



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA
MESTRADO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA

KARLA COLARES VASCONCELOS

AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS NOS MUSEUS VIRTUAIS

FORTALEZA

2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA
MESTRADO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA

KARLA COLARES VASCONCELOS

AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS NOS MUSEUS VIRTUAIS

Dissertação de mestrado apresentada à coordenação do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do Título de Mestre. Do Núcleo História e Memória da Educação- NHIME. Eixo: História e Memória e Práticas Culturais Digitais.

Orientador: Prof. Dr. José Rogério Santana

**FORTALEZA
2014**

KARLA COLARES VASCONCELOS

AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS NOS MUSEUS VIRTUAIS

Dissertação de mestrado apresentada à coordenação do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do Título de Mestre. Do Núcleo História e Memória da Educação- NHIME. Eixo: História e Memória e Práticas Culturais Digitais.

Aprovada em: _____/_____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Rogério Santana (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Gerardo Vasconcelos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Lia Machado Fiuza Fialho
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

Dedico este trabalho aos meus filhos Gabriel e Davi que tão novos compreenderam a ausência de sua mãe para os estudos. A minha família que estiveram presentes neste momento, em particular Ricardo, meu companheiro, meu tio Milton e minha avó Esperança. E ao meu avô José Milton, que apesar de sua ausência, sempre me ensinou a aprender um pouco mais, e minha mãe Cinara, que mesmo não sendo tão presente esteve comigo em momentos essenciais.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por ter colocado obstáculos superáveis e mostrar a força e a fé que possuo.

Ao meu orientador Prof. Dr. José Rogério Santana, que muitas vezes esteve presente me orientando e dedicando seu tempo aos ensinamentos preciosos para que essa dissertação fosse realizada. Seu companheirismo, sua amizade e dedicação, e confiança na minha pessoa. Um muito obrigada!!!

A prof^a. Dr^a Lia Machado Fiuza Fialho pelas valiosas sugestões metodológicas e estruturais dessa pesquisa, assim como parceria acadêmica por meio da interação na mesma.

Ao Prof. Dr. José Gerardo Vasconcelos, pelos ensinamentos ao longo desse período de estudo e escrita, como também pelas oportunidades de aprender mais nas atividades acadêmicas.

Ao Prof. Dr. Wilson Honorato Aragão, que norteou passos fundamentais para a escrita dessa pesquisa.

A minha família que estiveram presentes na minha caminhada, em especial meus filhos Gabriel Colares e Davi Colares pelo o amor de vocês que são a minha força a cada manhã que levanto nessa vida. Ao meu companheiro Ricardo Frota que seu amor e carinho me ajuda a sentir mais confortável nas lutas do dia a dia. A minha avó e mãe Esperança Colares, que me ensinou que na vida a gente tem que conquistar o seu espaço. Ao meu tio Milton Colares pelo o apoio incondicional pela minha caminhada acadêmica. A minha tia Mary Lucy e minha prima Mellyna Colares pela compreensão que tiveram comigo.

Em memória, agradeço ao meu avô José Milton Cornélio que mesmo não estando mais aqui presente, sei que está muito orgulhoso de sua neta e filha, quem me proporcionou nessa vida uma educação de qualidade, a qual aproveito com bastante entusiasmo.

Em memória, agradeço a minha Cinara Colares, que mesmo ausente nesse mundo que conhecemos, fez-me sentir orgulhosa de tê-la como mãe e que sua ausência me fez conhecer sentimentos que antes não conhecia, e força que não possuía.

Aos professores do Núcleo de História e Memória da Educação que com cada um deles aprendi detalhes que sempre levarei na minha jornada acadêmica, em especial em especial, aos professores doutores Rogério Santana, Gerardo Vasconcelos, Raimundo Elmo Vasconcelos, Ari de Andrade, Rui Martinho e Lia Fialho. Ao NHIME por me acolher e dar possibilidade de desenvolver a pesquisa e além de poder contribuir para as suas atividades acadêmicas.

Aos meus colegas Roberta Lúcia Oliveira companheira de graduação, estudo e pós-graduação pela caminhada de tantos anos, a Larisse Barreira que em muitos momentos aprendemos juntas. A Karla Botão por estar sempre presente auxiliando nas datas atividades. Ao Flávio Muniz por ser aquele amigo fiel e estar presente mesmo ausente e a todos os meus colegas de pós-graduação que souberam dividir seus conhecimentos e experiências.

À CAPES pelo financiamento da minha pesquisa, e assim auxiliando a concretização dessa pesquisa.

Aos professores Mauro Pequeno e Henrique Sérgio Pequeno pela confiança no meu trabalho e apoio em momentos necessários.

E finalizo agradecendo a todos aqueles que cruzaram a minha vida durante o percurso investigativo que só foi possível pelo apoio de todos.

Obrigada!!!

