

A importância dos museus virtuais e seu impacto positivo para aprendizagem

The importance of virtual museums and their positive impact on learning

Mariana Archanjo Soares,¹ UFG

Resumo

Este artigo é fruto de uma pesquisa de mestrado, que se encontra na fase de levantamento de literatura, e espera-se, com ela, compreender como a educação museal pode contribuir para ampliar o repertório cultural de estudantes da educação básica tendo como base as visitas a museus. Esta é uma pesquisa qualitativa. O texto discute ainda a proposta de criação de um museu virtual, a partir do Quilombo Vó Rita, localizado na zona urbana da cidade de Trindade - GO, para que os estudantes e a comunidade conheçam a história do quilombo. O intuito do museu virtual, nesse caso, é contribuir para melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem de História, ao possibilitar que os alunos conheçam realidades distantes e de outros tempos de uma forma interativa e contemporânea e se desenvolvam enquanto cidadãos mais conscientes e críticos.

Palavras-chave- Educação Museal; Museu Virtual; Ensino de História.

Abstract

This article is the result of a master's research, which is in the literature survey phase, and it is expected, with it, to understand how museum education can contribute to expand the cultural repertoire of basic education students based on visits to museums. This is a qualitative research. The text also discusses the proposal to create a virtual museum, based on the Quilombo Vó Rita, located in the urban area of the city of Trindade - GO, so that students and the community can learn about the history of the quilombo. The purpose of the virtual museum, in this case, is to contribute to improving the quality of teaching and learning of History, by enabling students to get to know distant realities and other times in an interactive and contemporary way and develop as more conscious and critical citizens.

Keywords: Educação Museal; Museu Virtual; Ensino de História.

Introdução

O século XXI se apresenta para nós educadores e para sociedade, em geral, cada vez mais tecnológico. Porém, nem sempre estamos prontos, preparados para lidar com essa tecnologia em sala de aula e até mesmo no dia a dia. A pandemia transformou as relações sociais, e a sala de aula não ficou fora dessas mudanças. As aprendizagens adquiridas em um curto espaço de tempo pelos professores possibilitou ultrapassar barreiras e derrubar muralhas milenares em relação a fluidez do uso tecnológico em sala de aula. A maneira pela qual nos comunicamos com os outros e como aprendemos também passa por mudanças. No entanto, o

¹Mestranda em Ensino de História pela Universidade Federal de Goiás - mariana.archanjo@hotmail.com

processo educacional que foi baseado em outros paradigmas precisa se adequar ao digital, assim, cada vez mais somos confrontados com este enorme desafio da mudança.

As adaptações da prática pedagógica frente às transformações sociais passam pela criação de ambientes de aprendizagem férteis, dinâmicos, vivos, interativos e diversificados, em que o conhecimento e as ideias possam nascer, crescer, evoluir e ser potencializados. As plataformas, aplicativos e sites, tal como os conhecemos, estão a mudar e a ser constantemente desafiados pelo enorme fluxo de conteúdos, pelas múltiplas plataformas e sistemas, que circulam pela nossa cultura, e que provocam um conjunto de mudanças, não só tecnológicas, mas também sociais e culturais. Nos últimos anos, o uso das novas tecnologias tem mudado a forma como nós nos relacionamos, como nos comunicamos e até como aprendemos.

Ao pensar as tecnologias digitais, o historiador necessita realizar uma profunda reflexão sobre a cultura. Isso porque, de acordo com Lucchesi (2014, p. 46), o “conjunto de conhecimentos que se organizam em torno dessas tecnologias não se limitam ao universo dos dispositivos eletrônicos”, mas “influenciam hábitos, comportamentos, padrões de consumo e relacionamentos, modelos de trabalho e, a ver, o modo como escrevemos a história”.

Ao refletirmos sobre o processo de aprendizagem, deve-se, todavia, considerar que a educação formal é responsabilidade da escola, a qual precisa fornecer as bases necessárias para o desenvolvimento do educando de forma integral. Dewey (1979, p. 8) ressalta que:

[s]em a educação formal é impossível a transmissão de todos os recursos e conquistas de uma sociedade complexa. Ela abre, além disso, caminho a uma espécie de experiência que não seria acessível aos mais novos, se estes tivessem de aprender associando-se livremente com outras pessoas, desde que livros e símbolos do conhecimento têm que ser aprendidos.

Nesse sentido, compreendemos que a educação formal é um aspecto importante na vida do indivíduo, haja vista a necessidade de transmissão dos conhecimentos, que foram acumulados ao longo do processo histórico, e que devem ser perpetuados de geração em geração.

