos exemplos de Plataformas Virtuais de museus essencialmente digital e museus que são extensão do espaço físico<sup>101</sup>.</li> </ul>
Aula Oficina + Visitação Coletiva	2ª aula	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foi realizado uma exposição a respeito da História do Frevo, dando ênfase à participação da população negra na</li> </ul>

<sup>101</sup> Os exemplos de Plataformas virtuais apresentados os alunos para a diferenciação das modalidades de Museus Virtuais, foram as mesmas que utilizamos no capítulo 2.

		<p>construção da História e Cultura Regional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visitação coletiva à coleção “O frevo e sua história”, que é composta por registros fotográficos, pinturas e vídeos.</li> <li>- Visitação 360º graus da estrutura física do Museu.</li> </ul>
<p>Visitação em Trio + Preenchimento do Formulário</p>	<p>3ª aula</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Foi solicitado que os alunos por meio de seus aparelhos celulares explorassem em grupos de 3 pessoas os demais acervos online do Museu.</li> <li>- Preenchimento de forma individual do Formulário aplicado.</li> </ul>

**Fonte:** Elaborado pela autora

Ao termos o primeiro contato com a turma, informamos que iríamos realizar uma aula oficina com uma temática extraclasse, mas que se relacionaria com o período do Pós Abolição (que eles haviam acabado de estudar), e nela faríamos uma visitação a um Museu Virtual.

Antes de iniciarmos, perguntamos aos discentes se eles sabiam o que era Museu Virtual, com o intuito de termos um contato com os saberes prévios deles a respeito da ferramenta, assim, apenas 6 disseram que conheciam, mas só 3 falaram que haviam acessado algum. Então, explicamos a eles do que se tratava a virtualidade museal e que alguns museus existem, exclusivamente, na internet, enquanto outros, existem fisicamente, mas que digitalizaram seus acervos, ou partes deles e disponibilizam em plataformas na internet.

Desta forma, falamos que utilizaríamos a Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo que possui sua sede física na cidade do Recife, em referência ao mesmo cerca de 5 estudantes falaram que já haviam visitado o prédio físico, então propomos uma nova experiência para os que nunca visitaram, pessoalmente, e para os que já visitaram.

Iniciamos a aula oficina com a exposição teórica do conteúdo dividindo a História do frevo em antes e depois de 1900, como apresentado pelo próprio Museu<sup>102</sup>, o que possibilitou

<sup>102</sup> O frevo e sua história: <https://artsandculture.google.com/story/DQXhlc-2T3zaIQ>. Acesso em: 10/10/2023.

trabalhar o conteúdo a partir da Linha do tempo que é exposta no primeiro andar do prédio físico, o que proporciona que seja apresentado através deste recurso cronológico a História do frevo.

Assim, podemos observar por meio de registro fotográfico como se deu a segunda etapa da aula oficina, que foi a exposição do conteúdo através de uma apresentação em slides.

### **Imagem 18:** Realização da Aula oficina



Fonte: Elaborado pela Autora

No percurso da exposição fomos expondo os principais feitos e a presença da população negra na constituição do frevo, enquanto, dança e cultura regional, já que o frevo teve suas origens com o Entrudo, onde escravizados e foliões saíam nas ruas se sujando com farinha, lama e água, informação exposta pelo próprio acervo do Museu.

Além disso, no século XIX, as bandas militares que foram responsáveis pela inserção da musicalidade no frevo, costumavam se apresentar em forma de bloco, enquanto a sua frente se apresentavam os capoeiristas, com gingado, paços difíceis e bastões usados para ameaçarem as bandas rivais.

Nesta perspectiva, Vieira (1998) e Soares (2004), apontam que foi na primeira metade do século XIX que a capoeira se constituiu como atividade predominantemente dos escravizados. No entanto, sua trajetória histórica foi marcada por perseguições, repressões, prisões e racismo.

Assim, para retratarmos os principais marcos que abordamos na aula oficina, os listamos no quadro a seguir, para sintetizarmos de forma mais prática as discussões organizadas em sala.

**Quadro 4:** Sequência dos Principais Marcos da História do Frevo

PERÍODO		MARCOS
Antes de 1900		Entrudo
		Expansão das Bandas Militares
		Capoeiristas
		Fim da Escravatura – Ampliação das sociedades carnavalescas populares
Após 1900	1907	Palavra frevo surge a 1ª vez no jornal
	1909	Frevo Vassourinha – Recife
	1951	Frevo invade a Bahia
	1980	Frevo ganha destaque Nacional
	2007	Patrimônio Cultural Imaterial – IPHAN
	2012	Patrimônio Cultural Imaterial – UNESCO

Fonte: Elaborado pela autora

Na apresentação do período antes de 1900 utilizamos o conteúdo disponibilizado no próprio acervo e, para o pós-1900, selecionamos 6 marcos importantes, como citado no quadro anterior e realizamos a utilização de fotografias de placas disponibilizadas na sala da Linha do Tempo para ilustrar, como apresentaremos a seguir.

**Imagem 19:** Lauda do PowerPoint da Aula Oficina



Fonte: <https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Depois da exposição teórica, recorreremos a uma visita coletiva da plataforma virtual com a turma, primeiramente, acessamos o acervo fotográfico do museu, enquanto íamos acessando algumas imagens, fazíamos perguntas em relação a temática, para entendermos se realmente os discentes compreenderam o assunto.

Para sintetizarmos as imagens acessadas nesta etapa, apresentaremos 3 (três) das que utilizamos na fase de análise coletiva, neste ponto, gostaríamos de apontar que apresentaremos as imagens nesta Dissertação, para especificarmos quais objetos do acervo online utilizamos na aula oficina, os quais pudemos explorar com os estudantes, mas estão devidamente referenciados segundo as informações da própria Plataforma do Museu.

Em relação ao Entrudo, utilizamos a imagem disponibilizada na coleção “Carnaval”.

### Imagem 20: O Frevo e sua história



Fonte: [Jean-Baptiste Debret](https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo) (Acervo digital do Paço do Frevo)  
<https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

Perguntamos se alguém lembrava ao que se referia a imagem e alguns estudantes responderam que: “Era no início, quando se sujavam nas ruas”, “os negros escravizados que faziam essa comemoração nas ruas”, “se chamava de entrudo”.

Então continuamos a apresentação de imagens, e expomos a segunda que era referente aos capoeiristas, a imagem acessada estava no acervo da exposição online “O Frevo e sua história”.

### Imagem 21: O Frevo e sua história



Fonte: [Jean-Baptiste Debret](https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo) (Acervo digital do Paço do Frevo)  
<https://artsandculture.google.com/partner/paco-do-frevo>

A identificação da segunda imagem acabou sendo mais fácil de identificar, mesmo estando em preto e branco, mas pelo traje, os adereços e os instrumentos utilizados, antes mesmo de perguntamos do que se tratava à imagem, alguns alunos já foram frisando que se tratava de capoeiristas, enquanto, um dos estudantes expôs em observação, que “mesmo um dos personagens da imagem estando usando um chapéu que parecia com os usados pelas bandas militares, mas conseguia identificar bem de que se tratava de um grupo de capoeiristas”.

Já na terceira imagem, pensamos em mostrar as fases do frevo nas ruas do Recife, tendo em vista que pela questão temporal, as vestimentas e adereços se davam de forma diferente. Assim, recorremos ao acesso da fotografia que fica localizada na exposição online “Retratos do Frevo”.

### Imagem 22: Retrato do Frevo



Fonte: [Pierre Verger](#) (Acervo digital do Paço do Frevo)

<https://artsandculture.google.com/asset/retratos-do-frevo-pierre-verger/ogEX5cgzkFoUhQ>

Ao acessarmos a imagem, duas perguntas principais surgiram: “Por que a sombrinha usada era preta? E por que não vemos ninguém com roupas coloridas?”

Diante dos questionamentos, fizemos uma breve abordagem que os adereços e principalmente, a sombrinha com as cores (amarelo, verde, azul e vermelho), se constituíram assim por estratégia turística do Governo do Estado nas décadas de 1960 e 1970, já que o frevo estava enraizado na história pernambucana, as cores ajudariam a remeter aos contrastes da

bandeira do Estado. Pois, no século XX, os foliões não tinham o hábito de usar fantasias, então usavam roupas comuns e as sombrinhas eram grandes e pretas porque eram usadas para se protegerem do sol<sup>103</sup>.

Em seguida, acessamos um vídeo disponibilizado na exposição “O Paço e o Frevo”<sup>104</sup>, para vermos um pouco da dança e da diferenciação de como eram as vestimentas antes da década de 1990 e depois dela. Também realizamos uma visitaç o 360º graus dos andares do museu, possibilitando em tempo real que os discentes realizassem a compreens o da Hist ria do frevo de forma interativa, consultando visualmente as informa es partilhadas, j  que de acordo com Muchacho (2005), o museu virtual   essencialmente um museu sem fronteiras, pois possibilita um di logo virtual com o visitante.

Concluindo as etapas 1 e 2 da aula oficina no dia 17/05/2023, informamos que no dia 19/05/2023, retornar amos   turma para realizarmos a  ltima etapa da atividade. Ent o, ao chegarmos na aula seguinte, solicitamos que os discentes se organizassem em grupos de 3 pessoas, pois, assim, os alunos que n o tivessem celular, poderiam se juntar aos que possu ssem o aparelho, afim de realizar uma visita o pr pria   plataforma virtual do Museu Paço do Frevo.

A visita o deu-se em torno de 20 minutos e os 30 minutos seguintes, aplicamos um formul rio com 5 perguntas (4 objetivas e 1 discursiva) e solicitamos que individualmente os estudantes respondessem. Desta forma, as concep es expostas no formul rio ser o analisadas no pr ximo t pico.

### **3.2.3 An lise dos Dados: Percep o dos discentes sobre a aula oficina e o Museu Virtual**

Ap s o desenvolvimento da aula oficina com os estudantes do EREF - Padre Nicolau Pimentel, procuramos por meio da aplica o de um formul rio elaborado, compreender as percep es sobre a visita o coletiva e em grupo de tr s pessoas, ao Museu Virtual. A an lise dos formul rios preenchidos, nos ajudou a identificar as possibilidades e dificuldades que decorrem do uso da metodologia em quest o com os estudantes e de sua din mica aplicada ao Ensino de Hist ria.

Para melhor compreendermos as etapas do formul rio, apresentaremos as perguntas contidas nele a seguir:

---

<sup>103</sup> Not cia publicada no site da Uol: A hist ria da sombrinha de frevo, s mbolo do Carnaval de Pernambuco. Dispon vel em: <https://jc.ne10.uol.com.br/cultura/noticia/2020/02/21/conhea-a-histria-da-sombrinha-de-frevo-smbolo-do-carnaval-de-pernambuco-400426.html>. Acesso em: 05/04/2023.

<sup>104</sup> Link de acesso do v deo: <https://artsandculture.google.com/asset/o-frevo-e-o-paço-paço-do-frevo/SgE7T4IAVkJRI0w>. Acesso em: 17/05/2023.

**Quadro 5:** Formulário de Perguntas

<b>Perguntas</b>	<b>Modelo de Resposta</b>
Você já sabia o que era um museu virtual?	Objetiva
Você gostou da experiência de acessar um museu virtual em uma aula de História?	Objetiva
Acha que a aula ficou mais dinâmica, legal e ativa, usando ferramentas digitais?	Objetiva
A partir da experiência que você teve com os museus virtuais, você acessaria outros museus virtuais, mesmo que não fosse a partir de orientação dos professores?	Objetiva
De forma breve, descreva quais as concepções que você teve da aula oficina e do museu virtual Paço do Frevo nesta aula?	Discursiva

Fonte: Elaborado pela autora

De maneira mais didática, escolhemos apresentar as respostas dos discentes em formato de gráficos, pois assim, poderemos analisá-las individualmente, já que nossa análise de dados é a análise de conteúdo de Bardin (2011), que se orienta pela concepção teórico-metodológica na qual a interpretação acerca dos dados é construída através de uma abordagem reflexiva e problematizadora.

Os dados expostos no formulário transcreveram percepções importantes dos discentes sobre o uso das Tecnologias Digitais no Ensino de História, assim como, da metodologia de aula oficina, que possibilitou na sala de aula o uso da Plataforma virtual do Museu Paço do Frevo.

A imagem 23 (vinte e três) refere-se ao resultado das respostas dos discentes da EREF - Padre Nicolau Pimentel, referente ao conhecimento prévio deles em relação a museus virtuais.

Imagem 23: Pergunta 1



Fonte: Elaborado pela autora

Como pudemos observar, 84% dos discentes não sabiam o que eram Museus Virtuais, o que já era esperado, pelo fato da docente que leciona na turma na qual foi aplicado a oficina, não conhecer a ferramenta e nunca a ter acessado em sala.

Já a imagem 24, foi direcionada para compreendermos as opiniões pessoais deles, tendo em vista que nem todos os estudantes demonstram interesse em participar, mesmo levando atividades diversificadas para a sala de aula.

Imagem 24: Pergunta 2



Fonte: Elaborado pela autora

Pela porcentagem da segunda questão e através da interação e apontamentos dos discentes na aula oficina, foi perceptível que se tratou de uma atividade desenvolvida de forma positiva e que produziu significado didático junto a eles, além disto, pudemos perceber na prática que o campo virtual possibilita um acesso mais democrático ao museu, independente do espaço, como exposto na pesquisa do ICOM (2020) apresentada em nosso segundo capítulo.