Só conheço uma liberdade, e essa é a
liberdade do pensamento.
*(Antoine de Saint-Exupéry- O pequeno
príncipe)*

RESUMO

A pesquisa investigou os museus virtuais como uma ferramenta didática nas práticas educativas digitais, e a sua contribuição para a construção da memória e como fontes digitais para a aquisição de conhecimentos. Para desenvolver esse objetivo utilizamos a pesquisa qualitativa e como estratégia de investigação o estudo de caso porque possibilita analisar um fenômeno individual ao proporcionar uma visão de outros fenômenos semelhantes (YIN, 2005). Como a pesquisa aconteceu em ambientes virtuais, a etnografia virtual foi a base para a investigação nos ambientes da Internet. Foram desenvolvidos os conceitos de **Cibercultura; Memória Digital; Práticas Educativas Digitais e Museologia**. De posse dessa clareza, fizemos o levantamento dos museus virtuais cadastrados no Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM e sequencialmente, classificamos os museus virtuais brasileiros e analisamos de acordo com a possibilidade didática de cada um deles. A coleta dos dados foi realizada por meio de diário de bordo digital, o qual respondeu a seguinte questão: **Como o fenômeno dos museus virtuais é considerado um aporte da memória digital social e podem ser uma ferramenta didática nas práticas educativas digitais?** Os recursos utilizados nesta pesquisa foram: a exploração bibliográfica, documento digital (imagem, vídeos, textos, links) e o diário de bordo digital. Os resultados encontrados nos possibilitou uma reflexão e aprendizagem significativa para conhecermos e compreendermos o fenômeno educativo no âmbito das tecnologias digitais de comunicação e informação que estão alocados no ciberespaço. Dessa forma, podemos entender como essas tecnologias nos auxiliam na perspectiva da propagação da memória, seja ela coletiva ou social, e a migração das informações – lembranças- para as *nuvens*. A relevância do estudo da memória foi apresentada no decorrer da pesquisa, que foi encontrado um museu que guarda a memória social através de falas de pessoas comuns que podem registrar a sua história no museu. Assim percebemos que de uma forma direta as Práticas Educativas Digitais se fazem presentes neste ambiente museal. Os museus virtuais ainda estão criando a sua identidade dentro do contexto pelo o qual ele é definido. É por meio de tentarmos compreender o papel do museu virtual para a educação que concentramos esforços para a realização dessa pesquisa científica que ajude aos pesquisadores o conhecimento científico a todos que necessitam.

Palavras Chaves: Museus Virtuais, Práticas Educativas Digitais, Memória Digital.

ABSTRACT

The research investigated the virtual museum as a teaching tool in digital educational practices and their contribution to the construction of memory and how digital sources for acquiring knowledge. To develop this goal we use the qualitative research strategy and how the case study research because it allows analyzing an individual phenomenon by providing an overview of similar phenomena (Yin, 2005). As the research took place in virtual environments, virtual ethnography was the basis for investigation in Internet environments. The concepts of Cibercultura were developed; Digital memory; Digital and Museology Educational Practices. Armed with this clarity, we did a survey of registered virtual museums in Brazilian Institute of Museums - IBRAM and sequentially classify Brazilians virtual museums and analyzed according to the didactic potential of each. Data collection was performed by daily digital board, which answered the question: How does the phenomenon of virtual museums is considered a social contribution of digital memory and can be a teaching tool in digital educational practices? The resources used in this research were: a bibliographic exploration, digital document (image, video, text, links) and the daily digital board. The results allowed us to reflect and meaningful learning to know and understand the phenomenon of education within the digital communication and information technologies that are allocated in cyberspace. Thus, we can understand how these technologies help us in view of the spread of memory, be it collective or social and migration of information - memories - to the clouds. The relevance of the study of memory was presented during the research, it was found that a museum guard social memory through the speech of ordinary people who can record their history in the museum. Thus we realize that in a direct way the Digital Educational Practices are present in this museal environment. Virtual museums are still creating their identity within the context by which it is defined. It is by trying to understand the role of the virtual museum for the education focus efforts toward this scientific research that helps researchers to scientific knowledge to all who need.

Key Word: Virtual Museum, Educational Practices Digital, Digital Memory.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Passos da pesquisa	24
Quadro 2- Categorias de Análise	25
Quadro 3- Relações entre o Museu e a Museologia	67
Quadro 4- Museus Virtuais cadastrados no IBRAM.....	78
Quadro 5- Museu Cartão de Visita	80
Quadro 6- Museu de Exposição	81
Quadro 7- Museu Cidades	82
Quadro 8- Museu de Memória Social e Aprendizagem	83
Quadro 9- Linha do tempo do Museu da Pessoa	88

LISTA DE FIGURA

Figura 1- Primeiro Museus Moderno	52
Figura 2- Museu Presencial	68
Figura 3- Museu Não-Presencial	68
Figura 4- Museu Virtual	68
Figura 5- Simulador de Voo	71
Figura 6- Simulador em Museus	71
Figura 7- Museu Virtual Clube da Esquina	77
Figura 8- MUVA	77
Figura 9- Museu Virtual IN-PRÓ	80
Figura 10- Museu Virtual Miguel Bakun	81
Figura 11- Museu Virtual de Maricá	82
Figura 12- Museu Virtual da UnB	83
Figura 13- Museu da Pessoa	88