Porém, entendemos que o processo de aprendizagem e o conhecimento vão muito além dos processos formais estruturados e pensados pelos estudiosos e pelas academias. As aprendizagens estão presentes nos processos informais e não formais. A junção entre os espaços de aprendizagem formais e informais potencializados pela tecnologia, por meio da conexão entre os indivíduos e as suas experiências, pode contribuir para o processo de aprendizagem atendendo as demandas da sociedade cada vez mais tecnológica.

Tal fato faz dos museus ambientes que podem contribuir para melhoria da qualidade de ensino e aprendizagem em várias áreas do conhecimento, inclusive no ensino de História, possibilitando condições de produção de conhecimento histórico no Tempo Presente. Os ambientes de educação não formal são tão importantes que para Dewey (1979, p.10), o museu é “o coração físico e metafórico da escola ideal”.

Os diferentes contextos culturais em que as pessoas vivem são contextos educativos que formam e moldam os jeitos de ser e estar no mundo. Essa transmissão cultural é importante, porque tudo é aprendido por meio dos pares que convivem nesses contextos. Dessa maneira, não somente práticas sociais e artefatos são apropriados, mas também os problemas e as situações para os quais eles foram criados. Assim, a mediação pode ser entendida como um processo de desenvolvimento e de aprendizagem humana, como incorporação da cultura, como domínio de modos culturais de agir e pensar, de se relacionar com outros e consigo mesmo.

Para Vigotski, o homem, ao longo de toda a sua história, transformou o mundo utilizando instrumentos para sua sobrevivência. É pelo trabalho que o homem estabelece relações com a natureza e com os outros homens, transformando a realidade e a si mesmo e, de tal modo, ele se constitui enquanto ser, se apropriando da cultura acumulada e interiorizando as práticas sócio históricas dentro de um movimento dialético (Vigotski, 2021).

Nesse sentido, o ensino de História, o estudo sobre os museus e a educação patrimonial constituem áreas interdisciplinares que dialogam entre si e com outras disciplinas e são meios relevantes na formação da consciência histórica e na construção identitária dos sujeitos históricos, já que o ensino de História é tratado, neste trabalho, em uma perspectiva dialógica para além dos ‘grandes fatos’, ‘grandes personagens’ e ‘grandes centros’.

Este artigo é fruto de uma pesquisa de mestrado que se encontra em fase de levantamento de literatura e espera-se, com ela, compreender qual a relação que os alunos têm com os museus e com os conhecimentos provenientes desses espaços e como a educação patrimonial pode ampliar o repertório cultural deles e impactar positivamente no processo de valorização e preservação do patrimônio cultural, especialmente, da cidade de Trindade. Além disso, propõe-se a criação de um Museu Virtual do Quilombo Vó Rita, localizado na zona urbana da cidade de Trindade.

A visita virtual ao Museu virtual, apesar de limitar a experiência material e simbólica com o patrimônio histórico, constrói outras formas de experiência baseadas na cultura digital e nas possibilidades de transmissão e acesso de seus suportes tecnológicos. Além disso,

devemos considerar que a forma como a memória é representada no “museu presencial” pode se diferir daquela que é a apresentada por meio do suporte hipermediático.

Os museus, com o uso das tecnologias, no processo de revolução tecnológica e de constante mudanças sociais e até mesmo de saúde (como foi no caso da pandemia), têm realizado um esforço considerável para tornar a herança cultural que guardam acessível. Silveira e Reis (2023) ressaltam que a popularização das Humanidades Digitais e/ou História Digital no Brasil se intensificou durante a pandemia da Covid-19 (2020-2022). No contexto pandêmico, diversos pesquisadores se viram obrigados a utilizar mais intensamente seus computadores, explorar outras funcionalidades da “internet e descobrir as possibilidades de pesquisa através de arquivos e bibliotecas digitais, redes sociais e softwares” (Reis, 2023, p. 32).

Mesmo, diante desse esforço de pesquisadores e professores, a discussão acerca da presença dos museus na rede gera divergências.

Os opositores a essa presença no espaço virtual temem que o público se possa contentar no futuro com visitas aos acervos e exposições no ciberespaço, deixando de ir ao museu físico. Defendem que as imagens digitalizadas no monitor, mesmo no caso de um padrão técnico elevadíssimo, não conseguem transmitir a aura que um original possui. É, na realidade, uma discussão que nos parece estéril, porque o único objetivo dessa digitalização é colocar um instrumento interessante de informação e da comunicação a serviço dos museus, não tendo em mente a substituição, mas sim a complementaridade. (Trindade, S. D.; Ribeiro, A. I; Moreira, A. J, 2019, p. 196).