A partir da pergunta 3, foi possível observar que mesmo 16% dos discentes afirmando que não acharam que a aula ficou dinâmica com recursos digitais, os 84% restante da amostragem, confirmam que acharam a aula mais interessante e ativa com o uso das Tecnologias Digitais, sendo acessadas coletivamente ou de maneira individual.

Imagem 25: Pergunta 3



Fonte: Elaborado pela autora

Nesta perspectiva, é possível destacar que a maioria dos discentes, participantes da pesquisa, concordaram também que, ao incluir atividades que envolvam o uso das Tecnologias Digitais ao Ensino de História, foram possibilitadas aulas mais interativas, referendam as reflexões de Franco (2018), Schmidt (2014) e Bittencourt (2008), autoras que defendem que as Tecnologias Digitais desencadeiam inúmeras possibilidades em aulas de História.

Com relação a pergunta 4, objetivávamos entender se os estudantes se interessaram pelos Museus Virtuais a partir da experiência e se desenvolveram o interesse de acessá-los em ambientes extraclasse, hipótese que havíamos apresentado nas discussões promovidas pelo primeiro tópico do primeiro capítulo.

A partir das respostas produzidas, é possível observar que 65% do público assistido respondeu positivamente, afirmando que acessariam estes espaços em ambientes extraclasse, enquanto, 35% dos informantes, destacaram que não acessariam os museus em outros espaços.

Imagem 26: Pergunta 4



Fonte: Elaborado pela autora

O quantitativo de percentual que representam a resposta negativa desta pergunta, pode ser compreendido a partir do fato de que a realidade de acesso ao espaço museal em si, na maioria das vezes, não faz parte da realidade diária dos discentes, tendo em vista que as vezes, a maioria dos estudantes nunca se deslocaram até um museu de forma presencial ou quando o fizeram, não possuíam uma experiência conectada com o conteúdo que estava sendo abordado em sala de aula, apenas deslocam-se aos espaços museais, dentro de uma concepção de excursão, que remete à uma lógica de lazer e não de fato pedagógica, que seja planejada para desenvolver processos de ensino aprendizagem.

Realidade esta que também foi apontada no nosso 2º capítulo, diante da entrevista realizada com o educativo do Museu Paço do Frevo, no qual foi frisado a importância de trabalhar com os estudantes no espaço escolar, a percepção de que o Museu também é um espaço de aprendizagem e que pode contribuir, como afirma Ramos (2004), com a aprendizagem histórica dos discentes.

Diante deste conjunto de questões, entendemos que um primeiro contato com a virtualidade museal, não se materializa em sinônimo de interesse mútuo de todos os discentes pela plataforma, alguns apresentam resistência em ter contato com o “novo”, no entanto, os 65% que afirmaram interesse em acessar outros Museus Virtuais, reafirmaram as características

e atratividades postas pela Museologia digital, que nas percepções de Arruda (2011), desencadeia um acesso democrático e rápido aos mais variados acervos, sejam nacionais ou internacionais.

Levando em consideração que as 4 perguntas analisadas até o momento foram respondidas de forma objetiva, pudemos expor as devidas respostas via gráfico, todavia, como a 5ª pergunta se trata de respostas discursivas, a colocamos justamente como última questão para termos acesso diretamente as percepções que os discentes tiveram em cada etapa da aula oficina.

Vale frisar que alguns estudantes demonstraram interesse pela atividade, mas ao preencherem os formulários, escreveram respostas bem sucintas sobre suas experiências, demonstrando uma falta de interesse para a escrita, ou uma problemática que tem sido recorrente, que é a falta de exercício de escrita, enquanto outros abordaram os assuntos que aprenderam e as percepções que acharam da aula oficina e do museu.

Neste ponto, como se trata de 37 respostas (24 positivas, 11 sucintas e 2 negativas) e algumas acabam sendo parecidas, fizemos a seleção de algumas das respostas para serem expostas em três quadros descritivos a seguir: O primeiro será das respostas positivas, o segundo das respostas mais sucintas e o terceiro das respostas negativas.

#### **Quadro 6:** Pergunta 5 – Respostas dos Alunos (Positivas)

<b>ALUNOS</b>	<b>RESPOSTAS</b>
Aluno 1	“Achei bem legal, não sabia que existia esse museu e que podia ver pela internet”
Aluno 2	“Achei bem interessante e muita coisa que foi dita na aula, eu não tinha ideia, conheci mais da cultura do meu Estado”
Aluno 3	“Foi uma dinâmica diferente e eu acharia legal se a professora fizesse isso mais vezes”
Aluno 4	“Eu aprendi que o frevo nunca deixou de existir, pois ele vem sendo comemorado desde 1900”

Aluno 5	“Eu acho que pessoalmente também seria interessante e emocionante ver o museu”
Aluno 6	“Achei legal ver a história do frevo através de imagens antigas do Museu”
Aluno 7	“O museu virtual ajuda na preservação da cultura”
Aluno 8	“Achei muito interativo, prático e mais fácil de aprender”
Aluno 9	“A aula foi bem dinâmica, o aprendizado fica mais fácil e o ensino da professora foi ótimo”
Aluno 10	“Gostei muita da aula, devia ter mais, porque tivemos uma aula de um jeito novo”
Aluno 11	“Entendi que o museu virtual guarda história de um determinado lugar e o que estudamos guarda a História do frevo”

Fonte: Elaborado pela autora

Com as respostas dos alunos, por meio da qual os discentes puderam expor suas concepções sobre as experiências geradas diante da metodologia de aula oficina, que envolveu um estudo sobre os principais marcos da História do Frevo e a visita ao Museu Virtual, ficou evidente com o quantitativo de respostas positivas (sendo elas a maioria) que trabalhar com recursos digitais desencadeiam inúmeras possibilidades ao Ensino de História.

Pois, com as respostas de alguns dos estudantes, como a do Aluno 1, Aluno 3 e do Aluno 10, foi possível observar o interesse pela continuidade do uso da ferramenta digital, além disso, foi apontado o “jeito novo” de se ter contato com conteúdo diversos, no foco da nossa pesquisa, com o Patrimônio Histórico, via internet, assim, Szlachta Junior e Ramos (2019) apontam que:

“O Patrimônio Histórico pode ser empregado como laboratório de construção do conhecimento histórico, pois está amplamente disponível aos alunos, mas, que, não é percebido por eles, enquanto o ambiente virtual é algo mais sensível/achegado aos códigos culturais dos alunos” (Szlachta Junior; Ramos, 2019, p. 102).

Desta forma, utilizar as Tecnologias Digitais para acessar espaços museais no Ensino de História, proporciona múltiplas interações ao patrimônio. No entanto, para que isso ocorra na prática, é preciso que o professor realize uma mediação dos processos pretendidos, levando novas atividades à sala de aula e auxiliando os estudantes para alcançar os objetivos propostos (Barca, 2001).

**Quadro 7:** Pergunta 5 – Respostas dos Alunos (Sucintas)

<b>ALUNOS</b>	<b>RESPOSTAS</b>
Aluno 12	“Mais prático”
Aluno 13	“Achei legal”
Aluno 14	“Interessante”
Aluno 15	“Muito bom”
Aluno 16	“Foi divertido”

Fonte: Elaborado pela autora

Já com as respostas mais sucintas, também entendemos que a metodologia se deu de forma atrativa, pois levamos em consideração a interação dos discentes no momento da prática da aula oficina, tendo em vista que ao pensarmos as possibilidades de aulas que remetem ao uso do patrimônio no Ensino de História, vemos que a museologia virtual se faz de grande importância, pois possibilita que seja acessado os mais diversos acervos independente do espaço territorial e se torna capaz de auxiliar os estudantes na aprendizagem de conteúdos históricos, na ressignificação dos espaços de memória, da cultura, de sua localidade ou regionalidade (Szlachta Junior; Ramos, 2019).

**Quadro 8:** Pergunta 5 – Respostas dos Alunos (Negativas)

<b>ALUNOS</b>	<b>RESPOSTAS</b>
Aluno 17	“Não gostei muito”

Aluno 18	“Entediante”
----------	--------------

Fonte: Elaborado pela autora

Com as respostas negativas, vale a pena discutir a realidade existente em sala de aula, entendemos que nem todos os discentes possuem interesse por aulas de História, mesmo quando se utilizam metodologias diversificadas. Entendemos, que o desinteresse dos estudantes está ligado ao fato de compreenderem a disciplina de História como uma forma de conhecimento do passado e centrado na memorização de conteúdo, principalmente, quando falamos que o foco da nossa aula seria um museu.

Muitos discentes, participam de aulas de História que não possuem nenhuma articulação com o tempo presente, neste ponto, Schmidt (2009) aponta que isso acaba fazendo com que os estudantes não se vejam diante dos processos históricos, o que por consequência, desencadeiam problemas ao Ensino de História, como a não participação.

Por tais questões, procuraremos no tópico a seguir, refletir esta correlação importante no processo de aprendizagem histórica, que se refere as relações entre os Museus Virtuais e as relações entre o Ensino de História e a Educação Patrimonial.

### 3. 3 EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, ENSINO DE HISTÓRIA E MUSEUS VIRTUAIS

Ao longo das seções deste capítulo procuramos dialogar a respeito dos possíveis usos de Museus Virtuais, tendo como foco atividades voltadas para a problematização do Patrimônio Histórico, nestas proporções, discutir a relação entre o Ensino de História e os Museus Virtuais, se faz necessário refletir sobre a Educação Patrimonial e as aprendizagens históricas que podem ser construídas a partir da relação desses espaços.

É por esta dimensão que objetivamos aqui refletir o uso do patrimônio histórico cultural, salvaguardado pelo Museu Paço do Frevo, no Ensino de História, assim, por meio da virtualidade museal, compreendemos que seja possível o trabalho com a Educação Patrimonial, o que proporciona uma ampliação da constituição da memória em relação aos signos sociais, fomentando, desta forma, contribuições para a construção da consciência histórica dos discentes (Rüsen, 2006).

As nossas inquietações em abordar a constituição e representação do patrimônio cultural, dando enfoque à presença negra na História regional de nosso Estado, como fonte em aulas de História, se deve ao silenciamento das identidades que constituíram nossa História,

tendo em vista que ao falarmos de Frevo, a maioria das pessoas remetem apenas à dança e à musicalidade, nesse ponto, achamos necessário problematizarmos as representatividades e reconhecimentos das identidades histórico cultural.

Tendo em vista que o Frevo, de acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN, 2007), é considerado patrimônio imaterial e é apresentado no site<sup>105</sup> do IPHAN, como uma expressão cultural musical, coreográfica e poética, densamente enraizada nas ruas do Recife. Além disso, a 14ª Coleção “Dossiê dos Bens Culturais Registrados<sup>106</sup>”, publicada em 2006, retratou o Frevo, como tendo surgido no final do século XIX, em um momento de transição e efervescência social, o que o demonstra como expressão das classes populares, pois os ex escravizados conquistaram as ruas com um festejo participativo na configuração de espaços públicos e das relações sociais da cidade.

E na proporção de identidade histórica, o Dossiê (2006), também aponta que:

Nessa época, a cidade (Recife) revelava a agitação e a rebeldia insufladas pelos ideais nacionalistas, republicanos e abolicionistas. Com a abolição da escravatura, as classes populares ampliam sua participação na promoção dos festejos de Carnaval e passam a ocupar os espaços públicos. O direcionamento político, a constituição da classe trabalhadora, a organização do movimento operário e a expectativa de modernização são traduzidos no frevo, força proveniente da massa popular urbana que revela a atmosfera de ebulição do Recife em sua expansão (DOSSIÊ, 2006, p. 13, grifos nosso).

Assim, analisar o patrimônio regional, como a História do Frevo, no Ensino de História, desencadeia a necessidade de pensar a Educação Patrimonial, que nesta percepção é todo processo constante e sistemático de trabalho pedagógico, cujo foco é o patrimônio cultural, seja ele material ou imaterial, como fonte de reconhecimento individual e coletivo, voltado à percepção sociocultural e histórico-temporal em que a comunidade esteja inserida (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999).

O termo Educação Patrimonial, atualmente, possui o sentido de prática educacional voltada à educação do patrimônio, assim, Horta (2000), destaca que o Patrimônio é:

Um conjunto de bens e valores, tangíveis e intangíveis, expressos em palavras, imagens, objetos, monumentos e sítios, ritos e celebrações, hábitos e atitudes, cuja manifestação é percebida por uma coletividade como uma “marca” que a identifica, que adquire um sentido “comum” e compartilhado por toda uma “comunidade” (Horta, 2000, p. 29).

<sup>105</sup> Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>. Acesso em: 20/11/2023.

<sup>106</sup> 14ª Coleção “Dossiê dos Bens Culturais Registrados. Disponível em: [http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/dossieiphan14\\_frevo\\_web.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/dossieiphan14_frevo_web.pdf). Acesso em: 20/11/2023.

Deste modo, configura-se como uma forma de resgatar a relação de afeto e identificação entre a comunidade e seu patrimônio, desencadeando um processo de aproximação do bem cultural à população, enfatizando o sentimento de pertencimento, compreendendo o patrimônio como sua história, sua cultura e sua memória. Além disso, também pode ser utilizada de acordo com Nora (1993), para reivindicar as memórias que com o passar dos tempos caíram no esquecimento.

A educação patrimonial tem como finalidade gerar a visão de valorização e importância que o patrimônio tem na nossa sociedade, pois “quando a população se apropria e se reconhece nos bens culturais eleitos como representativos da nação torna-se mais fácil atuar com políticas de preservação” (Medeiros, Surya; 2009, local. 7).