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CA	Classe de Alfabetização
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEFET	Centro Federal de Educação Tecnológica
CIEP	Centro Integrado de Educação Pública
DCE	Diretório Central dos Estudantes
DVD	Digital Versatile Disc
IBRAM	Instituto Brasileiro de Museus
ICOM	International Council of Museum -Comitê Internacional de Museus
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MAC	Museu de Arte Contemporânea
MD	Memória Digital
MV	Museu Virtual
PED	Práticas Educativas Digitais
PT	Partido dos Trabalhadores
PUC	Pontifícia Universidade Católica
TDIC	Tecnologia Digital de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
UFF	Universidade Federal Fluminense
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

CÁPITULO I: Primeiros Passos

1. Trajetória da Pesquisa	14
1.1 Introdução	14
1.2 Questões norteadoras e Objetivos	19
1.3 Sobre a Metodologia	20
1.3.1 Caracterizando a Pesquisa	21
1.4 Estrutura e Organização da Dissertação	24

CÁPITULO II: Vivendo o Digital

2. A Cultura Digital	26
2.1 A Memória	30
2.1.1 A Memória Digital	34
2.2 As Práticas Educativas	38
2.2.1 As Práticas Educativas na Sociedade	40
2.2.2 As Práticas Educativas Digitais	43

CÁPITULO III: Refletindo sobre o Fenômeno

3. Refletindo sobre o Fenômeno – Os Museus Virtuais	45
3.1 Os Museus	45
3.1.1 A Trajetória Histórica dos Museus	47
3.2 A Educação e os Museus	58
3.2.1 Os Museus e os Historiadores da Educação	62
3.2.2 Os Museus na Cultura Digital	66
3.2.2.1 Museus Virtuais	72
3.3 Classificando os Museus Virtuais	78
3.4 Os Museus Virtuais e as Práticas Educativas Digitais Procedimentos Metodológicos - O Museu da Pessoa	84
3.4.1 O Museu da Pessoa e a Etnografia Virtual	90

CÁPITULO IV: Próximos Passos

4. Considerações Finais	117
4.1 Perspectiva de Futuro Trabalho	120
Referências	122

CÁPITULO I: Primeiros Passos

1- TRAJETÓRIA DA PESQUISA

1.1 Introdução

Refletir sobre a trajetória da cultura digital na educação brasileira é uma forma de valer-se de discussões sobre a prática educativa nos ambientes educacionais, sejam eles em instituições escolares ou não.

Levando em consideração o desenvolvimento histórico e epistemológico da educação, vimos como as práticas educativas que são aplicadas no contexto educacional dependendo da esfera em que estão inseridas. Segundo Libâneo (2005) as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limita a escola e a família, vão muito, além disso. Uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sobre várias modalidades.

Por práticas educativas digitais entendemos como o uso das tecnologias digitais que possibilitam aprendizagens digitais com base na formação de grupos que desenvolvam o mesmo interesse em aprender com os recursos digitais. Podemos considerar o processo histórico dessa prática educativa a partir da popularização do uso da Internet como ferramenta de difusão dos conhecimentos e saberes. Essa mudança culminou em uma forma de elaboração de um novo imagético¹, uma recente forma de podermos retratar a cultura atual da sociedade moderna, a cibercultura².

Encontramos nos museus virtuais um recurso que interage com a memória digital³, a prática educativa e a cibercultura e ajuda na construção do conhecimento. Se a utilização dessa ferramenta -os museus virtuais- for adequada à prática educativa digital, este ganha um grande valor nas formas de ensino virtual.

¹ Entendemos por imagético a relação que o observador se dá através da expressão da imagem e/ou da imaginação. É a visão poética, literária que se tem da imagem.

² De acordo com Lévy (1999) cibercultura é a cultura que encontramos nos ambientes virtuais contidos na Internet.

³ Memória Digital: Trata-se do ato de guardar, em forma digital, qualquer documento, em que documento pode ser um texto, uma foto, um filme, um desenho, ou mesmo alguma coisa puramente virtual, e guardar pode ser armazenar em algum computador ou na Internet. Fonte: http://www.wikinet.pro/wiki/Mem%C3%B3ria_Digital. Acessado em 03 de janeiro de 2014.

No ambiente virtual podemos visitar diversos locais em que é permitido compartilhar ideias, opiniões e novas formas de relacionamento, como por exemplo, os museus virtuais. Para compreendermos o sentido dos museus que estão hospedados na Internet iniciaremos discutindo sobre o conceito de museu que pode ser encontrado em diversas escritas que nos auxilia entender o seu papel para a sociedade. Apresentamos algumas definições que estão disponíveis em enciclopédias, dicionários e na própria Internet.