No entanto, os defensores realmente sérios da utilização das novas tecnologias no fundo nunca tiveram em mente substituir uma coisa pela outra, o intuito é colocar um instrumento interessante da informação e da comunicação a serviço do trabalho em museus (Haupt, 1968, p. 12). Mas a discussão que nos interessa, neste texto, é ir além da possibilidade de acessar, virtualmente, a estes espaços museológicos, é poder também o fazer de forma interativa, abrindo um novo leque para a aquisição de competências e para a construção do conhecimento. Poder acessar um museu virtual de qualquer parte do Brasil e do mundo é ultrapassar barreiras e tornar o conhecimento mais próximo e acessível. Na realidade, a forma como se podem disponibilizar conteúdos interativos permite fomentar estratégias de aprendizagem ativa, abrindo uma nova janela sobre a forma como se acessa o passado.

Assim, neste texto, pretendemos refletir sobre possibilidades do acesso virtual, a ambientes virtuais de aprendizagem, que permitem aos estudantes ser ativos, serem

protagonistas, comunicando e transformando os conteúdos dos museus virtuais interativos do século XXI.

O museu: patrimônio, memória e ensino

O trabalho trata das discussões focadas no campo das relações entre a educação, ensino, comunicação, tempo e memórias históricas. O museu é o espaço em um contexto de aprendizagens, ele não é a reconstituição fidedigna do passado, da memória, mas é um lugar de grande comunicação, com audiência e visitação, de turistas, estudantes e demais visitantes. Todas essas características foram ampliadas pela internet que potencializou o aumento do público e as possibilidades de interação com os objetos museológicos. Os objetos musealizados encenam o diálogo e, ao mesmo tempo, ocupa um espaço a ser descoberto, ocupado, revelado.

De acordo com Guimarães (2007), vivemos em uma sociedade que quer guardar o máximo possível de experiências pretéritas. A febre pela patrimonialização e musealização impõe uma relação nostálgica com essas experiências. Vivemos em um tempo de efervescência do passado e temos hoje projetos de visualização da História nos meios de comunicação de massa, precisamos ocupar esses espaços, sobretudo junto ao público escolar.

De maneira mais específica, nossas discussões levam em consideração a incorporação do Museu Virtual à prática de ensino de História em diferentes níveis da Educação Básica, como proposta pedagógica que não substitui a visita presencial, mas que cria novas ações no âmbito da educação patrimonial. Para a nova museologia, a interação com o conhecimento torna-se tão relevante como o artefacto museológico em si, subsidiada por suportes tecnológicos digitais. Conforme afirma Oliveira (2007, p. 147),

[o] museu digital está, aqui, ligado diretamente a web, de um lado significando uma interface com os museus presenciais, de outro lado, criando o próprio cibermuseu, aquele que não possui uma interface presencial, num sentido metafórico, ou seja, designando os seus acervos para uma ordem digital e criando uma qualidade que tem o objetivo de manter a relação de semelhança com as origens daquilo que se conhece como museu.

É interessante observar que este mesmo movimento é observado por Pereira e Siman (2009, p. 290) ao analisarem o significado do museu contemporâneo para aquele que o visitam e as possíveis maneiras como interagem e analisam os objetos museais,

[q]uando educadores interagem no ambiente museal, cada um poderá criar uma representação para a situação de um modo diferente ou, em outras palavras, poderá apreender o argumento da exposição à sua maneira. Essa

variabilidade pressuposta na exposição já denota o quão complexa pode ser a abertura do museu aos diferentes públicos. A exposição é, nessa medida, também chão descoberto, território em aberto.

As potencialidades de virtualização do museu podem se constituir em respostas para as autoras, à medida que o museu virtual se torna espaço de interação e construção, no sentido de manipulação de objetos tridimensionais que emergem da tela do computador. Assim, no museu virtual, há uma possibilidade de reorganização de um espaço temporal, de um fio que se tenta narrar em um museu físico, fio que se emaranha e cria novas tramas com o mover dos museus, ora reorganizando os espaços criados de acordo com o interesse de cada visitante, ora construindo o seu próprio espaço de observação do passado de maneira autoral.

No que diz respeito à interação, o museu virtual pode reproduzir o discurso expositivo do museu físico, mas também propor um itinerário completamente diferente, novo e, inclusivamente, constituir-se como um museu apenas virtual sem um contraponto físico. Neste plano, o museu já não é apenas um site, é uma realidade museológica independente da sua projeção num sítio real. O museu virtual passa a configurar-se como um espaço virtual que medeia a relação dos utilizadores com o patrimônio, tornando-se num museu paralelo, onde a comunicação é o fator mais importante para envolver o utilizador e dar a conhecer o patrimônio em questão (Henriques, 2004).

Na atualidade, museu é sinônimo de coleção, de acervo, de documentação, conservação, exposição e informação de qualquer tipo de objeto, organizado por alguém ou por uma instituição, com ambição de apresentar ao público, criar formas educativo-pedagógicas, pesquisa e extensão. E esse novo museu, que está no ciberespaço, o virtual, prescinde do espaço físico onde estão as “coisas” que devem ser vistas.