Além disso, por ser uma prática educativa que tem por intenção informar e expor sobre a existência de um patrimônio cultural, ela incentiva a sensibilidade da população a respeito de sua história, de sua cultura, de seu patrimônio e de sua consciência, a partir do instante que proporciona o contato com o patrimônio (Nicolini, 2018).

Sendo assim, desenvolvemos a aula oficina a partir do olhar sobre um patrimônio em específico, o Frevo, este, sendo patrimônio cultural, de acordo com a Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (FUNDARPE, 2009, grifos nosso), se configura como “uma herança coletiva, pois é importante e representativo para a história e identidade de uma coletividade”, tal bem, sendo perpetuado e modificado ao longo dos tempos, se constitui como fonte histórica, pois marca os sujeitos históricos que o constituíram e os múltiplos aspectos de uma comunidade.

Por meio da Educação Patrimonial, em nossa pesquisa, foi desencadeado a necessidade de discutir e refletir acerca da presença da população negra e suas lutas populares na construção da cultura regional (Vicente, 2008), além disso, possibilitou explorar na Plataforma Virtual do Museu Paço do Frevo, acervos fotográficos e audiovisual de longa duração e exposições online da história do patrimônio salvaguardado, o Frevo (Gil, Meinerz; 2017).

Com o intuito de refletir o caráter simbólico deste patrimônio e “colocar em ação o enraizamento cultural, a afirmação da identidade singular e, ao mesmo tempo, plural, coletiva, dos sujeitos envolvidos” (Galzerani, 2013, p. 95), entendemos que utilizar o Frevo, enquanto, patrimônio imaterial, que se apresenta na forma de uma manifestação cultural e popular, pode proporcionar caminhos para fortalecer e potencializar a educação histórica em aulas de História.

Haja vista que, o Ensino de História se configura como ambiente estruturante para o estabelecimento de diálogo entre a população e seus bens culturais, assim como, com o seu percurso histórico, desta maneira, em nossa pesquisa, a Educação Patrimonial possibilitou

construir junto com os alunos do 9º ano, uma ampliação da visão acerca do patrimônio cultural, através das reflexões sobre os sujeitos que constituíram o frevo e a observação da manifestação do frevo ao longo dos anos, enquanto patrimônio imaterial.

Assim, a aula oficina utilizando a exploração dos acervos do Paço do frevo de forma virtual, desencadeou uma educação voltada para o patrimônio constituído pelos sujeitos históricos, levando a turma a um processo ativo de conhecimento, com foco na busca por uma relação de reconhecimento, preservação e valorização, que são fundamentais para que se reconstrua uma identidade cultural, que se perpetue nas futuras gerações (Mattozzi, 2008).

De acordo com Zarbato e Santos (2015), pensar o patrimônio cultural é inserir no Ensino de História as abordagens da Educação Patrimonial, a qual contribui para adentrarmos na história regional ou local da comunidade, de forma que possamos participar do processo de reconhecimento das identidades, que são representadas pelo patrimônio, e construção do pensamento histórico diante da relação passado e presente.

A preservação da memória como elemento fundamental para a valorização da identidade e da cidadania cultural em determinada comunidade, situada em um determinado tempo histórico, possibilita o desenvolvimento e o questionamento da percepção do que fica registrado por diferentes grupos culturais acerca dos diversos elementos patrimoniais.

Além disso, com a museologia dando foco em transpor seus acervos para o meio digital, é possibilitada uma ampliação temporal e espacial das comunicações e trocas culturais, pois o acesso empreendido pelos usuários através da internet, potencializa significativamente, as trocas culturais, independente da distância de espaço tempo.

Szlachta Junior e Gama (2022, local.11), defendem que “a ideia de explorar o Patrimônio Histórico no ensino e aprendizagem histórica por meio das Tecnologias Digitais se afirma como possibilidade de integrar o universo cultural dos alunos a novos contextos de aprendizagem além da sala de aula”.

Em uma percepção mais delimitada, as nossas discussões levam em consideração a inter-relação do Museu Virtual à prática do Ensino de História, em um contexto de Educação Patrimonial, entendendo que a mesma possibilita um ensino interativo, desta maneira, sendo posto como uma possibilidade de aprendizagem que não tem foco em substituir a exploração do patrimônio por meio da visitação presencial, mas em criar e analisar novas ações no âmbito da patrimônio, apoiadas por suportes tecnológicos digitais.

Tendo em vista que a categoria da cultura histórica é expressa na memória de uma sociedade e a rememoração cultural é uma execução mental relacionada ao próprio sujeito recordante de seu próprio passado. Desta forma, as imagens e os símbolos, disponibilizados na

Plataforma Virtual do Paço do Frevo, influenciam na atividade rememorativa, produzindo história e possibilitando reconstrução de narrativas (Rüsen, 2006).

Nesta percepção, Nora (1993) enfatiza que a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, desta forma, a memória individual e coletiva deve ser valorizada nos processos de ensinar e aprender História. Os espaços de memória como os museus, sendo físicos ou virtuais, passam a consolidar a preservação do patrimônio cultural, e é a partir deste princípio que a educação patrimonial pode se tornar presente nas aulas de História.

O Ensino de História também necessita considerar a alfabetização patrimonial na sala de aula como ferramenta teórico-prática, que forma no sujeito uma (re) construção da leitura do mundo que o rodeia, a fim de desencadear uma ampliação da compreensão de mundo do estudante, do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido (Schmidt, 2009).

Assim, a memória e o patrimônio do frevo que trabalhamos na aula oficina, ao serem relacionados com os fatos sociais, os contextos simbólicos e socioculturais, e os sujeitos históricos que o constituíram, produzem significados junto aos discentes. De tal modo, que o cotidiano se torna um território de multiplicidade à construção de novas concepções no campo da pesquisa histórica, e as narrativas no processo de ensinar e aprender estão unidas ao ato de analisar, seja para compartilhar experiências para a construção ou fortalecimento da identidade, ou para incentivar elaborações e reflexões do contexto social (Mattozzi, 2008).

Com isso, os objetos, as imagens e os depoimentos orais expostos e disponibilizados na Plataforma Virtual do Paço do Frevo, transmitem mensagens e significados que permitem construções e interpretações históricas nas aulas de História, e as narrativas no museu apresentadas, se tornam diferentes alternativas para partilhar informações em relação ao tema (frevo), eventos (manifestações populares) e situações históricas (presença dos afros descendentes na História regional).

Tendo em vista que alguns elementos históricos são definidos como essenciais para a história de determinado local, definindo referenciais para a memória coletiva, de maneira que se pode, como afirma Schmidt (2014), produzir a inclusão do aluno na comunidade, de forma que ele identifique como se constituíram os bens culturais materiais ou imateriais que representam uma historicidade própria deste lugar, ligada ao seu contexto histórico.

Para Medeiros e Surya (2009), o conhecimento crítico e a apropriação consciente por parte das comunidades e indivíduos do seu patrimônio são pontos fundamentais no processo de reconhecimento, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania.

Além disso, proporciona a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural.

Assim sendo, Nicolini (2018) evidencia a importância do Ensino de História em ajudar o educando a perceber as mudanças no mundo a qual estão inseridos, e ao mesmo tempo, captar ações que continuam se propagando, mas que necessitam ser revistas, pois é necessário realizar a interligação dos sujeitos e temas históricos com a realidade social dos estudantes, para que seja possível, ampliar sua visão e compreensão crítico reflexiva, a partir da problematização do passado e do próprio presente.

Sabemos, que a História trabalhada na escola tem uma função de orientação no tempo, mas ela não está sozinha para definir este papel, tendo em vista que, os estudantes chegam às escolas com conceitos ou (pré) conceitos estabelecidos (Rüsen, 2006). Porém, a escola, especialmente o Ensino de História, tem a necessidade de promover a elevação de formas mais complexas de pensamento e preparar para o que Cerri (2011) chama de uma autodefesa intelectual, ou seja, ajudar o indivíduo a compreender a realidade e a não propagar pseudo narrativas.

Para isto, nossa aula oficina, aplicada por meio das aulas de História, necessitou analisar o patrimônio histórico do Estado, disponibilizado em rede (o Frevo), seus sujeitos históricos (população afro descendentes e camadas populares) e suas ligações sociais (contribuição para a cultura pernambucana), para desenvolver junto aos educandos, percepções e formas de aprender História diante de permanências ou mudanças nos processos históricos.

Em observação, Rüsen (2006) destaca que:

O ensino de história afeta o aprendizado de história e o aprendizado de história configura a habilidade de se orientar na vida e de formar uma identidade histórica coerente e estável. [...] a ênfase sobre o aprendizado de história pode reanimar o ensino e o aprendizado de história enfatizando o fato de que a história é uma matéria de experiência e interpretação (Rüsen, 2006, p. 16).

Assim, o Ensino de História possui a função de colaborar para que os sentidos das narrativas desenvolvidas no passado e expostas por meio do patrimônio, sejam estabelecidas e discutidas, para isso, Cerri (2011), aponta que isso é possível a partir de um processo de diálogo entre formas distintas de gerações de sentido.

De mesmo modo, a relação dos conteúdos com a aprendizagem histórica ocorre de forma indispensável, tendo em vista que, as discussões sobre o papel da História ensinada a partir da exploração do patrimônio, estão intimamente relacionadas ao debate sobre o que estudar em História, quais conteúdos se trabalhar e como se trabalhar.

Nesse ponto, Abud (2005), defende que o estudo disciplinar da História é a experiência vivida, mas também vale ressaltar que ela não se resumirá apenas ao estudo dos fatos imediatos que formam o dia a dia dos educandos, é fundamental que os conteúdos históricos também estejam inseridos nestas discussões, pois esta relação ocorre para que a função de aprendizagem da disciplina de História possa ser devidamente realizada.

Pensando nesta perspectiva, Cerri (2011) também reflete a necessidade da existência da cultura do conhecimento acerca do outro, para o conhecimento de si mesmo e isto torna-se possível por meio do contato com as dimensões do patrimônio, que sendo explorado como fonte histórica em sala de aula, proporciona um contato com culturas e povos diferentes.

Sendo assim:

A contribuição da história na escola não é só a compreensão da própria realidade e a formação da identidade, mas também a concepção e compreensão da diferença, da alteridade - tanto para ensinar a convivência nas sociedades que hoje são, na maioria, multiculturais, quanto para ensinar a julgar o próprio sistema político e social em que se vive (Cerri, 2011, p. 126).

Logo, a partir do estudo do patrimônio cultural, podemos estruturar as diversas memórias disseminadas dos sujeitos históricos, para que, os discentes possam compreender e problematizar as experiências constituídas por meio do contexto histórico de determinado lugar, no caso da nossa pesquisa, os discentes puderam discutir acerca das experiências constituídas pelos afrodescendentes no Recife no Pós-abolição.

Ademais, pelas experiências observadas e testadas nesta Dissertação, é perceptível que o Ensino de História pode e deve fazer uso de fontes históricas como patrimônios materiais ou imateriais, e se tratando da virtualidade museal, é possível levar em consideração sua complexidade, sua dinamicidade e seu caráter diverso na maneira como se poderá acessar o patrimônio nas aulas de História, já que proporciona uma enorme possibilidade de contato com os mais variados tipos de memórias históricas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos às considerações finais desta pesquisa, entendemos que o campo do Ensino de História, assim como o da Museologia Virtual, são espaços possíveis de se relacionar, a partir das Tecnologias digitais, e, sendo assim, nossa pesquisa contribui com a perspectiva de que mesmo vivenciando uma realidade pós pandemia, os campos que receberam contribuições das TICs durante 2020 e 2021, ainda podem continuar utilizando-as, afim de contribuir com o ensino e aprendizado histórico dos discentes.

Nesse sentido, percebemos que a Metodologia de aula oficina foi uma estratégia didático pedagógica fundamental, para mediar as relações possíveis de ambos os espaços, pois constituiu-se numa maneira de trabalharmos um conteúdo que não estava contido na grade curricular da disciplina de História, mas que se interligava com o conteúdo do Pós abolição já trabalhado em classe, e inserimos as habilidades solicitadas pela BNCC (2017).

Além disto, foi possível garantir o máximo de organização nas etapas que a compuseram, pois quando utilizamos a aula oficina levamos em consideração a importância da informação que seria compartilhada, a abordagem epistemológica e a reflexão crítica que foi construída sobre o passado. Neste ponto, ao interligar o Ensino de História com a Museologia Virtual, essa metodologia se tornou essencial para a construção coletiva de saberes, por meio da troca de experiências e reflexões.

Assim, ao retornarmos à pretensão de nosso objetivo geral, cujo foco foi analisar as possibilidades que a Plataforma Virtual do Paço do Frevo proporcionava com relação às aulas de História, necessitamos, para isso, reunir, analisar e debater as novas abordagens que foram produzidas no campo do Ensino de História e da Museologia Virtual.

De tal modo, foi possível concluir que no decorrer do ensino e aprendizagem em História, na educação básica, tendo como universo concreto de pesquisa, o 9º ano de uma Escola de Referência do Ensino Fundamental de uma cidade do interior de Pernambuco, se faz necessário uma ligação com diferentes espaços de produção de saberes. Desta forma, as Tecnologias Digitais que antes eram questionadas quando utilizadas em sala, atualmente auxiliam e possibilitam dentro da sala de aula à realização destas mediações de maneira prática e ampliada.

Compreendemos, que possibilitar um Ensino de História utilizando as Tecnologias Digitais, de forma que as integre à realidade dos educandos, contribui para a ampliação das concepções de aulas de História desenvolvidas de forma participativa, estimulando a atuação do estudante, já que foi levado em consideração a sua realidade no meio digital.