A enciclopédia Delta Larousse (1979, p. 4691) apresenta a definição de museu como: “Edifício público onde se guardam coleções de obras de arte ou de valor histórico ou cultural”. O dicionário Soares Amora (2011) o define como: “lugar onde se expõem e estudam obras de artes, objetos raros ou antigos, coleções científicas, etc.” Já o dicionário Aurélio⁴ define como:

s.m. Na Antiguidade, templo das Musas. / Pequena colina de Atenas, consagrada às Musas. / Parte do palácio de Alexandria onde Ptolomeu I tinha reunido os mais célebres filósofos, e onde ficava sua famosa biblioteca. [Nestes dois últimos sentidos, escreve-se com inicial maiúscula.] / Grande coleção de objetos de arte e de ciência. / Prédios onde se encontram essas coleções. / Fig. Casa onde se encontram coisas diversas, antigas, sem uso.

Na Internet podemos encontrar em alguns sítios com seu significado, no *Google* ele nos sugere alguns sites que apresentam essa definição plausível, como é o caso do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM)⁵, que reza que os museus são: “[...] pontes, portas e janelas que ligam e desligam mundos, tempos, culturas e pessoas diferentes.”

A *Wikipédia*⁶ define museu virtual como um espaço virtual para mediação e de relação do patrimônio com seus usuários através da Internet. Com a finalidade de aproximar a arte de pessoas, além de proporcionar um ambiente de conservação de fontes históricas. Será por meio dessa ferramenta didática que pesquisaremos o seu uso em museus virtuais como espaço da História, Memória Digital com a finalidade de conhecer as práticas educativas digitais que estão inseridos nos museus virtuais.

Além do mais, a legislação nos assegura sobre o que podemos ter

⁴ Disponível em: <http://www.dicionariodoaurelio.com/Museu.html>. Acessado em 12/fev/2013

⁵ Disponível em: <http://www.museus.gov.br/>. Acessado em 12/fev./2013

⁶ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_Virtual> Acesso: 09/fev./2012

de palpável em relação às políticas públicas sobre museu. Por isso, nos deleitamos no que o Comitê Internacional de Museus (ICOM), em 1956, definiu o Museu como sendo:

“[...] um estabelecimento de caráter permanente, administrativo para interesse geral, com a finalidade de conservar, estudar, valorizar de diversas maneiras e elementos de valor cultural.”.

No Brasil, a questão da educação museal começou a ser discutido na década de 1970 e somente em 2010, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) realizou o I Encontro de Educadores do Instituto Brasileiro de Museus, que teve como objetivo traçar diretrizes e estratégias para elaboração de uma Política Educacional para os museus do IBRAM. Como resultado desse encontro foi elaborado um documento que norteará a construção de um Programa Nacional em Educação Museal, o que deixa claro que ainda não existe uma Política Pública a educação em Museus.

De acordo com Política Nacional de Museus lançada em maio de 2003 e a Lei 11.904/2009, que instituiu o Estatuto de Museus no artigo 29 nos afirma que o Museu:

Artigo 29 - Os museus deverão promover ações educativas, fundamentadas no respeito à diversidade cultural e na participação comunitária, contribuindo para ampliar o acesso da sociedade às manifestações culturais e ao patrimônio material e imaterial da Nação.

Tomando como base esse artigo, podemos constar que as ações educativas devam estar presentes nos museus. Buscamos, então, conhecer como os museus virtuais podem nos ajudar na conservação da memória digital estando ele inserido no fenômeno da memória social, e como estão inseridos no contexto das práticas educativas digitais.

A justificativa desse estudo é a necessidade de ampliar as análises sobre a informação em museologia, mais precisamente das práticas educativas digitais presentes nas ações de museológica, enfatizando o uso dos museus virtuais como uma ferramenta didática da memória social digital. Dessa forma, contribuiremos com mais uma referencia teórica para a compreensão dos fenômenos educativos contidos na *web*⁷.

⁷ Web é uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de *web* ganhou outro

A pesquisa se propôs a estudar são os museus virtuais, cadastrados no IBRAM, vinte e três museus no ano de 2011, como uma ferramenta educativa que guarda a memória social digital. Para termos uma compreensão da dimensão do avanço da cultura digital na contemporaneidade e a influência da tecnologia em nosso cotidiano, podemos encontrar as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) presentes na interação e no desenvolvimento do conhecimento humano, inclusive no campo educacional.

De acordo com Martins (2011) a educação deveria estar inserida no contexto tecnológico e digital que já está determinada pela lei. Tanto o educador, como as instituições escolares devem acompanhar esse processo de integração com o digital. Lévy (1998) nos apresenta que a educação no campo digital possui outras mediações, e por isso, têm novas atividades cognitivas, como ele afirma:

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, 1998, p.17).

Na visão do autor citado acima, podemos ainda incluir nesta perspectiva os museus virtuais como espaço de interação e troca de conhecimento.