Desde 1992 a tecnologia de imagens, dos *bits* e, efetivamente, da Internet, combinaram-se para levar os museus mais perto das pessoas que talvez nunca tivessem a oportunidade de ver de perto as grandes e famosas exposições. Além disso, a internet passou a oferecer um canal para que as pessoas também mostrassem os seus trabalhos de arte e as suas histórias de vida, e, certamente, muitas das quais nunca teriam entrado num acervo de um museu casa. Além de oferecer exposição dos artefatos coletados, a internet possibilitou a expansão do papel educacional do museu. A grande vantagem de ter um museu digital é a capacidade de alcançar públicos remotos.

Num museu interativo em ambiente virtual, como será proposto no Museu Virtual do Quilombo Vó Rita, existirá um apelo constante à interatividade e, em alguns casos, o visitante será convidado a construir a sua própria coleção, a organizar a sua visão do museu, a

apropriar-se dos objetos digitais – conceito que a realidade aumentada, mas, sobretudo, a realidade virtual começam a concretizar –, a desconstruir a contextualização proposta pelo discurso museológico e a reinventar o objeto em outros contextos e utilizações.

O Quilombo Vó Rita está localizado na cidade de Trindade, região metropolitana da capital de Goiás, Goiânia, sua sede é no Setor Bela e é caracterizado como urbano. O Quilombo tem registro na Fundação Palmares desde 09/03/2009. Atualmente, a presidenta do grupo é a mestre em antropologia Marta Quintiliano. Decidimos realizar esta pesquisa após percebermos a invisibilidade dessa comunidade, já que perguntamos sobre a sua existência a vários servidores da rede municipal de educação de Trindade, moradores da cidade e alunos e nenhuma dessas pessoas a conhecia. Dessa forma, sentimos a necessidade desse (re)conhecimento para além dos sujeitos envolvidos pois, mesmo após 15 anos, o município e seus moradores não reconhecem essa (re)sistência dos quilombolas em sua história.

Ao visitarmos o Quilombo Vó Rita, inicialmente, pensamos em compreender esse território como um lugar que mereceria ser inserido num ambiente de museu. O museu virtual poderá ser utilizado, desse modo, em diversas ações para que a comunidade conheça a história do Quilombo Vó Rita. O intuito é que essa narrativa chegue até as escolas, a partir do uso de recursos tecnológicos pelos professores e estudantes de Trindade e de qualquer parte do Brasil e do mundo, desde que possuam um aparelho de computador ou celular e rede de internet. Essas ações permitem que os sujeitos aprendizes transponham barreiras, físicas, sociais, de poder e de memória.

Vimos que a memória é dinâmica, complexa e se manifesta de várias formas e em diversos espaços, dentre eles os museus. Conforme Mário Chagas (2002, p. 62), “os museus são a um só tempo: herdeiros de memória e de poder. Estes dois conceitos estão permanentemente articulados nas instituições museológicas”. Se a memória é um campo de batalha, nos museus ocorrem alguns dos mais importantes conflitos. Os museus históricos colaboram diretamente para a construção da memória social, por meio de suas narrativas históricas, que são cheias de intencionalidades refletidas na temática do museu, no seu recorte temporal, na disposição do acervo. A própria organização do espaço reflete hierarquias em relação aos objetos e as narrativas representadas pelos museus (Meneses, 1994). Nesse debate, insere-se o conceito de patrimônios sensíveis que, segundo Lima (2018), correspondem aos lugares e narrativas que foram invisibilizados e que carregam sentidos de dor, mas também de luta e representatividade. Esse é o caso do quilombo Vó Rita, em Trindade, Goiás, que, apesar da sua invisibilidade na história local, permanece ocupando o seu espaço e buscando formas de narrar as suas próprias histórias.

Corroboramos com Muchacho (s.d., p. 1541) quando ele afirma que o museu virtual é uma realidade nova na museologia. É preciso compreender o caráter inovador como aquele relacionado ao caráter aberto da informática contemporânea, ou seja, os objetos do museu disponíveis numa perspectiva que é orientada pelos referenciais teóricos de seus autores, mas que permite a sua reconfiguração, conforme os desejos ou interpretações que o visitante possui.

Neste contexto, alguns autores discutem mesmo a necessidade de se repensar a noção de patrimônio e conservação do objeto e da sua representação virtual num espaço, “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).

Este tipo de museu virtual torna-se um lugar de aprendizagem, em que os utilizadores podem, potencialmente, ser curadores do seu próprio museu, numa experiência, verdadeiramente, construtivista e em constante atualização. O sujeito, por meio da exploração virtual dos objetos e ambientes históricos, realiza um exercício de aquisição e apropriação de conhecimentos e de uma memória que se tornou verdadeiramente significativa, porque foi trabalhada e construída por ele mesmo.