E se tratando dos Museus Virtuais, podemos compreender que para o Ensino de História, eles proporcionam um acesso prático e rápido aos espaços de memória, locais que possibilitam fontes de análise em aulas de História, desenvolvendo outras formas de experienciar o patrimônio, neste caso, baseadas na cultura digital, nas possibilidades de transmissão, no acesso das ferramentas tecnológicas e nas mudanças sociais.

Sendo assim, apresentamos ao longo da pesquisa que o Museu Virtual não se reduz à apresentação de fotos na internet, sejam de acervos, de mostras, de exposições de longa duração ou temporárias, ele necessita realizar ações desenvolvidas por meio da museologia no campo digital, assim, desencadeia possibilidades de vinculação com a educação formal, fornecendo abordagens metodológicas possíveis para aulas de História.

No mais, é essencial a continuidade do uso das Tecnologias Digitais no Ensino de História, no entanto, é necessário que estejam vinculadas dentro de uma dimensão ativa da utilização de estratégias didático pedagógicas no campo das aprendizagens históricas, possibilitando assim, a constituição de uma prática docente de qualidade, que produza um processo de mediação e contribua com um ensino-aprendizado interativo e desencadeador do desenvolvimento de competências próprias dos discentes.

Concluimos, então, que a Plataforma Virtual do Paço do Frevo constrói-se como um espaço importante para o estudo das contribuições da população negra na construção da História e Cultura regional, pois através da História do Frevo foi possível discutir, sobretudo, os aspectos sociais, políticos e culturais da cidade do Recife e Pernambuco no final do século XIX e início do século XX.

A sua exposição possibilita um estudo do cotidiano e das práticas históricas e socioculturais do Frevo à época, além das inúmeras possibilidades de articulação entre passado e presente, através do estudo das rupturas e continuidades históricas, possibilitando que seja inserido em aulas de História discussões em torno das abordagens patrimoniais.

Além disso, no Ensino de História o acesso ao patrimônio, possibilita a problematização de um tempo distinto do nosso, a partir das percepções que podem estabelecer possibilidades de reflexões com o cotidiano do tempo presente dos discentes, ou seja, com o contexto social, histórico e cultural do público que se encontra nas salas de aula.

Desta forma, compreendemos que os Museus Virtuais são importantes laboratórios educativos para o Ensino de História, e que sendo usados como estratégias digitais de ensino e aprendizagem em História, vão além de acessá-los como espaços de observação, mas como espaços que podem disponibilizar meios para a construção do conhecimento histórico.

Os acervos museais se tornam fontes de acesso digital, assim, sua experiencição, proporciona contato e interação com espaços de memória, tanto de caráter material quanto imaterial, capazes de gerar mudanças essenciais nas maneiras como os estudantes entendem o tempo histórico e a sua relação com ele, a partir de investigações históricas.

Entendemos que os acervos museais sendo utilizados como fonte histórica, possibilitam uma aproximação dos discentes com o patrimônio cultural da sua localidade ou regionalidade. Este processo é essencial para que os diferentes grupos sociais possam se apropriar de sua História, memória e cultura, assim como, levantar debates e problematizações diante dos sujeitos que são representados em tais espaços.

Também, gostaríamos de apontar, que todas estas possibilidades não afastam os desafios que existem para os usos efetivos dos Museus Virtuais na educação básica, tanto pelo fato da necessidade de os docentes apresentarem aos seus discentes o teor educativo dos espaços de memória, quanto pela realidade das unidades de ensino e dos estudantes, que são diversificadas, pois nem todos possuem as mesmas oportunidades de acesso à internet, aos computadores e celulares.

Apesar, destas problemáticas, pudemos compreender que sendo disponibilizado o acesso às ferramentas e metodologias necessárias, a virtualidade museal desencadeia e potencializa a dinamicidade e a interatividade que são dimensões importantes ao Ensino de História. E é neste sentido que esta Dissertação procurou colaborar com pesquisas no campo do Ensino de História e das Tecnologias digitais, pela perspectiva de repensar como o Ensino de História e suas relações com as Tecnologias Digitais produzem interações mais democráticas e rápidas com os espaços museais e fortalecem o significado de aprender História.

Por fim, salientamos que dentro de uma dimensão macro, o campo do Ensino de História e da Museologia Virtual, produzem diversos contextos e possibilidades que caso sejam aplicados nesta relação, História e Museus Virtuais, descortinarão novas problematizações e pesquisas em torno de seus conceitos e mediações. Dito isto, o estudo e as reflexões produzidas, por ora desenvolvidas, se constituem numa possibilidade de pensar o campo do Ensino de História e suas relações com o patrimônio, com os espaços museais e com as estratégias de aprendizagem em História que podem ser construídas através desta relação, constituindo-se assim, num estudo que colabora, contribui e incentiva este campo de conhecimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABUD, Katia Maria. Processos de construção do saber histórico escolar. **História & Ensino**, Londrina, v. 11, 2005.
- ALBERTI, Verena. **Análise de entrevistas**: reflexões em torno de um exemplo. VIII Encontro Regional Norte de História Oral. Universidade Federal do Acre, 2013.
- AMADO, Janaína; FERREIRA, Marieta de Moraes. **Usos e Abusos da História Oral**. Editora: Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 8ª ed., 2006.
- AMORIM, Érika Oliveira. Ensino de História: como a extensão universitária potencializa a formação profissional. **Revista História Hoje**, v. 6, n. 11, 2017.
- ANDRADE, Juliana Filipa Dias. **O museu na era da comunicação on-line** (Dissertação de Mestrado). Universidade do Minho, 2008.
- ARAÚJO, Olindina Ticiane Sousa de; MACIEL, Ana Márcia. Do uso de recursos tecnológicos à importância do professor: por um ensino de história inovador e consequente. **V Encontro de Iniciação a Docência da UEPB**. 2015. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/11635>. Acesso em: 10/03/2023.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. Museu virtual, prática docente e ensino de história: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. **IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História**. Anais Eletrônicos. Santa Catarina, 2011. Disponível em: [https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847811/mod\\_resource/content/1/MUSEU%20VIRTUAL,%20PRÁTICA%20DOCENTE%20E%20ENSINO%20DE%20HISTÓRIA.pdf](https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/847811/mod_resource/content/1/MUSEU%20VIRTUAL,%20PRÁTICA%20DOCENTE%20E%20ENSINO%20DE%20HISTÓRIA.pdf). Acesso em: 11/03/2023.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2017.
- BACICH, Lilian; TANZI, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino Híbrido**: Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BARCA, Isabel. Aula Oficina: do projeto à avaliação. In: **Para uma educação histórica de qualidade**. Atas das IV Jornadas Internacionais de Educação Histórica. Braga, Centro de Investigação em Educação. Universidade do Minho, 2004.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, José d'Assunção. **História Digital**: A historiografia diante dos recursos e demandas de um novo tempo. Editora Vozes, 2022.
- BARROSO, Cristina de A. Valença C.; JESUS, Priscila Maria de; CARMO, Sura Souza. Os processos museológicos como um constructo para o ensino de história. In: OLIVEIRA, João Paulo Goma (Org.). **Acervos e Fontes**: Diferentes Caminhos para o Ensino de História. EDUPE, 2021.

BATTRO, Antonio. **Museos imaginarios y museos virtuales**. FADAM, 1999.

BEARMAN, D.; TRANT, J. **Archives & Museum Informatics**: Tecnologias, como Museus, são Sociais. Canadá, 2008. Disponível em: [https://www.archimuse.com/publishing/mw\\_2008\\_intro.html](https://www.archimuse.com/publishing/mw_2008_intro.html). Acesso em: 30 mar. 2023.

BEIGUELMAN, Giselle. **Atropelados pela pandemia, museus rastejam na internet**. Folha de S. Paulo, Ilustrada, 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/04/atropelados-pela-pandemia-museus-rastejam-na-idade-da-pedra-da-internet.shtml>. Acesso em: 20/03/2023

BICHARA, Taissa Cordeiro. O Irreconciliável Nos Editais Do PNLD: Eurocentrismo, Cidadania e Ensino de História. In: **Revista Escritas do Tempo**. v. 2, n. 6, 2020.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes; **Ensino de História**: fundamentos e métodos. São Paulo Cortez: Editora, 2 ed., 2008.

BONETE, Wilian Junior; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo; RODRIGUES JUNIOR, Osvaldo. Ensino de História na ponta dos dedos: tecnologias, narrativas e vivências (Dossiê). **Revista História Hoje**, v. 11, n. 23, 2022. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/1003/459>. Acesso em: 10/08/2023.

BOTELHO, Agostinho. **Museus e centros de ciências virtuais**: perspectivas e explorações de alunos e professores. 2010. Tese (Doutorado em Educação). Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.

BRASIL, International Council Of Museums (ICOM). O digital é real: experiências culturais dos públicos durante a pandemia. In: **Dados para navegar em meio às incertezas**: Parte I - Resultados da pesquisa com profissionais de museus. São Paulo: ICOM Brasil, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/39YSG1W>. Acesso em: 25/03/2023.

BRASIL, International Council Of Museums (ICOM). O digital é real: experiências culturais dos públicos durante a pandemia. In: **Dados para navegar em meio às incertezas**: Parte II - Resultados da pesquisa com públicos de museus. São Paulo: ICOM Brasil, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/39YSG1W>. Acesso em: 25/03/2023.

BRASIL, Presidente da República. **Ministério da Educação: Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília, 1996. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12907:legislacoes&catid=70:legislações](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12907:legislacoes&catid=70:legislações). Acesso em: 25/03/2023.

BRASIL, Presidente da República. **Ministério da Educação: Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 25/03/2023.

BRASIL, Presidente da República. **Parametros Curriculares da Educação**. Brasília, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 25/03/2023.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Museologia: entre abandono e destino. *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*, Brasília, v. 9, 2020.

CAINELLI, Marlene. A aula-oficina como possibilidade de mudança metodológica na forma de ensinar História no Brasil. In: ALVES, L. A. M.; GAGO, M.; LAGARTO, M. (Org). **Vinte anos das jornadas internacionais de Educação Histórica**. 2021.

CARVALHO, Cristina; CAMPOLINA, Gabriela. Aproximação em tempos de distanciamento: museus em contextos virtuais durante a pandemia. **Revista Docência e Cibercultura**, 2022.

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de História e Consciência Histórica**: Implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

CHICARELI, Larissa Salgado; ROMEIRO, Kauana Candido. Museu e ensino de História: pensar o museu como local de conhecimento e aprendizagem. **Revista Confluências Culturais**. v. 3, n. 2, 2014.

CHIZZOTTI, Antonio. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, 2003.

COSTA JUNIOR, Waldemir Rodrigues. THOMÉ, Zeina Rebouças Corrêa. Museus Virtuais: o Museu da Pessoa na Construção do Conhecimento Histórico e Geográfico pela Criança em Tempos de Pandemia de Covid-19. **Revista Científica de Educação a Distância**. v. 12, n. 1, 2022. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/1667/725>. Acesso em: 03/05/2023.

DACOS, Marin. **Manifesto delle digital humanities**. THATCamp, 2011.

DAROS, Thuine. Covid-19 impulsiona uso de metodologias ativas no ensino a distância. **Portal Desafios da Educação**, Grupo A Educação S/A, 19 mar. 2020. Disponível em: <https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/coronavirus-metodologias-ativas/>. Acesso em: 33/03/2023.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

DELOCHE, Bernard. **Le musée virtuel**: vers un éthique des nouvelles images. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

DOSSE, François. História do tempo presente e historiografia. In: **Revista do Programa de Pós – Graduação em História**. Florianópolis: v. 4, n. 1, 2012, p. 05 – 22. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180304012012005>. Acesso em: 5/03/2023.

DOSSIÊ. **Registro do Frevo**. Coleção Dossiê dos Bens Culturais Registrados. In: BARBOSA, Yêda (Org.), 14 ed., 2006. Disponível em: [http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/dossieiphan14\\_frevo\\_web.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/dossieiphan14_frevo_web.pdf). Acesso em: 20/11/2023.

DUMBRA, Camila Nataly Pinho; ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Museus interativos: interfaces entre o virtual e o ensino de história.** OPSIS, Catalão, v. 13, n. 1, 2013.

FERRARI, Mélodi. **Políticas culturais em museus: Panoramas e perspectivas do cenário brasileiro.** Mosaico, v. 7, n. 11, 2016.

FICAGNA, Roselaine Casagrande. **O Projeto Político Pedagógico e sua importância em uma Gestão Democrática.** Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Gestão Educacional). Universidade Federal de Santa Maria. 2009.

FIOCRUZ. Monitora Covid-19: nota técnica alerta para riscos na volta às aulas. nota técnica alerta para riscos na volta às aulas. **Portal Eletrônico da FIOCRUZ (2020).** Disponível em <https://portal.fiocruz.br>. Acesso em: 20/02/2023.

FOCHI, Graciela Márcia. **Metodologia do Ensino da História.** Indaial: UNIASSELVI, 2015.

FONSECA, Selva Guimarães; SILVA, Marcos. **Ensinar História no século XXI: Em busca do tempo entendido.** Campinas, SP: Papirus, 2007.

FRANCO, Alexia Pádua. **Entre tradiciones e innovaciones: la enseñanza de la historia y la responsabilidad por el mundo.** Clío & Asociados. La historia enseñada (digital). 2018.

Disponível em:

<https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/publicaciones/index.php/ClioyAsociados/article/view/7679/11412>. Acesso em: 29/03/2023.

FUNDARPE. **Patrimônios de Pernambuco: Materiais e Imateriais.** Recife: Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco, 2009.