A finalidade do estudo sobre o fenômeno dos museus virtuais e a sua inserção nas práticas educativas digitais, que estão inseridos nos ciberespaços, além de verificar como os museus virtuais se manifestam, e podem ser considerados recursos que apresentam e a disponibilidade que a conservação memória social, sendo transportada para as *nuvens*⁸, tornando-se uma memória digital. Tendo em vista, que o seu uso educativo possibilita que estudantes e professores frequentem os museus virtuais para conhecer as práticas educativas digitais sem haver deslocamento físico.

sentido com o aparecimento da internet. A web passou a designar a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW). Web pode ser uma teia de aranha ou um tecido e também se utiliza para designar uma trama ou intriga. Disponível em: <http://www.significados.com.br/web/>. Acessado em 10/jul/2013

⁸ *Nuvens*: termo da computação que se refere à utilização da memória e das capacidades de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade.

Outro fator relevante do estudo realizado é que para os historiadores da educação que encontram nos artefatos museológicos a representação da história e da memória de seu povo, que trazem consigo a marca e o registro da cultura. Os museus virtuais como processo histórico das populações inseridos nos ciberespaços podem vivenciar a construção histórica da representatividade dentro dos ambientes virtuais e assim, nos proporciona uma visão ampliada dos novos desenhos encontrados nas práticas sociais e no fenômeno sociocultural que as tecnologias digitais nos demonstram. Dessa forma, nos auxiliam para a construção de uma nova visão histórica que está em constante desenvolvimento e disseminação tendo como ferramenta de distribuição a Internet.

Fizemos uma análise preliminar sobre o tema estudado, e podemos conhecer alguns museus virtuais e constatar a presença de fontes históricas digitais através da representação de documentos digitais que busca reescrever a história e a memória de seu povo. Assim, podemos encontrar nas conexões virtuais dos museus o seu significado e presença na cultura da sociedade como patrimônio virtual.

Na concepção sobre os museus virtuais, por se tratar de um tema que não conseguimos encontrar autores que tenham pesquisado sobre os museus virtuais e articulado as Práticas Educativas Digitais –PED-, por isso, vamos recorrer a diversos estudos diversificados que falem sobre museus, a história dos museus, ações educativas nos museus e os museus virtuais, para então termos a fundamentação necessária para a nossa discussão.

Com o advento tecnológico, o acesso aos museus se tornou possível a todos que desejam, ou seja, os museus virtuais podem ser um espaço que guarda um fenômeno social de interação e história e memória do seu povo. Mas, apesar de toda essa riqueza cultural, algumas instituições museológicas se restringiam apenas em catálogos de suas obras ou em oferecer informações sobre horários e serviços presenciais, deixando seu espaço virtual de interação com o visitante em segundo plano. Faz-se necessário ressaltar que os museus virtuais podem possibilitar uso de uma interação entre o visitante, como local que guarda o fenômeno da memória social, além da probabilidade de desenvolvimento do ensino e aprendizagem no contexto educacional do museu virtual.

Com o maior aproveitamento tecnológico disponível no contexto atual, as instituições museológicas têm espaços para a exposição de suas obras virtuais, que traz em um importante aliado na divulgação de seus eventos e acervos, podendo assim, desenvolver projetos educacionais relacionados no âmbito não escolar -educação não formal-, sem contar como uma forma de deslocar para além do seu espaço físico realizando a interação através de trocas com o público.

1.2 Questões norteadoras e Objetivos

De acordo com o contexto apresentado, em que o estudo se desenvolve, partimos das seguintes indagações: Todos os museus que estão contidos na web são museus virtuais? O que é um museu virtual? Como podem os museus virtuais ajudar nas práticas educativas digitais dentro dos ciberespaços? Como os museus virtuais guardam a memória social incluso na cultura digital?

Partindo das questões acima problematizamos a maneira com as práticas educativas, dentro do contexto da cultura digital são vivenciadas, e como a memória sendo um fenômeno social está sendo guarda nas *nuvens*. Dessa forma, o presente estudo procura responder: **Como o advento dos museus virtuais pode ser um aporte da memória digital social e se constituir ferramenta didática nas práticas educativas digitais?**

Para seguir o curso da pesquisa, nos embasaremos por meio de objetivos que nos conduziram a seguir a trajetória que iremos explorar. O objetivo geral da pesquisa é:

Investigar os museus virtuais como lócus da memória social digital, para verificar como as Práticas Educativas Digitais –PED- estão presentes nele.

Para chegar a esse ponto, outros caminhos serão seguidos. Para alcançar esse objetivo deveremos realizar outras ações como:

- a) Fazer um levantamento dos museus contidos na *web* e cadastrados no IBRAM; classificando-os de acordo com a sua possibilidade educativa e a sua aplicabilidade dentro das práticas educativas digitais-PED;

- b) Diferenciar os tipos de museus a partir do conceito de museu virtual;
- c) Compreender como cada tipo de museus virtuais pode contribuir para preservação da memória social digital.

1.3 Sobre a Metodologia

A pesquisa educacional nos proporciona uma visão geral do processo de ensino e aprendizagem que ocorre dentro ou fora das instituições escolares. O educador com a visão histórica pode apresentar uma ampla dimensão do processo histórico e social, assim como propiciar a aquisição do conhecimento.