No processo educativo, o indivíduo e o meio são, portanto, dois fatores harmônicos e ajustados. O meio social ou o meio escolar, se bem compreendidos, devem fornecer as condições pelas quais o indivíduo libere e realize a sua própria personalidade. Logo, a escola não deve ser a oficina isolada onde se prepara o indivíduo, mas o lugar no qual numa situação real de vida, indivíduo e sociedade constituam uma unidade orgânica, e possam contribuir para a formação humana de maneira integral.

Ressaltamos ainda que a diversificação dos saberes remete a um outro aspecto bastante significativo, a ampliação das referências culturais desses saberes. Esse tema, que não se limita à educação integral, pois corresponde ao próprio movimento curricular brasileiro nas últimas décadas, incorpora, gradativamente, reivindicações de diversos grupos sociais até recentemente ausentes dos currículos, como atestam as diversas inserções no texto original da Lei de Diretrizes e Bases - LDB (Brasil, 1996) em torno da consideração da diversidade cultural, social, étnica e racial. Citamos, por exemplo, a indicação, no artigo 26, de que o currículo abarque “[...] características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos” (Brasil, 1996, p.10); o artigo 26-A, que torna “[...] obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena” (Brasil, 1996, p.10) ; a indicação, no § 2º do artigo 26-A, de que: “Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos

indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras” (Brasil, 1996, p.10).

Finalmente, além da ampliação do repertório de saberes e de suas referências culturais, de modo a compor currículos multi ou interculturais, é necessário que os saberes escolares tradicionais possam dialogar com outros saberes, como é o caso dos saberes comunitários, como se apresenta a comunidade do Quilombo Vó Rita. Essa questão também não é exclusiva do debate em torno da educação integral, pois a integração curricular é um tema já bastante discutido em educação. Entretanto, no caso da educação integral, tendo em vista o desenvolvimento integral dos estudantes, a integração entre os saberes torna-se uma premissa fundamental, já que a fragmentação característica do modelo estritamente disciplinar, predominante nos modelos tradicionais de escolarização, certamente não contribui para uma formação ampla, contextualizada e capaz de fornecer aos estudantes uma compreensão abrangente dos fenômenos. Em seu texto de Introdução, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) afirma o compromisso com a educação integral da seguinte maneira,

[...] a Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva. Significa, ainda, assumir uma visão plural, singular e integral da criança, do adolescente, do jovem e do adulto - considerando-os como sujeitos de aprendizagem - e promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades (Brasil, 2018, p. 14).

A concepção de educação integral na BNCC adotada [...] se refere à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea (Brasil, 2018, p. 14).

Em relação à questão da ampliação dos saberes, incluindo componentes curriculares artísticos e culturais, saberes comunitários e extraescolares, que, como vimos, caracterizam a tendência à diversificação e à ampliação da gama de saberes veiculados pela escolarização em projetos de educação integral, não encontramos essa ênfase nos objetos de conhecimento propostos pela BNCC. O olhar pragmático predominante na Base tende a apresentar uma ênfase muito maior nas possibilidades de utilização dos conhecimentos, das habilidades ou dos valores em situação, o que de fato caracteriza o currículo por competências, do que apostar no valor formativo intrínseco dos saberes.

Museus virtuais interativos e o Ensino de História

Museus do mundo inteiro já passaram há algum tempo a tornar a herança cultural que guardam e a arte contemporânea que fomentam, amplamente, acessíveis em rede global. Com isso, alargaram suas atuações, conseguindo um grau de atenção que jamais teriam alcançado com os meios convencionais. É claro que todo apreciador da arte e os estudiosos dos objetos, ou até mesmo cidadãos comuns, que não seja um viciado por telas, gostariam muito mais de viajar para conhecer todos os acervos e exposições interessantes. Mas, quem é que pode se permitir a esse luxo? Graças à internet, existe agora pelo menos a possibilidade de se atualizar à distância, desde que as informações correspondentes estejam armazenadas na rede (Haupt, 1998, p. 12). A exemplo disso, segundo dados do ICOM – *International Council of Museum*, desde abril de 2001, mais de mil museus de 34 países-membros da Organização dos Estados Americanos (OEA) tornaram-se também *online*.

O conceito de museu virtual é algo muito novo na museologia, surgiu a partir da década de 90 do século XX. Antes disso, o uso da internet estava restrito ao ambiente acadêmico. Foi somente com a proliferação da internet comercial, a partir de 1994, que os museus começaram a apresentar-se de forma virtual.