GALZERANI, Maria Carolina Bovério. Práticas de ensino em projeto de educação patrimonial: a produção de saberes educacionais. In: **Pro – Posições**, v. 24, n. 1, 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 4. ed. 2002.

GIL, Carmem Zeli de Vargas; MEINERZ, Carla Beatriz. Educação, patrimônio cultural e relações étnico-raciais: possibilidades para a descolonização dos saberes. In: **Horizontes**, v. 35, n. 1, 2017.

GOHN, Maria da Glória. **Educação Não-Formal e Cultura Política.** Cortez, 2006.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo.** Tradução: MENEZES, A. S. et al. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa.** (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Arquitectura, Urbanismo, Geografia e Artes, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004.

HERNÁNDEZ, Francisca. **El patrimonio cultural: la memoria recuperada.** Gijón: Ediciones Trea, 1998.

HONORATO, Tony. NERY, Ana Clara Bortoleto. História da Educação e Covid-19: crise da escola segundo pesquisadores. **Entrevista**, Acta Sci. Educ., v. 42, 2020.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. **Fundamentos da Educação Patrimonial**. Ciência & Letras, Porto Alegre: FAPA, n. 27, 2000.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Dados estatísticos. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 11/11/2023.

IPA. Instituto Agrônomo de Pernambuco. Informações gerais. Disponível em: <http://www.ipa.br/novo/>. Acesso em: 11/11/2023.

IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>. Acesso em: 21/11/2023.

JESUS, Anderson; TINÉ, Gustavo; MACIEL, Luiz Vinicius. Quebrando os ponteiros: refletindo temporalidades e espaço museal através da ação educativa abre-salas (paço do frevo, recife-pe). **Revista Eletrônica Ventilando Acervos**, Florianópolis, v. especial, n. 1, p. 308-322, 2022.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papirus, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. Cultura digital. **Dicionário crítico de educação e tecnologias e educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/64164697/CULTURA%20DIGITAL%20verbete%20%20.pdf>. Acesso em: 06/05/2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Coimbra: Quarteto Editora, 2001.

LIMA, Márcia. O uso da entrevista na pesquisa empírica. In: ABDAL, A.; OLIVEIRA, M. C.; GHEZZI, D. R.; **Método de Pesquisa em Ciências Sociais: Bloco Qualitativo**. Sesc, São Paulo, 2016.

LOUREIRO, Maria Lucia. **Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). ECO/UFRJ-IBICT, Rio de Janeiro, 2003.

LOMBAO, Reigosa. Google Arts & Culture y los museos virtuales: nuevas herramientas de difusión del patrimonio cultural. En **I Simposio anual de Patrimonio Natural y Cultural ICOMOS España**. Editorial Universitat Politècnica de València, 2021. Disponível em: <https://riunet.upv.es/handle/10251/160480#:~:text=Entre%20la%20multitud%20de%20opciones%20que%20encontramos%20en,para%20el%20conocimiento%20online%20del%20patrimonio%20cultural%20español>. Acesso em: 15/06/2023.

LOPES, Francisco. Museu, ensino de história e sociedade de consumo. **Trajetos**, v.1, n.1, 2016.

MAIA, Nathália. Museus e as mídias sociais: possíveis soluções e novas perspectivas. In: PONTES JUNIOR, João; MONTINGELLI, Danilo (Org.). **Diálogos entre Museu e Tecnologia**. São Paulo, 2023. p. 21 – 64.

MALRAUX, André. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000.

MARTI, Frieda Maria. **A educação museal online: uma ciberpesquisa - formação na/com a Seção de Assistência ao Ensino (SAE) do Museu Nacional/UFRJ**. (Doutorado em Educação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2021.

MATOS, Júlia Silveira; SENNA, Adriana Kivanski. Mestrado profissional de História e a formação docente para a pesquisa. **Revista Latino-Americana de História**. v. 2, n. 6, 2013.

MEDEIROS, Mércia Carréra. SURYA, Leandro. A Importância da educação patrimonial para a preservação do patrimônio. **ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História – Fortaleza**, 2009. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuhnacional/S.25/ANPUH.S25.0135.pdf>. Acesso em: 2/04/2023.

MÉSZÁROS, István. A educação para além do capital. In: MÉSZÁROS, István. **O desafio e o fardo do tempo histórico: o socialismo no século XXI**. São Paulo: Boitempo, 2007.

MONTEIRO, Ana Maria Ferreira da Costa; PENNA, Fernando de Araujo. Ensino de História: Saberes em Lugar de Fronteiras. **Revista Educação e Realidade**. Porto Alegre: v. 36, n. 1, 2011. p. 191 – 211. Disponível: <https://educa.fcc.org.br/pdf/rer/v36n01/v36n01a11.pdf>. Acesso em: 20/03/2023.

MOREIRA, José António Marques; HENRIQUES, Susana; BARROS, Daniela. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, São Paulo, n. 34, 2020.

MOTA, Ana Gláucia Oliveira. Museus históricos no mundo digital e suas potencialidades em sala de aula. **Aedos**, Porto Alegre, v. 12, n. 26, 2020.

MUCHACHO, Rute. **Museu e novos media: a redefinição do espaço museológico**. Dissertação (Mestrado em Museologia). Faculdade de Arquitectura, Urbanismo, Geografia e Artes, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2009.

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. Departamento de Ciências da Comunicação, Artes e Tecnologias da Informação. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Livro de Actas - 4º SOPCOM. 2005. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>. Acesso em: 20/03/2023.

NICOLINI, Cristiano. Ensino de história regional na perspectiva da teoria da história de Jörn Rüsen. **XIV Encontro Estadual de História da ANPUH**. Rio Grande do Sul: Oikos, 2018. Disponível em: <http://www.eeh2018.anpuh->

[rs.org.br/resources/anais/8/1531245784\\_ARQUIVO\\_Cristiano\\_Nicolini\\_st06.pdf](https://rs.org.br/resources/anais/8/1531245784_ARQUIVO_Cristiano_Nicolini_st06.pdf). Acesso em: 30/03/2023.

NORA, Pierre. Entre memória e história a problemática dos lugares. **Revista Projeto História** - História & Cultura. São Paulo: Editora da PUC/SP, n. 10, 1993.

NÓVOA, António. ALVIM, Yara Cristina. Covid-19 e o fim da educação 1870 – 1920 – 1970 – 2020. **Revista História da Educação (Online)**, v. 25, 2021. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/2236-3459/110616>. Acesso em: 20/03/2023.

PACHECO, Ricardo Aguiar; O museu na sala de aula: propostas para o planejamento de visitas aos museus. **Revista Tempo e Argumento**. Florianópolis, v. 4, n. 2, 2012.

PADILHA, Renata Cardozo. **A representação do objeto museológico na época de sua reprodutibilidade digital**. 2018. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

PACOAL, Sara; TALLONE, Laura; FURTADO, Marco; RIBEIRO, Sandra. **Promover o patrimônio cultural através do empreendedorismo e da criatividade: o projeto google arts & culture**. *Sensos-e*, v. 6, n. 3, 2019.

PEREIRA, Junia Sales; SIMAN, Lana Mara. Andarilhagens em chão de ladrilhos. In: FONSECA, Selva Guimaraes. (Org.). **Ensinar e Aprender História: formação, saberes e práticas educativas**. 1 ed. Campinas: Átomo & Alínea, 1 ed., v. 1, 2009.

PESSOA, Ângelo Emílio da Silva. Entre Papeis Empoeirados e Mídias Digitais ou de como o Aprendizado Histórico Comporta Múltiplas Dimensões. In: LEITE, Priscilla Gontijo; BORGES, Cláudia Cristina do Lago; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin (Orgs). **Ensino de História, Tecnologias e Metodologias Ativas: Novas Experiências e Saberes Escolares**. João Pessoa: Editora do CCTA, v. 1, 2022. p. 13 – 40.

QUÉAU, Philippe. **Lo virtual: virtudes y vértigos**. Barcelona: Paidós, 1995.

RAFAEL, Mauricio. O futuro é hoje: reflexões para os museus no período pós-pandemia. In: PONTES JUNIOR, João; MONTINGELLI, Danilo (Org.). **Diálogos entre Museu e Tecnologia**. São Paulo, 2023. p. 85 – 76.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **Em nome do objeto: museu, memória e ensino de história**. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2020.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto: o museu no Ensino de História**. Chapecó: Argos, 2004.

REZENDE, Flavia; COLA, Cláudio dos Santos Dias. Hipermídia Na Educação: Flexibilidade Cognitiva, Interdisciplinaridade E Complexidade. **Revista Ensaio**. Belo Horizonte: v. 6, n. 2, 2004.

RÜSEN, Jörn. Didática Da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. (1987). Tradução: Marcos Roberto Kusnick. **Práxis Educativa**. Ponta Grossa, PR. v. 1, n. 2, 2006.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior**. UNICAMP, São Paulo, 2013.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. Cultura histórica e aprendizagem histórica. **Revista NUPEM: Campo Mourão**, v. 6, n. 10, 2014.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. Literacia Histórica: Um desafio para a educação histórica no século XXI. **Revista História & Ensino**. v. 15, 2009.

SCHWEIBENZ, Werner. **The virtual museum: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communications systems**. Actual. 2004.

SILVA, André Fabrício. Pandemia, museu e virtualidade: a experiência museológica no “novo normal” e a ressignificação museal no ambiente virtual. **Anais do museu paulista**. São Paulo: Nova Série, v. 29, 2021.

[scielo.br/j/anaismp/a/rBXwZLHBk9TxRfXd9FyDjzS/?format=pdf&lang=pt](https://scielo.br/j/anaismp/a/rBXwZLHBk9TxRfXd9FyDjzS/?format=pdf&lang=pt). Acesso em: 25/03/2023.

SILVA, Iciele Ursulina da. **Casas de Farinha de Feira Nova - PE: uma análise do projeto “sou Feira Nova, sou terra da farinha”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração Pública) – Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2020. Acesso: Disponível em: <https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/3706>. Acesso em: 20/10/2023.

SILVA, Ivaneide Lemos Vasconcelos. **Feira nova, sua história e sua gente**. Recife: Editora Universitária de UFPE, 1999.

SIMAN, Lana Mara de. Práticas culturais e práticas escolares: aproximações a especificidades no ensino de história. Londrina: **História & Ensino** – revista do laboratório de ensino de história, v. 9, 2003.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. **A capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850)**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2004.

SOUSA Jr, Alexandre de. Educação 4.0 e Educação Histórica: Mídias Digitais, Ensino de História e Metodologias Ativas para o Século XXI. In: LEITE, Priscilla Gontijo; BORGES, Cláudia Cristina do Lago; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin (Orgs). **Ensino de História, Tecnologias e Metodologias Ativas: Novas Experiências e Saberes Escolares**. Editora CCTA, v. 1, 2022. p. 41 – 78.

SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin; GAMA, Ana Camila Tarquino. Patrimônio Histórico e Humanidades Digitais: O uso do mymaps no Ensino de História sobre a ditadura civil-militar no Recife. *Revista Espacialidades*, v. 18, n. 22, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/espacialidades/article/view/28296/16497>. Acesso em: 25/11/2023.

SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin; RAMOS, Márcia Elisa Teté. Possibilidades para a Educação Patrimonial por meio de games de realidade aumentada. *Revista Métis: História e Cultura*, v.8, n. 35, 2019.

TAMANINI, Paulo Augusto.; SOUZA, Maria Socorro. As tecnologias digitais no ensino de história no Brasil. Um mapeamento das pesquisas acadêmicas. **Revista Docência e Cibercultura**. Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 2018.

TRINDADE, Sara Dias; ANA, Isabel Ribeiro; JOSÉ, António Moreira. Museus virtuais interativos enquanto artefatos digitais para a aquisição de competências e conhecimentos: o projeto UC digital. In: ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo (Orgs). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

TRINDADE, Rhuan Zaleski; SCHWENGBER, Jacson; SILVA, Diego Scherer. Fontes históricas, patrimônio imaterial e ensino de História. **XVIII Jornada de Ensino de História e Educação**. Ensino de História: Imagens e Mídias. v. 4, n. 11, 2012.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **Projeto político-pedagógico: novas trilhas para a escola**. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro. FONSECA, Marília. (Orgs.). **Dimensões do projeto político-pedagógico: novos desafios para a escola**. Campinas: Papirus, 2001.

VICENTE, Ana. **Entre a ponta de pé e o calcanhar: reflexões sobre o frevo na criação coreográfica do Recife, na década de 1990: cultura, subalternidade e produção artística**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas), Universidade Federal da Bahia, 2008.

VIEIRA, Luiz Renato. **O jogo da capoeira: corpo e cultura popular no Brasil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2 ed., 1998.

WHITE, David; LE CORNU, Alison. Visitors and Residents: a new typology for online engagement. *First Monday*, v. 16, n. 9, 2011. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171/3049>. Acesso em: 15/03/2023.

ZARBATO, Jaqueline Aparecida Martins; SANTOS, Caio Vinicius dos. Memória e patrimônio na aula de História: o uso do monumento histórico-cultural na aprendizagem histórica. Dourados: **Revista de História**, 2015.

## APÊNDICES

### Apêndice 1: Entrevista Semiestruturada - Analista de Pesquisa

1) Você poderia nos falar um pouco sobre sua formação e há quanto tempo você atua como educador do Museu?

R – Sou formado em Licenciatura em História pela UFPE, atualmente mestrando em História na UFF, e atuo no Paço do Frevo desde 2020. De 2020 até 2022.1 atuei como educador, hoje em dia atuo no setor de Documentação e Memória como Analista de Pesquisa.