A abordagem qualitativa nos apresenta a possibilidade de dar visibilidade ao sujeito. A proposta de investigar as práticas educativas digitais contidas dentro dos museus virtuais cadastrado no IBRAM, que são contabilizados vinte e três (23) museus virtuais, as análises de que serão coletados através de dados primarias e fontes secundárias, cabendo a pesquisadora a análise do fenômeno que será observado.

Como a metodologia escolhida nos apresenta o estudo de uma situação em que foi destinado a entender como os museus virtuais guardam a memória social dentro da cultura digital. Fizemos um estudo de caso sobre o museu da Pessoa, dentre os 23 cadastrados no IBRAM, verificando como as práticas educativas digitais estão presentes neste museu virtual.

A escolha do estudo de caso foi “[...] para contribuir com o conhecimento que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais, políticos, e de grupo, além de outros fenômenos relacionados” (YIN, 2005, p. 20).

Para que essa pesquisa fosse realizada, as estratégias metodológicas de investigação tem como base a abordagem qualitativa objetivando a compreensão mais aprofundada dos dados coletados – através de diário de campo digital- e uma análise descritiva e interpretativa sobre as Práticas Educativas Digitais contidas nos museus virtuais, sendo este o espaço da memória digital. E de acordo como apresentado por Estrela e Estrela (2006, p. 47) a “investigação qualitativa e da vida educativa” como proposta de pesquisa na área educacional.

Já para Strauss & Corbin (1990) as pesquisas qualitativas incidem sobre diversos aspectos que compreendem uma série de abordagens que apresentam diferentes designações a partir da perspectiva de cada pesquisador, assumindo significados diversos de acordo com cada momento histórico, o qual neste caso caracteriza-se pelo uso das redes sociais na Internet para o desenvolvimento de práticas educativas. Na concepção de Anadon (2005, p.1) “[...] as abordagens qualitativas consolidaram a sua dimensão epistemológica, a sua legitimidade científica e as perspectivas metodológicas.”. Além disso, Strauss & Corbin (1990, p. 19) acrescentam que:

[...] os métodos qualitativos devem ser utilizados para descobrir e compreender o que está por trás de cada fenômeno sobre o qual pouco ou nada se sabe [...] e permite conhecer os pormenores complexos do fenômeno, difíceis de descobrir com os métodos quantitativos.

Apesar do caráter qualitativo da pesquisa, lançamos mão de dados quantitativos, principalmente quando da necessidade de dimensionar o campo de ação – para apresentar o tamanho do espaço museológico brasileiro assim como, apresentar como os museus virtuais estão inseridos dentro do ciberespaço.

1.3.1 Caracterizando a pesquisa

A pesquisa foi dividida nas seguintes etapas:

A primeira etapa da pesquisa teve início com a revisão bibliográfica e pesquisa do campo educativo dentro dos ambientes virtuais. Os documentos bibliográficos, arquivos nacionais e internacionais e artigos contidos no site do repositório da CAPES, assim como legislações sobre as práticas educativas dentro da instituição museal.

Dentro do núcleo de pesquisa História e Memória da Educação, tivemos a curiosidade de procurar documentos históricos que resguardasse a aplicação da prática educativa nos museus, assim como, fazer estudo da legislação brasileira sobre a educação museal. Com o aporte da leitura do referencial teórico nos auxiliou na argumentação dos fatos que foram observados dentro e fora dos museus virtuais.

A História do Tempo Presente nos ofereceu um auxílio para tal compreensão dos estudos históricos, pois, devido a grande quantidade de informações que estamos tendo com o cotidiano, faz com que o novo se torne ultrapassado em pouco tempo. Ferreira (2000) ao discorrer sobre a história do tempo presente apresenta as situações em que a sociedade está vivendo num tempo acelerado, em que a informação é transmitida e receptada em pouco tempo.

Já Sarlo (2007) acredita que o exagero de informações deixou o tempo mais acelerado, assim, a autora afirma que com a chegada das Tecnologias de Informação e Comunicação –TIC-⁹, na década de 1980, houve um suporte à comunicação acelerando a chegada das informações, proporcionando uma nova ferramenta digital que hoje em dia conhecemos como fontes históricas digitais.

A segunda etapa da pesquisa aconteceu dentro no ciberespaço, considerando-o um *lócus* para conhecer os museus virtuais e as práticas educativas de caráter não formal contidos nos ambientes. Pesquisa exploratória propriamente dita, coleta de dados, em que fizemos um levantamento dos museus virtuais cadastrados no Instituto Brasileiro de Museus –IBRAM- no qual foram contabilizados vinte e três (23) museus virtuais. Realizaremos visitas e análises aos museus virtuais classificando-os de acordo com o seu processo educativo e as sua aplicabilidade dentro das práticas educativas digitais -PED. Para ter uma explicação melhor dessa pesquisa, usaremos a etnografia virtual,¹⁰ pois, analisou as práticas os casos educativos contido no ciberespaço que podem ser considerados como PED. A sistematização da etnografia virtual foi definida e caracterizada pelos estudos de Hine (2004) na Internet, em que nos apresenta a etnografia virtual como:

A etnografia virtual desponta como uma tendência como método/metodologia de pesquisa em ambientes virtuais em um momento em que surgem diversas soluções metodológicas para estudo do ciberespaço e seus desdobramentos. (HINE, 2004, p. 65).