Mas ainda há pouca discussão teórica sobre os museus virtuais. Segundo Werner Schweibenz (1998), o conceito de museu virtual está em constante construção e é fácil confundirmo-nos com as outras denominações, tais como: museu eletrônico, museu digital, museu *online*, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço. Por se tratar de uma temática ainda muito nova na museologia, não há um consenso em relação ao que é considerado museu virtual e o que seria apenas um site de museu. A maioria dos autores que trabalham com a questão apontam para uma definição ligada à virtualização dos objetos e sua apresentação *online*, sem uma discussão mais profunda sobre os aspectos teóricos deste tipo de abordagem.

Entendemos o conceito de cibermuseus e museu virtual (Deloche, 2021) como dois conceitos distintos, em que o primeiro caracteriza-se pelas reproduções *online* do acervo ou parte dele em um determinado museu, enquanto o segundo é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com os utilizadores. O museu virtual é um espaço paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. Assim, só pode ser considerado museu virtual aquele que tem suas ações museológicas ou parte delas trabalhadas num espaço virtual.

Portanto, a virtualidade não está, essencialmente, ligada à internet, pois os museus virtuais podem sê-lo, mesmo sem estarem *online*, seja por meio de CD-ROM's, quiosques,

exposições físicas, performances, etc. Os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio, por meio de ações museológicas, mas que não, necessariamente, têm suas portas abertas aos utilizadores em seu espaço físico. O Museu Virtual do Quilombo Vó Rita encontra-se nessa mesma perspectiva, já que terá um ambiente virtual de acesso, porém fisicamente ele é formado por 3 casas localizadas em bairros diferentes no município de Trindade – Goiás que não é aberto à visitação e ao público.

As possibilidades, hoje, geradas por aplicativos digitais e pelo próprio funcionamento da internet fazem com que quem deles se beneficia se sinta mais interessado em interagir com os conteúdos que daí resultam. No caso dos museus, esta questão reflete-se na vontade de que os utilizadores dos *websites* disponibilizados possam interagir, verdadeiramente, com os seus conteúdos, contando novas histórias através da reorganização dos objetos que integram as coleções destes mesmos museus (Arruda, 2011).

Superando a vertente mais conservadora dos museus digitais, ou virtuais, que, se limita a uma apresentação em formato digital das suas coleções, os museus só têm a se beneficiar da interação com o público, construindo novas práticas e novas experiências, “nas quais a transmissão hierárquica de conhecimento deu lugar a uma colaboração e diálogo entre as partes envolvidas num processo interativo de construção do conhecimento” (Costa, 2017, p. 78).

E, de fato, existem já exemplos desse tipo de interações e de construção de novos objetos artísticos, de novo conhecimento, a partir de uma dialética de comunicação entre o espaço museológico e os seus visitantes. No campo educativo, um dos aspectos mais importantes a ter em conta é a motivação que a interação com o museu virtual pode proporcionar ao estudante. Na verdade, sabemos, enquanto educadores, que os nossos estudantes aprendem quando participam ativamente do processo de ensino-aprendizagem ou, como refere D’Acquisto (2006), quando conseguem encontrar a resposta à pergunta “porque estou a aprender isto?”.

Nesse sentido, a possibilidade de os estudantes interagirem com o espaço museológico, ainda que de forma digital, adaptando os conteúdos aos interesses de cada um ou do grupo-turma, ou podendo a partir desses conteúdos criar novos objetos culturais, cria todo um novo ambiente de aprendizagem, que contribui para o desenvolvimento de competências esperadas para os estudantes do novo milênio: espírito crítico, trabalho colaborativo e autonomia.

Essa perspectiva associada a uma pedagogia emancipatória, colaborativa e construtivista encontra em contexto educacional um espaço natural. A possibilidade de

interação dos estudantes com os conteúdos e a mobilização deles para criar outros diferentes, torna o processo de aprendizagem, através da visita a um espaço museológico, ainda que em contexto digital, muito rico.

O diálogo existente entre o ensino de História (na perspectiva do local) e a Educação Patrimonial é profícuo, pois possibilita diversos ângulos de entendimento e abordagens. A relação entre as duas áreas proporciona a construção de pertencimento dos sujeitos aos bens culturais da sua região, das identidades, inclusive a identidade histórica, bem como a formação da cidadania, da preservação dos patrimônios e do sujeito histórico. Dessa forma, esta análise também possibilita ampliar a compreensão do universo social, cultural e a trajetória histórica e temporal dos discentes, desde os Anos iniciais do Ensino Fundamental.

Diante da relevância da Educação Patrimonial e com a mudança no currículo da Educação Básica brasileira, a temática sobre Patrimônio aparece ao longo do texto da BNCC, trazendo unidades temáticas e objetos do conhecimento que possibilitam refletir sobre o cotidiano escolar e a aproximação com a Educação Patrimonial, por mais que o documento não cite o termo em nenhum momento.