2) Quais as atividades que você atuou enquanto educador e atua como Analista?

R – Enquanto Analista, realizo levantamento de dados e pesquisa histórica para curadoria de exposições, para levantar materiais para as atividades, para os eventos, para as ambientações artísticas, para a escola do Paço do Frevo, que é o setor que lida com a formação, música, dança, manualidades e tal, porque o trabalho de pesquisa alimenta os outros setores e alimenta eventuais exposições que sejam de curadoria da equipe do museu. Também realizo atendimento de pesquisa, antes, como educador, atuava com o atendimento ao público, nas exposições e nos corredores do museu, e vim para um recorte de atendimento em específico, que é o atendimento de pesquisadores, que pode ser desde crianças em idade escolar que estão fazendo alguma atividade muito pontual ou algum trabalho de escolha, até pesquisadores de pós graduação que estão querendo indicação de algum livro ou literatura sobre o frevo, então acaba que meu atendimento aos públicos fica nesse lugar, de atender pesquisadores que estão precisando deste apoio para pesquisar frevo e demais correlatos.

3) Dentre as turmas que você atendeu, teve demandas de turmas de História?

R - No momento que vamos realizar o atendimento e o agendamento com o professor, o professor manda o e-mail, a gente fala que está confirmado e faz a pergunta se ele tem alguma temática específica, que pretenda ser atendida, que queira ser trabalhada e tudo mais, e as vezes não temos tanto retorno assim, os professores focam em apenas levar os alunos e as vezes entendemos pela realidade do Brasil, que o professor não tenha tanto tempo assim de ficar acordando com o museu qual conteúdo pretende trabalhar. Mas, este é um sonho que temos, em poder dialogar bastante, antes, pra já chegar no dia com demandas que a escola X tenha solicitado, era uma vontade que a gente tinha, mas que não se consolidou muito. Então acabo que não tenho essa numeração exata de turmas de História, mas lembro que atendemos uma que identificou que era da área de História.

4) E diante da impossibilidade de mediações presenciais em 2020, como surgiu a ideia do Projeto Abre Salas? E quais os maiores desafios você encontrou nas mediações síncronas?

R – O Abre - salas tomou forma final no retorno do museu as atividades presencial no final de 2020, porém a equipe seguiu trabalhando de casa depois do início da pandemia, pois tivemos os primeiros fechamentos em março de 2020 e até setembro o pessoal seguiu trabalhando de casa, porém, houveram várias questões, mas de forma geral a equipe, mesmo com algumas pessoas a menos, seguiu trabalhando, e algumas ideias começaram a surgir, algumas possibilidades, a princípio, ai já vou entrar um pouco em como é a visitação, a gente tinha pensado a ideia de fazer... só dando uma pausa e respondendo diretamente a tua pergunta, sim o Abre – salas ganha forma final e sai para o mundo a partir desse retorno das atividades do museu em setembro, quando a gente volta a se encontrar presencialmente aqui no espaço e utilizar tanto o tempo de museu aberto, quanto o tempo de museu fechado que a gente ainda fazia nosso horário para pensar as atividades, então foi o momento que o Abre – salas toma forma, mas é uma ideia de desejo de tentar atingir os públicos mesmo estando a distância, então vinha nascendo ali,

naquele momento mais duro e inicial de pandemia e de incertezas, mas quando a gente entendeu no final de 2020 que a realidade ia ser aquela, de distanciamento social, de vários fluxos que ainda estavam impedidos, que a gente ia ter que pensar em algum formato desse e colocá-lo para o mundo, porque se não, a gente não ia ter noção de quando é que a gente ia poder receber escolas, grupos escolares, de fato presenciais... A coisa fecha, fecha esse ciclo aí de criação e produção do Abre – salas a partir da volta do Museu em setembro.

Mas aí partindo para as ideias, quando a gente retorna, a primeira ideia que veio foi uma ideia chamada Telemediação, de a gente pegar um telefone celular, entrar em uma sala virtual e ter um educador que segura esse telefone com um tripé ou o que seja, e um outro educador que vai ficar com um fone de ouvido e um microfone perto da boca pra caminhar pelas exposições e falar sobre os itens que a gente tem na exposição, sobre as temáticas, as histórias que a gente podia elevar, então imaginar que seria quase que uma visita comum, só que sem o público ao redor, o celular que transmitia isso para outra sala, só que a gente teve várias questões estruturais assim, porque, tinha vários desafios que a pandemia impôs que não eram desafios antes, antes o pessoal trabalhava nos seus birôs, nos seus escritórios aqui no museu, e tinham ponto de internet cabeada no computador, tinham wi-fi pontuais em alguns locais do museu, para conectar os celulares ou algum dispositivo móvel, mas não era uma cobertura em todos os cantos do museu, tinha locais que íamos entrar para mostrar e caía a conexão, então isso foi uma coisa que a gente começou sentir a necessidade de ajustar, de comprar roteadores melhores, para poder cobrir toda a área do museu sem ter travamento, sem a gente perder a conexão com o pessoal que estava em casa, isso foi um dos desafios, mas houve vários outros, entender que a gente tentar segurar a câmera com o tripé, tremia muito, deixava tudo muito caótico, tivemos que comprar um tripé que estabiliza a imagem para o celular vibrar menos, e a gente chegou a realizar algumas dessas visitas, mas de fato a coisa começa a destrinchar, quando a gente teve um novo lockdown, acho que já em 2021 e nesse momento nem a equipe poderia vir até o museu, então nós não poderíamos mais fazer essa visita que tinha um lugar físico aqui, então pensamos em ter que investir nessa outra visita, que não tinha nome fechado ainda, nessa outra visita 100% remota, todo mundo em casa, e foi quando a gente entendeu que o Google Meet ele não dava a possibilidade da gente transmitir somente o áudio de alguma coisa, ele não era tão legal para a gente transmitir um vídeo sem que o vídeo ficasse todo cortado, então a gente teve que migrar de plataforma também, que foi um outro aprendizado que a gente só conseguiu entender errando muito, assim, e aí foi quando a gente entendeu que o Zoom fazia mais sentido, mas que tinha limite de hora para usar se não tivesse licença, tinha limite de pessoas para entrar na sala, então tivemos que separar um investimento para fazer a compra da licença do Zoom, para que a gente pudesse de fato receber escolas públicas e números de alunos, conseguir de fato colocar vídeos, fotos, buscas em tela, sem que a gente tivesse perda daquele material, sem que ficasse travado ou pincelado, aí para fazer essas visitas, pensamos que a gente tinha algumas ferramentas e materiais que fazem parte do nosso acervo e já estavam online, que iam ajudar a gente conseguir mostrar o museu, sem estar no museu, se não iria ser só a gente em casa com o rosto falando: Ah, frevo é isso, frevo é aquilo. Sem ter nenhuma ilustração. Os principais recursos que a gente utilizou para isso foi a nossa coleção de exposição dos arquivos digitalizados que estão nas exposições, então fotografias que estão impressas nas paredes do museu, o que é que a gente tinha disso no digital, que faz parte do nosso acervo e que a gente pode mostrar, que a gente tem direito de uso e colocar para o mundo esses materiais e sem nenhum problema, a gente tentou ser bem restrito ao utilizar os nossos materiais para que a gente não tivesse nenhum problema e não infligisse nenhum material de terceiros, e nisso a gente utilizou fotografias, músicas, vídeos que estão também em reprodução, escolhendo trechos desses vídeos que eram mais interessantes para aquele roteiro que a gente pensou na explicação, que era um roteiro muito ligado a História do frevo, que é o que a gente responde para um turista quando chega aqui e pergunta, olha como é que surge o frevo?, explicamos mais ou menos aquela história ali, cada um, um pouco do seu jeito, mas é a história mais comum, então este é o norte de nossas visitas até aquele ponto, depois outros temas vão surgindo, outros recortes de roteiro, e além desses materiais, a gente utiliza outra plataforma, que foi produzida pelo Google, que é o Google Arts and Culture, que é tipo um mapeamento 360° das exposições, a gente usava esse mapeamento pra andar mesmo, clicando e mostrando os espaços minimamente, algumas fotos que a gente não conseguia aproximar, a gente utilizava as fotos do próprio acervo e mostrava na tela. A equipe do museu viu a Plataforma do Google Arts and Culture como recurso propício para a realização da visitação 100% remota, pois materiais que fazem parte do acervo já estavam online e poderiam nos ajudar, além disso, possibilitaria mostrar o museu sem estar no museu.

Então nesse momento de enclausuramento de todos, tanto da equipe do museu, quanto das crianças e dos jovens que estavam nas escolas, é que a gente teve que partir para a visita 100% virtual, uma visita síncrona, pois todo mundo estava sincronizado ao mesmo tempo na sala. E nesse momento que estava tudo fechado, a gente teve uma adesão maior do que quando reabriu, agora em 2023, que estamos em um outro cenário em relação a pandemia, passamos a ter agendamentos bem pontuais.

5) Como fizeram para divulgar esta opção de visitação virtual?

R – A gente teve um canal bastante proveitoso, que é a formação de professores que o Paço oferece, que é o Passo a Paço, que acontece em uma média de 6 a 7 vezes no ano, e como a gente estava lhe dando com o público de professores, também de licenciandos e demais pessoas que se interessam em fazer parte, mas em geral, o grupo maior são de professores, então acabava que o Passo a Paço era esse lugar de divulgação, e na pandemia, como tudo era muito virtual, toda comunicação do Paço do Frevo com o externo era virtual, então quando a gente ia disparar um e-mail com a programação mensal, o Abre – salas ia como atividade, quando realizávamos rodas de conversas, no final também divulgávamos, e também tinha a divulgação boca a boca, onde vários colegas que conheciam professores também faziam esse compartilhamento, e outro ponto é a comunicação do museu, as redes sociais ou notas na imprensa comunicando a atividade.

6) Houve muita diferença de interação por ser uma visitação virtual? Ou conseguiram efetivar bem o compartilhamento do patrimônio com o público ouvinte, mesmo de forma virtual?

R – Assim como nas visitas presenciais, cada grupo é um grupo, tem dias que recebemos grupos nos corredores que estão eufóricos, já tem outros que já chegam aqui meio cansados, isso eu vi também nas próprias visitas virtuais, tinham grupos que ficavam mais com a câmera fechada, tivemos um caso em que a turma estava em sala de aula e só tinha uma câmera, porque eles acessaram o Abre – salas por um único notebook, só que a câmera estava desligada, apresentamos e no final nosso feedback foi o professor mandando um obrigado, apenas. Mas também tivemos contato em que cada aluno estava com seu computador, só que vários queriam perguntar ao mesmo tempo, então no virtual também tivemos das duas maneiras, de bastante participação e de participações muito pequenas.

Agora as possibilidades e formatos de interação eram mais complexos e tinham mais possibilidades do que em uma visita presencial, porque no presencial todo mundo está fisicamente, você pode ter uma turma silenciosa ou muito barulhenta querendo interagir, você pode ter uma turma que dar muita atenção para o que você está dizendo, porém em silêncio ou pode ter uma turma que está em silêncio, porém apática, parecendo que não está nem lhe ouvindo, mas na visita virtual, a gente pode disponibilizar um quiz, o kahoot, e por ele a gente pode trabalhar o glossário que fica no último andar do museu, o que fisicamente não poderíamos fazer.

7) Dentre as turmas mediadas, você realizou o Abre Salas com turmas de História? Do ensino fundamental?

R – Abrimos o Abre – salas para todos os públicos, abrimos para alunos de Universidades, para formação de professores, fizemos para educadores de outros museus, como o MAMAM e o Museu da cidade do Recife, fizemos com outros museus que o IDG faz gestão, como o Museu das favelas em São Paulo e o Museu do Amanhã do Rio de Janeiro. Mas a maioria do público que atendemos era de escolas, sobretudo do fundamental II.

Também realizamos no mês de agosto, que foi a semana do Patrimônio, um intercâmbio com os Caretos de Podence em Portugal, e fizemos uma expansão com o Carnaval de lá, fizemos um Abre – salas para esse grupo.

8) De que forma que o museu entrando na sala de aula, pode ajudar a democratizar o acesso ao museu?

R - Quando pensamos no Abre – salas, não pensamos apenas na possibilidade de nos aproximar do público por causa de uma limitação sanitária, mas também pensamos na possibilidade de nos aproximarmos dos públicos por uma limitação geográfica, porque seria muito difícil para um escola, por exemplo em Petrolina vir fazer uma visita presencial, necessita de uma infraestrutura gigantesca, porque precisa de um ônibus para fazer deslocamento, então o Abre – salas acabava sendo essa possibilidade da gente falar com esses públicos a distância, mas não se concretizou dessa forma, porque com a flexibilização das barreiras sanitárias, não tivemos uma demanda tão grande de agendamento da visitação síncrona.

9) Qual principal importância você poderia apontar em relação ao uso dos museus em sala de aula, principalmente atrelando a temáticas históricas?

R – Eu acho que é fundamental, eu acho que a gente poder articular esses dois modelos de instituições, a educação formal das escolas e a educação não formal dos museus culturais, é muito importante para a gente conseguir passar para os estudantes que a gente consegue aprender e promover educação em outros espaços, e que a escola pode ser essa promotora e essa instituição que promove esses espaços, mas para isso também temos várias implicações que nos atrapalham, como estrutura de transporte, por exemplo. Mas acho importante essa percepção para os estudantes, para eles pensarem os lugares que podemos aprender e como aprender.

## Apêndice 2: Entrevista Semiestruturada – Educadora 1

- 1) Você poderia nos falar um pouco sobre sua formação e há quanto tempo você atua como educadora do Museu?