O estudo a priori terá o caráter etnográfico virtual que de acordo com

⁹ A autora usa o termo Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), mas, já que o termo mais atual que esta sendo usado é Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

¹⁰ Para Santaella (2004) a etnografia virtual é uma possibilidade metodológica para investigação de comunidades.

Martins (2011, p. 26) “[...] utilizar o apoio dessa metodologia para melhor compreender os caminhos percorridos pelos atores sociais que encontram na tecnologia digital um papel importante na construção dos fatos históricos e de suas práticas, sobretudo, educativas.”. Enfatizamos que o uso dos museus virtuais como uma ferramenta a conservação da história, da memória digital e de suas práticas, sobretudo, educativas.

A terceira etapa será a pesquisa nos museus virtuais selecionados em que se destacam por suas práticas educativas e que trazem consigo a memória digital social de forma em que serão selecionados aqueles que a sua navegação seja “atraente” e esteja em concordância com o processo de ensino e aprendizagem da escola.

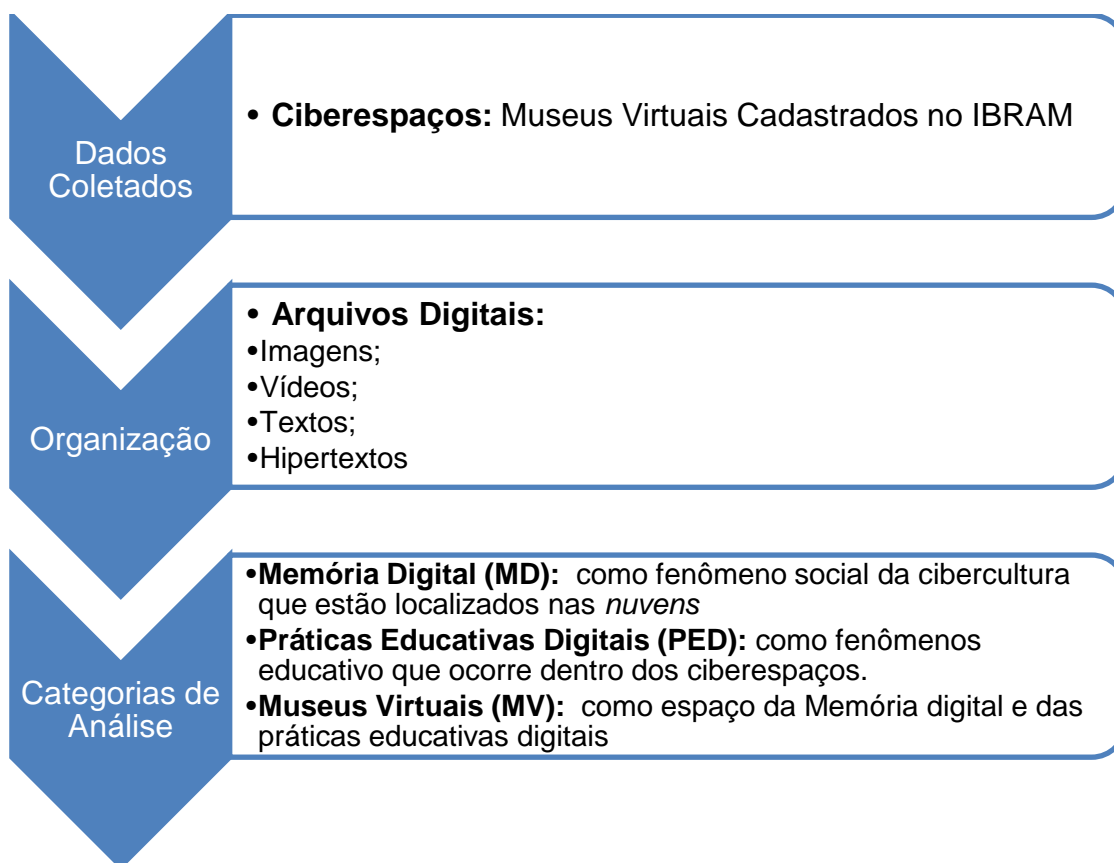
Para nos orientar na seleção do grupo a ser investigado, Estrela (2008) nos norteia que inicialmente se deve escolher o grupo a ser analisado, em que seja possível encontrar evidências dos fenômenos que se pretende estudar e os métodos de coleta de dados a utilizar como observação, entrevista, documentação, combinação entre estes. Strauss & Corbin (1990) também discorrem sobre o uso de técnicas e processos sistemáticos em uma investigação qualitativa, cuja análise de dados deve permitir ao investigador:

[...] desenvolver uma teoria substantiva que respeita os critérios para fazer “boa” ciência: significado, compatibilidade entre observação e teoria, generalização, precisão, rigor e verificação. Os procedimentos são concebidos para dar precisão e rigor ao processo de análise, sem esquecer a importância da criatividade. É a criatividade que permite ao investigador colocar aos dados questões pertinentes e estabelecer comparações que tornem visíveis novas abordagens relativamente ao fenômeno e novas formulações teóricas (STRAUSS & CORBIN, 1990, p. 31).