Ao analisarmos a BNCC, pudemos observar que o documento traz essa preocupação com a Educação Patrimonial dentro do Ensino de História para o Ensino Fundamental I. Concluímos que, em determinados momentos, o documento apresenta temáticas relacionadas ao Patrimônio histórico-cultural, através de unidades temáticas e objetos de conhecimento que contemplam o tema, contudo, não se apresenta de forma homogênea em todos os anos, embora a abordagem privilegie alguns anos do Ensino Fundamental I.

Compreendemos que o ensino de História pode assumir um papel significativo na educação patrimonial, proporcionando a compreensão do passado (Pinto, 2019). Pensar essas aproximações nos faz refletir sobre a importância de se aprender a historicidade do lugar em que se vive, percebendo-se como sujeito histórico, partícipe da sua própria realidade. Assim, com esse intuito, o ensino da História local se torna relevante, “uma abordagem local dos conteúdos pode estimular os alunos a aprender de forma reflexiva e crítica, envolvendo-se tanto na vertente teórica como na prática, pois implica também ligação à comunidade” (Pinto, 2019, p. 12). Ao mesmo tempo, a história local proporciona oportunidades de exploração de questões sobre identidades e o processo de pesquisa histórica. Conhecer o Quilombo Vó Rita poderá contribuir para formação e identidade do trindadense.

A História local apresenta aos alunos uma história que parte de um cotidiano que eles conhecem e, assim, permite-lhes relacionar os acontecimentos locais com os globais e a

reflexão sobre a realidade que os cerca contribui na configuração identitária deles. Para Rüsen (2015), a construção da identidade histórica é a culminância de uma diversidade de identificações articuladas em perspectiva temporal. Tais identidades se manifestam através de diferentes culturas, possibilitando uma história plural em que os sujeitos tenham voz. Nessa perspectiva, entende-se que a educação patrimonial caracteriza a identidade étnica, a autoafirmação racial e cultural dos sujeitos.

Sendo assim, o ensino de História, desenvolvido na perspectiva da educação patrimonial, possibilita a construção identitária dos sujeitos, suas identidades étnicas proporcionando o reconhecimento de si e da sua cultura, num movimento de acolher e assumir a sua identidade histórico-cultural e étnico-racial. As reflexões realizadas pelos sujeitos permitem que a História plural seja observada nos diferentes patrimônios culturais que constituem um lugar, desde construções, saberes populares, celebrações, objetos, espaços naturais ou a oralidade. Na interação entre a História local e a perspectiva da Educação Patrimonial é possível desenvolver essa pluralidade. É relevante destacar que as reflexões acerca da Educação Patrimonial e do ensino de História local devem ser trabalhadas na disciplina de História.

Considerações finais

De maneira geral, acreditamos que a temática desta pesquisa é de extrema relevância social e pode permitir para a descoberta de novas estratégias e dinâmicas pedagógicas que envolvam os usos e apropriações de tecnologias digitais no ambiente escolar.

Antes, os historiadores recorriam aos arquivos físicos para “encontrar” suas fontes históricas, hoje em dia, muitos historiadores recorrem ao *google*, *blogs*, *podcasts*, redes sociais, arquivos digitais e/ou videogames para “produzir” suas fontes. Assim, as tecnologias digitais permitem a multiplicação dos espaços de pesquisa e diferentes modos de interação coletiva e/ou individual.

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 de seus muros. As ações museológicas dos museus, praticadas com a internet podem ter um alcance muito maior do que aquelas que são exercidas em seu espaço físico, pois abrangem um público muito maior. Os museus que aproveitam as possibilidades que a internet oferecem e criam seus próprios museus virtuais conseguem ir além de suas fronteiras. Além disso, a probabilidade de uma interação maior com o público é a grande vantagem da criação de museus virtuais, sejam eles representações virtuais de museus já

existentes ou criados, especialmente, para a rede mundial de computadores como é o caso do Museu Virtual do Quilombo Vó Rita.

Acreditamos que, mais do que em qualquer época, o ensino de História pode ser potencializado, significativamente, por permitir, por meio da informática, a materialização, ainda que virtual, do passado.

Essa possibilidade de aproximação dos estudos sobre os Museus Virtuais, Educação Patrimonial, patrimônios histórico-culturais e o ensino da História local, favorecem o alcance de alguns objetivos da História enquanto disciplina, como a contribuição para a formação da cidadania e da identidade social e histórica dos sujeitos históricos.

Além disso, a História possibilita desenvolver, a partir do trabalho com o patrimônio, algumas noções basilares da História como tempo/espaço; permanências/mudanças e fontes históricas. Portanto, ao trabalharmos o patrimônio histórico-cultural no componente História a partir dos direcionamentos da BNCC, se faz necessário pensar essas possibilidades de aproximação, de desenvolvimento de noções históricas e da formação do sujeito social, cultural e histórico que são os discentes.