R - Então, minha primeira formação é em Licenciatura em Ciências Sociais e aí eu vim para cá para o Paço em 2019 como estagiária, só que eu já estava no final do curso e aí só consegui ficar 4 meses aqui no Paço, como eu estava me formando eu precisei sair. Em 2020 eu comecei o curso de Pedagogia na UNINASSAU, e aí, em setembro de 2020 o Paço me chamou de volta para ser estagiária, fique até o final de 2021, e no início de 2022 fui contratada como educadora. Ai, estou aqui até agora, né? Estou terminando o curso de Pedagogia, eu termino no final do ano. E aí é isso, minha história com o Paço é entre idas e vindas.

- 2) Quais as atividades que você atua enquanto educador?

R – A gente tem o atendimento de público tanto espontâneos, quanto agendados, de escolas, ongs, faculdades, tudo mais. Eu particularmente trabalho na sistematização das pesquisas de satisfação dos públicos, além disso, a gente tem projetos como o Passo a Paço, formação de professores, seminário de Patrimônios Inquietos, a Semana Nacional dos museus, e a gente está sempre desenvolvendo metodologias para diversos públicos, por exemplo, ano passado começamos a desenvolver metodologias ativas para o público autista, e tudo isso parte do educativo, a parte mais formativa e educacional. O meu recorte de atuação é mais voltado para crianças, porque sou da área de Pedagogia.

- 3) Você, juntamente com a equipe de educadores, atende um maior público contínuo de discentes da educação básica?

R – A maioria que atendemos foi de educação básica, e mais além, do ensino fundamental, atendemos também o pessoal do IF e do SENAC. E depois que passou a pandemia, tivemos uma demanda de procura mais para fora do Estado ou formação interna entre o IDG.

- 4) E diante da impossibilidade de mediações presenciais em 2020, como surgiu a ideia do Projeto Abre Salas?

R – Eu pude participar tanto da construção da ideia, quanto do momento de execução, o Abre – salas inicialmente iria ser uma Telemediação, a ideia, por conta da pandemia, era estar no museu e oferecer essa visita meio que ao mesmo tempo com o grupo agendado, através da forma virtual, a gente ia ficar filmando e passando tudo meio que ao vivo para o pessoal, só que a gente teve problemas de internet e conexão, nem em todo espaço do museu pega internet, então essa questão da Telemediação ficou um pouco ruim para gente aplicar por conta da internet e ai a solução foi fazer uma visita virtual, que não precisava necessariamente estar no museu para fazer a visita ao museu, então ai surge a ideia de mediação do Abre – salas, que é a mediação mediada no virtual e ai essa visita acontecia através do Google Arts and culture, para gente mostrar o museu através dessa ferramenta e vai fazer a mediação através disso, tínhamos todas as exposições lá, e a gente começou usar outras mídias, a gente conseguia colocar música, vídeo, jogos, coisas que na visitação presencial a gente não consegue, então a gente conseguia aprofundar ainda mais a questão de dança através das multimídias, então foi um benefício que o Abre – salas trouxe.

- 5) Quais os maiores desafios você encontrou nas mediações síncronas?

R – Problemas de internet, as vezes com a internet dos alunos, as vezes com a nossa internet, mas a gente tinha que ter paciência e entender as falhas tecnológicas, e sempre que retornávamos, voltávamos ao processo, mas conseguimos aplicar vários Abre – salas. A gente conseguiu abarcar um público muito maior, uma galera também fora do Estado, já que o frevo já ganhou destaque fora do Estado, fora por país, e o Paço do frevo também se insere nesse destaque, fazendo essa mediação virtual. E a gente tem o cuidado de os conteúdos que a gente trabalha no presencial, a gente também trabalha no virtual, a gente consegue fazer as atividades do mesmo jeito, a gente até conseguiu fazer uma vivência de dança com uma turma, e com a ajuda da professora, a gente abaixava a câmera e íamos fazendo os passos e eles iam repetindo. Tanto na visitação presencial, quanto na visitação do Abre – salas, destinamos o mesmo tempo, que é 1 hora. E no Abre – salas a gente precisava abrir a sala antes, pra testar tudo e ver se estava funcionando.

Achamos que iria ter mais procura, mas entendemos que também pode ter sido pelo medo de não saber utilizar a plataforma e nem todas as escolas oferecem computadores.

- 6) Houve muita diferença de interação por ser uma visitação virtual? Ou conseguiram efetivar bem o compartilhamento do patrimônio com o público ouvinte, mesmo de forma virtual?

R – Sim, apesar que no presencial nem sempre vai ocorrer uma interação grande, isso vai ocorrer de público para público, a gente atende público que assim, são maravilhosos, conversam, debatem, e tem grupo aqui que ficava um silêncio absurdo, isso no presencial. Já nos Abre – salas que fiz, a galera foi muito interativa, acho que por ser uma ferramenta nova, muitos queriam falar na frente do computador, e como eram ensino fundamental, eles eram mais ativos, mas a medida que eles participavam, eles também se dispersavam, no virtual então a gente precisava realmente da ajuda dos professores, e as vezes a gente entende que os professores entendem a visita como um lazer, eles deixam os meninos e não entendem que a gente está ali juntos e precisamos deles, Mas as interações dos Abre – salas que fiz foram tranquilas, mas tínhamos os problemas, principalmente quando a internet caía, quando voltávamos, ai perdiam o foco total, ai a gente tinha que buscar ferramentas para trazer a atenção deles de volta, quando a internet caía e voltava, a gente jogava um vídeo ou jogava uma brincadeira, uma pergunta e eles ficavam mais prestando a atenção.

- 7) Dentre as turmas mediadas, você realizou o Abre Salas com turmas de História? Do ensino fundamental?

R – Isso é até um problema que a gente tem, enquanto museu, porque é muito difícil a gente trabalhar sem saber qual é a disciplina que estão trazendo, por exemplo, se a gente vem com um público que está trabalhando com Geografia, ai temos uma mediação chamada de território do frevo, que seria um assunto que casaria muito bem com a disciplina, mas a gente não sabe o que esse público está vendo em Geografia, só sabemos o nome da escola, a idade dos alunos e a quantidade, tanto no presencial, quanto no virtual, por mais que no formulário de agendamento tenha perguntando se eles querem atividade, os professores geralmente não colocam, colocam o básico, então a gente não tem esse controle, geralmente os de Faculdade é que colocam, mas na escola esse diálogo para saber qual é a matéria ou qual assunto eles estão trabalhando, geralmente só sabemos na hora, quando eles chegam, e ai não dá tempo da gente preparar uma atividade baseada naquilo que eles disseram. Então é necessário cada vez mais a escola entender que uma visita ao museu, ela é uma aula campo, ela não é um passeio, tem um processo de aprendizagem ali, tem uma finalidade educativa, mas os professores muitas vezes não estão preparados e ai a gente precisa se adequar na hora e acabamos fazendo a História do frevo, e na conversa com os próprios alunos vamos entendendo o que eles já sabem, por exemplo, quando falamos que para falar do frevo precisamos falar da abolição da escravatura, alguns ficam: como assim?, ai a gente entende que eles ainda não viram o conteúdo em sala, então vamos conversando devagarzinho e tudo isso é muito feito na hora, na hora que a gente recebe esse grupo, tanto sendo feito presencial, quanto virtual.

- 8) De que forma que o museu entrando na sala de aula, pode ajudar a democratizar o acesso ao museu?

R – Muitas vezes as escolas não vêm porque não possuem um transporte, elas são daqui, bem pertinho, mas não possuem o transporte, e aí o Abre – salas possibilita que a gente chegue até eles, e de forma virtual, sem deixar de ter uma mediação com o Paço do frevo, e conseguimos abarcar todos os conteúdos que a gente vê no presencial, no virtual, então é isso, essas barreiras que as escolas tem, o Abre – salas consegue ir para o extra Pernambuco, sair do Estado, dando possibilidade as pessoas que estejam longe e não conseguem vir para o museu, possam acessar o museu de toda forma, temos as questões de acessibilidade, então o museu consegue chegar em outros espaços através do Abre – salas. Ele foi uma ferramenta que no início tivemos dificuldades, mas que no final vimos que ajuda.

E temos que encarar isso como uma mediação, é a mesma coisa, é o mesmo preparo, aqui quando fazemos mediação, temos dois educadores por grupo, a gente separa o que vai fazer e dependendo do grupo, a gente aplica determinadas atividades, e no Abre – salas é a mesma coisa, a gente vê que um público infantil, a gente não vai aplicar a mesma atividade que aplicaríamos ao Ensino Médio, e aí é a mesma preparação que o educativo tem para atender a galera virtualmente.

9) Qual principal importância você poderia apontar em relação ao uso dos museus em sala de aula, principalmente atrelando a temáticas históricas?

R – Então, eu como quase pedagoga, inclusive o meu TCC será sobre isso, sobre a relação do Museu e a escola, e como a gente ainda não vê o museu como um espaço educativo, sendo que na definição do museu, tem a parte da função educativa do museu, a gente tem o educativo dos museus, é porque temos educação acontecendo ali, a gente tem um processo de aprendizagem acontecendo ali, mas as escolas ainda não conseguem visualizar isso, e a partir do momento que elas não conseguem, esse processo de aprendizagem integral vai sendo interrompido, porque pensar a relação museu e escola, é pensar na formação integral do indivíduo, porque temos um educação formal no espaço da escola, e um educação não formal no espaço do museu, mas continua sendo um processo educativo, e se começarmos ver o museu só com um espaço de lazer e passeio, eu não vou pensar na parte de formação, vou ver o museu como um espaço de coisa antiga, a gente precisa na sociedade como um todo, entender o que é um museu, e aí sim fazer com o que se compreenda o que é o museu e sua função educativa, e ter uma formação integral que é garantida pela LDB e pela BNCC. Por exemplo, a gente tá falando do frevo, que é uma construção de identidade do povo pernambucano e a galera só vê como uma forma de lazer, mas estamos falando da identidade do lugar de onde você mora, de quem você é, você pode até não gostar de carnaval, mas contribuiu ali para essa formação, para essa identidade que é vista tanto nacionalmente quanto internacionalmente, e isso é um processo educativo, uma educação voltada para a formação enquanto cidadão e o museu promove essa educação enquanto cidadão, esse senso crítico e a escola precisa entender essa importância dessa relação.

### Apêndice 3: Entrevista Semiestruturada – Educadora 2

1) Você poderia nos falar um pouco sobre sua formação e há quanto tempo você atua como educadora do Museu?

R – Sou formada em Economia Doméstica pela UFRPE e em 2020 eu iniciei a Licenciatura em dança pela UFPE, comecei atuar como estagiária no museu no início de 2021

2) Quais as atividades que você atua enquanto educador?

R – Atualmente tenho atuado mais nas pesquisas que envolve a História das mulheres no frevo, também desenvolvo junto com o educativo, rodas de conversas, mediações e vivências de danças.

3) Você, juntamente com a equipe de educadores, atende um maior público contínuo de discentes da educação básica?

R – Sim, atendemos muito a educação básica e a maioria foi do Ensino Fundamental.

4) E diante da impossibilidade de mediações presenciais em 2020, como surgiu a ideia do Projeto Abre Salas?

R – O Abre -salas surgiu quando ainda estávamos no período de pandemia, a gente não estava realizando visitas ainda, até que veio o lockdown e precisávamos ter contato com o público, então começamos a desenvolver o Abre – salas, que era o processo de mediação virtual, e como estagiários, a gente ficou no processo de execução.

5) Quais os maiores desafios você encontrou nas mediações síncronas?

R – No Abre – salas, nesse contexto recorremos ao uso de vídeos, já que meu foco é a dança e era complicado realizar com o pessoal de forma virtual. Outro desafio era que só era possível rolar uma interação mais visual.

6) Houve muita diferença de interação por ser uma visita virtual? Ou conseguiram efetivar bem o compartilhamento do patrimônio com o público ouvinte, mesmo de forma virtual?

R - Sim, porque tivemos dois contexto dentro do Abre - salas em relação aos estudantes, um era que em alguns grupos, os estudantes estavam sozinhos com seus aparelhos e a maioria se mantinha com a câmera fechada, então você não sabia se a pessoa estava realmente fazendo a atividade, acho que esse foi o maior obstáculo, essa coisa do estar presente, mas não se está presente, e o outro contexto era que as vezes o Abre – salas era transmitido das salas de aula, então era uma câmera filmando todos os alunos de uma vez, isso era mais fácil, porque eles estavam em conjunto e podiam se sentir mais motivados, ai eles interagiam mais.

7) Dentre as turmas mediadas, você realizou o Abre Salas com turmas de História? Do ensino fundamental?

R – Atendemos o Ensino fundamental, mas não saberia se eram turmas de História que vinham nos procurar para realização da atividade.

8) De que forma que o museu entrando na sala de aula, pode ajudar a democratizar o acesso ao museu?

R – Então, sobre a democratização eu acho que é um processo complexo, na verdade, porque tem alguns pontos, com certeza, quando as pessoas têm acesso aos meios pra isso, aí democratiza sim, porque muitas vezes são custos para você sair da sua cidade e vir ao museu, então nesse ponto facilita e ainda mais quando falamos de distâncias maiores, pessoas de outros Estados podem ter uma mediação com as exposições do Paço. Mas por outro lado, eu também fico com medo desse distanciamento, porque penso nas interações físicas, que é diferente no espaço virtual. Mas como opção de ferramenta para chegar em outros públicos, eu acredito que sim.

9) Qual principal importância você poderia apontar em relação ao uso dos museus em sala de aula, principalmente atrelando a temáticas históricas?

R – Essa é uma pergunta importante, acho que essa relação é importante porque a gente muda a relação com nossa cidade, com nossa história, eu acho que amplia as nossas possibilidades de intervenção no mundo mesmo, entendendo que existe outros espaços, outras histórias e também a própria preservação da nossa identidade. Eu acho que é uma ferramenta importante para a escola, não no sentido de hierarquia, em ver apenas o museu como um suporte para a escola, mas fazer os estudantes verem que o museu possibilita a eles o contato com outras perspectivas. E na visão do Patrimônio, é uma Educação Patrimonial que vai permitir que a salvaguarda seja mantida pela sociedade.

#### Apêndice 4: Entrevista Semiestruturada – Docente 1

##### **Turma que leciona:** 8º anos

1) Quero que você relate um pouco da sua trajetória de formação acadêmica?

R – Sou formada em História pela UNIVISA e tenho especialização em Ensino de Geografia pela mesma instituição.

2) Com relação a sua atuação docente, queria que você falasse um pouco sobre ela?

R – Comecei a lecionar em 1995, passei um período de 17 anos na Educação infantil e tenho vínculo exclusivo com o Ensino fundamental II há 12 anos.

3) Nas suas aulas você costuma utilizar uma metodologia que pode ser identificada como mais tradicional ou ativa? Por que?

R – Trabalho com uma metodologia mais tradicional, as vezes por falta de recursos e preparo.

4) A partir da sua experiência docente, você acredita que é possível interligar a disciplina de História trabalhada na sala de aula com espaços não formais de ensino?

R – Sim.

5) Levando em consideração a pergunta anterior, você conhece ou já ouviu falar de virtualidade museal?

R – Não, nunca ouvi falar.

##### **(Explicação do que são museus virtuais e exemplos de suas modalidades)**

6) Os museus virtuais podem se constituir em recursos que você utilizaria como método ativo nas suas aulas de História? Por que?

R – Sim, porque acho que facilitaria o aprendizado dos alunos.

7) Pensando os museus como lugares de memória, é possível considerar o uso deles nas aulas de História? Você compreende que eles contribuiriam também para uma Educação Patrimonial?

R – Acredito que sim, além de despertar o interesse deles, eles estariam refletindo sobre patrimônios.

8) Com relação as ferramentas digitais atreladas a sala de aula, é possível considera-las como um espaço de desenvolvimento das aprendizagens?

R- Sim, acredito que usando a internet podemos ter ampliação de fontes e isso ajuda nas aprendizagens.

## Apêndice 5: Entrevista Semiestruturada – Docente 2

### Turma que leciona: 9º anos

1) Quero que você relate um pouco da sua trajetória de formação acadêmica?

R – Fiz magistério, aí trabalhei alguns anos na Educação Infantil e Fundamental I, depois cursei a Graduação de Licenciatura em História e em seguida a Especialização de Psicopedagogia, aí passei a trabalhar com o EJA e ensino História para o fundamental II a mais de 10 anos.

2) Com relação a sua atuação docente, queria que você falasse um pouco sobre ela?

R – Sou professora há 33 anos, isso passando pela Ensino infantil, Ensino fundamental I e II, EJA, também atuei em Secretarias de escolas, passei um bom período na coordenação e atualmente já estou perto de concluir minha carreira.

3) Nas suas aulas você costuma utilizar uma metodologia que pode ser identificada como mais tradicional ou ativa? Por que?

R – Eu utilizo tradicional também, como o livro didático, acredito que as aulas tradicionais ainda são importantes, e tento também utilizar metodologias novas, juntando as duas. Mas percebo que eles gostam mais e se interessam mais quando usamos novas ferramentas, o novo para eles, eles acham bem interessantes e participam mais.

4) A partir da sua experiência docente, você acredita que é possível interligar a disciplina de História trabalhada na sala de aula com espaços não formais de ensino?

R – Sim, com certeza, apesar que temos dificuldade para levarmos os alunos para museus e temos os alunos que não gostam da atividade. Há alguns anos eu costumava realizar excursões para museus com os alunos, porque aqui não temos museus, aí recorremos para os da capital. Já em 2019 levei minhas turmas dos 9º anos para explorar o centro histórico de Olinda, acredito que isso melhora muito a interação da História da sala de aula com a visão do Patrimônio. Só que desde 2020 por causa da pandemia acabei não realizando novas excursões, mesmo com a volta da normalidade presencial.

5) Levando em consideração a pergunta anterior, você conhece ou já ouviu falar de virtualidade museal?

R – Não, sinceramente não conheço e como tal, também nunca acessei.

### **(Explicação do que são museus virtuais e exemplos de suas modalidades)**

6) Os museus virtuais podem se constituir em um recurso que você utilizaria como metodologia nas suas aulas de História? Por que?

R – Sim, como falei, até agora eu não possuía conhecimento do que se tratava, mas como agora eu já sei, com certeza utilizaria com meus alunos, acredito que seria bem interessante para eles, porque eles poderiam acessar de forma prática, e poderíamos usar museus que retratassem nossos assuntos que vimos em sala.

7) Pensando os museus como lugares de memória, é possível considerar o uso deles nas aulas de História? Você compreende que eles contribuiriam também para uma Educação Patrimonial?

R – Sim, acredito que colocar os alunos em contato com espaços de memória, contribuimos para uma educação voltada ao patrimônio, assim a gente pode mostrar a eles o que faz parte do patrimônio histórico do nosso país, do nosso Estado e até do nosso município.

8) Com relação as ferramentas digitais atreladas a sala de aula, é possível considera-las como um espaço de desenvolvimento das aprendizagens? Porque só podemos acessar os museus virtuais via internet.

R – Sim, eu entendo que acabamos reclamando muito porque os alunos usam o celular na sala de aula, mas é importante pensar em meios de como interligar atividades que façam uso dos celulares que eles tanto usam. E acredito que a gente pode usar essas ferramentas digitais para ajudar na construção das aprendizagens em História, tanto os museus virtuais, como você têm trabalhado, quanto outras mídias virtuais que a gente pode trabalhar com eles também. Mas acredito que também precisamos aconselhar os alunos, porque tem alguns que fazemos de tudo, mudamos atividades, porém não demonstram interesse para nada e são meio rebeldes.

**Apêndice 6: Formulário - Discente**

1. Você já sabia o que era um museu virtual?  
 Sim  Não
2. Você gostou da experiência de acessar um museu virtual em uma aula de História?  
 Sim  Não
3. Acha que a aula ficou mais dinâmica, legal e ativa, usando ferramentas digitais?  
 Sim  Não
4. A partir da experiência que você teve com os museus virtuais, você acessaria outros museus virtuais, mesmo que não fosse a partir de orientação dos professores?  
 Sim  Não
5. De forma breve, descreva quais as concepções que você teve da oficina e do museu virtual Paço do Frevo nesta aula?

---

---

---

---

---

**Agradecemos a participação!**

## ANEXO



UNIVERSIDADE FEDERAL  
RURAL DE PERNAMBUCO -  
UFRPE



**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP**

**DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** OS MUSEUS VIRTUAIS COMO MÉTODO ATIVO DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE HISTÓRIA EM ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Pesquisador:** ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 65336422.5.0000.9547

**Instituição Proponente:** UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO- UFRPE

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 5.912.135

**Apresentação do Projeto:**

As informações elencadas no campo "Apresentação do projeto" foram retiradas do arquivo PB\_INFORMAÇÕES\_BÁSICAS\_DO\_PROJETO\_2033507.pdf, com postagem em 21/12/2022: "O presente projeto apresenta a proposta de uma pesquisa prática de uso de museus virtuais no ensino de História, estabelecendo uma relação entre os espaços formais de ensino (sala de aula) com os espaços não formais de ensino mediados pelas tecnologias digitais (museus virtuais), dessa maneira, a História enquanto ciência e disciplina escolar, na sua prática de ensino necessita de métodos que sejam estimulantes e pluridisciplinares, sobretudo na contribuição social, cultural e histórica do aluno. Assim sendo, damos enfoque aos museus virtuais como espaço propício ao atrelamento do ensino de História ao meio mediado na qual nossa sociedade digital está inclusa. O museu virtual através da internet pode se comparar a uma experiência de visitação presencial, pois é um espaço sem fronteiras, sendo ligado ao conteúdo de História trabalhado em sala. Para o desenvolvimento desta pesquisa, é realizado inicialmente a análise da revisão bibliográfica de livros e artigos referente as mudanças educacionais diante dos recursos tecnológicos, o que ocasionou novas formas de ensinar história e posteriormente a pesquisa exploratória e qualitativa, a fim de testar na prática, com turmas dos anos finais do ensino fundamental, as contribuições que a interdisciplinaridade de espaços pode proporcionar no ensino aprendizagem de História. Com a análise da fundamentação teórica, por meio de diálogos entre autores e textos de referência, e com a ordenação de informações adquiridas na coleta de dados

**Endereço:** Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n Dois Irmãos, 1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE  
**Bairro:** Recife **CEP:** 52.171-900  
**UF:** PE **Município:** RECIFE  
**Telefone:** (81) 3320-6638 **E-mail:** cep@ufrpe.br



UNIVERSIDADE FEDERAL  
RURAL DE PERNAMBUCO -  
UFRPE



Continuação do Parecer: 5.912.135

da pesquisa, será possível tomar mais claro e compreensível o estudo acerca da utilização de museus virtuais em aulas de História na Educação básica.

**Objetivo da Pesquisa:**

As informações elencadas neste campo foram retiradas do arquivo PB\_INFORMAÇÕES\_BÁSICAS\_DO\_PROJETO\_2033507.pdf, com postagem em 21/12/2022: "Analisar as referidas contribuições que visitas a Museus Virtuais podem desencadear no ensino aprendizagem em história, nos anos finais do ensino fundamental, considerando as plataformas digitais na interdisciplinaridade do ensino."

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

As informações elencadas neste campo foram retiradas do arquivo PB\_INFORMAÇÕES\_BÁSICAS\_DO\_PROJETO\_2033507.pdf, com postagem em 21/12/2022:

"Riscos:

Desconforto de ordem psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual; Medo de divulgação dos dados; Falta de interesse dos participantes.

Benefícios:

Ampliação de novas pesquisas acerca do uso de tecnologias no ensino de história; Contribuição para a educação patrimonial; Visibilização de uso dos espaços não formais de ensino atrelados a educação básica; Democratização de possibilidades de acesso museal."

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Trata-se de um projeto de pesquisa de mestrado, do Programa de Pós- Graduação em História Social da Cultura Regional, da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Vide campo "Conclusões ou pendências e lista de inadequações"

**Recomendações:**

Vide campo "Conclusões ou pendências e lista de inadequações"

**Endereço:** Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n Dois Irmãos, 1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE  
**Bairro:** Recife **CEP:** 52.171-000  
**UF:** PE **Município:** RECIFE  
**Telefone:** (81)3320-8838 **E-mail:** cep@ufrpe.br



UNIVERSIDADE FEDERAL  
RURAL DE PERNAMBUCO -  
UFRPE



Continuação do Parecer: 5.9.12.135

#### Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após análise documental, o projeto foi considerado APROVADO, tendo atendido todas as pendências listadas no parecer anterior.

#### Considerações Finais a critério do CEP:

- 1) Ressalta-se que cabe ao pesquisador responsável encaminhar os relatórios de pesquisa, por meio da Plataforma Brasil, via notificação do tipo "relatório" para que sejam devidamente apreciadas no CEP, conforme Resolução CNS n.468/12, item XI.2.d e Resolução CNSn.510/16, art.28, item V.
- 2) Ressalta-se que cabe ao pesquisador "manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa", conforme Resolução CNS 468/2012, item XI f.

#### Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2033507.pdf	21/12/2022 18:40:32		Aceito
Outros	cartaresposta.docx	21/12/2022 18:30:25	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Outros	cartadeanuencia.pdf	21/12/2022 18:28:25	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Projeto Detalhada / Brochura Investigador	projetedepesquisa.pdf	21/12/2022 15:03:15	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcletale.pdf	21/12/2022 15:01:09	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	termedeconfidencialidade.pdf	14/10/2022 01:59:37	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Outros	roteirosdeentrevistaseformulario.pdf	14/10/2022 01:19:03	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Outros	autorizacaoedeusodaplataformadigitaldo museu.pdf	14/10/2022 01:01:00	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Outros	curriculolattesdoorientador.pdf	14/10/2022 00:52:18	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito
Outros	curriculolattesdopesquisador.pdf	14/10/2022	ALVANIR IVANEIDE	Aceito

Endereço: Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n Dois Irmãos, 1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE

Bairro: Recife

CEP: 52.171-000

UF: PE

Município: RECIFE

Telefone: (81)3320-8638

E-mail: cep@ufrpe.br



UNIVERSIDADE FEDERAL  
RURAL DE PERNAMBUCO -  
UFRPE



Continuação do Parecer: 5.9.12.135

Outros	curriculolattesdopesquisador.pdf	00:48:18	ALVES DA SILVA	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto.pdf	14/10/2022 00:29:02	ALVANIR IVANEIDE ALVES DA SILVA	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

RECIFE, 27 de Fevereiro de 2023

Assinado por:

**ANNA CAROLINA SOARES ALMEIDA**  
(Coordenador(a))

**Endereço:** Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n Dois Irmãos, 1º andar do Prédio Central da Reitoria da UFRPE  
**Bairro:** Recife **CEP:** 52.171-900  
**UF:** PE **Município:** RECIFE  
**Telefone:** (81)3520-6638 **E-mail:** cep@ufrpe.br