Compreendemos que se faz necessário estudar sobre as relações existentes entre, o Museu Virtual, a Educação Patrimonial e o ensino de História diante da sua relevância para a formação dos sujeitos na sociedade. É um terreno de possibilidades de análise, de construção de metodologias, de relatos de experiências, bem como de discussões sobre o lugar da Educação Patrimonial e dos Museus Virtuais no ensino de História.

Referências Bibliográficas

ARRUDA, E. Museu virtual, prática docente e ensino de História: apropriações dos professores e potencialidades de elaboração de um museu virtual orientado ao visitante. *In: Encontro Nacional Dos Pesquisadores Do Ensino De História*, 9, 2011, Florianópolis. Anais eletrônicos... Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2011. p. 1-11.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, Casa Civil, Subchefia para Assuntos Jurídicos, [1996]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm . Acesso em: 10 maio. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio>. Acesso em: 14 out. 2024.

CHAGAS, M. Memória e poder: dois movimentos. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 19, n. 19, p. 43-81. 2002. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/367>

COSTA, A. R. As coleções patrimoniais digitais na cultura do remix: remixing europeana. *In: SIMÕES, R. B. et al. (Org.). Pessoas e ideias em trânsito: percursos e imaginários*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2017. p. 65-98.

D'ACQUISTO, L. **Learning on display**: student-created museums that build understanding. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, 2006.

DELOCHE, B. **Le musée virtuel**: vers un éthique des nouvelles images. Paris: Presses Universitaires de France, 2001. p. 261 (Questions actuelles)

DEWEY, J. **Democracia e educação**: introdução à filosofia da educação. Trad. de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Nacional, 1979.

GUIMARÃES, M. L. S. Vendo o passado: representação e escrita da história. **Anais do Museu Paulista**. São Paulo, Nova Série, v. 15, n. 2, p. 11-30. Jul./dez., 2007.

HAUPT, G. Os museólogos exploram um novo meio. É a internet uma alternativa adequada para a difusão das artes e da cultura no mundo inteiro? A América Latina avança ousadamente pela rede global. **Humboldt**, 1998, São Paulo, n 76, p. 12-16.

HENRIQUES, R. **Museus virtuais cibermuseus**: a internet e os museus. [S.l.: s.n.], 2004. Disponível em:http://www.museudapessoa.net/public/editor/museus_virtuais_e_cibermuseus_-_a_internet_e_os_museus.pdf. Acesso em: 05 jan. 2024.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

LUCCHESI, A. Por um debate sobre História e Historiografia Digital. **Boletim Historiar**, n.2, p.45- 57, 2014. Disponível em:<https://seer.ufs.br/index.php/historiar/article/view/2127>. Acesso em: 02 maio 2024.

LIMA, M. História, Patrimônio e Memória Sensível: o Cais do Valongo no Rio de Janeiro. **Outros Tempos**, v. 15, n. 26, 2018, p. 98-111.

MENESES, U. T. B. de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Anais do Museu Paulista**. São Paulo, v.2, 1994.

MUCHACHO, R. Museus Virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. S.d. *In: Livro de Actas – 4 SOPCOM*.p.1540-1547.

OLIVEIRA, J. C. O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. **Comunicação e Sociedade**, v. 12, p. 147-161, 2007.

PEREIRA, J. S.; SIMAN, L. M. de C. Andarilhagens em chão de ladrilhos. *In: FONSECA, S. G. (Org.). Ensinar e Aprender História: formação, saberes e praticas educativas*. Campinas: Atomo & Alínea, 2009. p. 277-296.

PINTO, H. Educação patrimonial e ensino de História: leituras do passado através do patrimônio cultural local. **OP SIS**. Goiânia, v. 19, n.1, p.1-21, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufg.br>. Acesso em: 25 jul. 2022

REIS, A. F. As humanidades digitais no Brasil e no mundo: o estado da arte. **Convergências: Estudos em Humanidades Digitais**, v. 1, n. 1, p. 32-48, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/index.php/cehd/article/view/47>. Acesso em: 21 maio 2024.

RÜSEN, J. **Teoria da história**: uma teoria da história como ciência. Curitiba: UFPR, 2015.

SCHWEIBENZ, W. **The virtual museum**: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communications systems [Em linha]. Actual. 1998. [Consult. 2 Março 2004]. Disponível

naWWW:http://www.phil.unisb.de/fr/infowiss/projekte/virtualmuseum/virtual_museum_ISI98.htm.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia, educação e desenvolvimento: escritos de L. S. Vigotski**. Organização e tradução Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo. Expressão Popular, 2021.

TRINDADE, S. D; RIBEIRO; A. I. MOREIRA, A. J. Museus virtuais interativos enquanto artefactos digitais para a aquisição de competências e conhecimentos: o projeto UC Digital. *In*: ALVES, L.; TELLES, H. V; MATTA, A. (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019. p.193 – 214.