Quando os autores citados acima nos indica o uso da criatividade é para que não possamos ficar “presos” as principais evidências, as investigações iniciais podem nos levar a pesquisar em fontes e ter apoio de outras ferramentas que a pesquisadora possa utilizar para conduzir a sua investigação e compor os dados da sua pesquisa.

Para concluir a pesquisa, realizaremos a análise e discussão dos dados coletados, em que será verificado se o que foi definido inicialmente e faremos um confronto entre o significado do fenômeno do museu virtual com o espaço digital que guarda a memória social e que estão contidos as práticas educativas digitais.

Para compreender como organizaremos os dados coletados e como serão analisados apresentaremos um organograma explicativo a seguir:



Quadro 1: Quadro explicativo dos passos da pesquisa

Nessa etapa recorreremos novamente à revisão bibliográfica, pois é nela que faremos a discussão nos fundamentos existentes na literatura e na experiência das atividades que desenvolvemos na pesquisa, o qual será apresentado de forma de dissertação.

1.4 Estrutura e Organização da Dissertação

A estruturar da dissertação ficou dividida em quatro capítulos que foram discutidos assim:

No primeiro capítulo denominamos de “Primeiros Passos” – iremos abordar os caráter que motivou a pesquisa, assim como as questões norteadoras, as inquietações, os objetivos e a metodologia seguida. Buscamos organizar os dados de acordo com o campo da coleta; a organização; e a

categorias que serão analisados.

No segundo capítulo abordaremos a “Cultura Digital”. Nele tratamos da apresentação das três categorias pesquisadas: A Cultura Digital; Os Museus na perspectiva da Cultura Digital; e a Memória Digital como Fenômeno Social. Para cada categoria analisada discutimos os campos de ação em que os museus virtuais se caracterizam no processo que carregam consigo a história e a memória cultural de sua sociedade e o campo de ação nas práticas culturais e educativas.

Fazemos uma sequência linear, e para compreendermos como os processos estão interligados, apresentaremos a seguir o quadro explicativo:

A Cultura Digital	Os Museus na Cultura Digital	A Memória como Fenômeno Social
<ul style="list-style-type: none"> • Cibercultura 	<ul style="list-style-type: none"> • A Trajetória Histórica dos Museus • A Educação e os Museus • Os Museus na Cultura Digital • Museus Virtuais 	<ul style="list-style-type: none"> • A Memória Digital • Os Museus Virtuais como Memória Digital

Quadro 2: Quadro explicativo das categorias de Análise

No capítulo três “Refletindo sobre o Fenômeno” entramos na discussão sobre as Práticas Educativas, neste espaço fizemos a abordagem sobre a Educação nos Ambientes Escolares e nos Ambientes Não-Escolares, assim como adentraremos no enfoque das Práticas Educativas Digitais. Apresentamos os museus virtuais cadastrados pelo Instituto Brasileiro de Museus –IBRAM- e traçamos o perfil do museu da Pessoa, mostramos o estudo no contexto do social, educacional e digital. Por fim, discutimos sobre os Museus Virtuais na perspectiva das Práticas Educativas Digitais, apresentando o fenômeno que foi encontrado.

No quarto e último capítulo “Próximos Passos”, fizemos as discussões sobre os resultados descobertos, apresentando os resultados parciais, o que

foi encontrado como barreira para a pesquisa e os futuros trabalhos.

CÁPITULO II: Vivendo o Digital

2. A Cultura Digital

Com a emergência da Internet foram desenvolvidos outros meio de interação e comunicação que iniciou uma nova dinâmica de social e cultural. A educação e os museus também participaram desse processo. Por isso, optamos por realizar os nossos estudos que serão discutidos na Web 3.0¹¹, necessitamos conhecer e compreender os espaços virtuais, assim como a cultura digital que esta sendo proliferada na *web*. Para compreender como o uso da tecnologia está inserida no contexto educacional, nos reportamos a ideia de Kenski (2007), quando discorre sobre as novas Tecnologias de Informação e Comunicação –TIC¹²-, nos fazendo refletir sobre o seu uso no comportamento humano, na sociedade em geral e como essas tecnologias deram um novo sentido, e maneira de se projetar um padrão de vida. Um exemplo disso são as redes sociais, os meios de comunicações e a Internet, que vem estreitando laços entre a comunicação da coletividade humana. A autora define as TIC como: “aquelas referentes [...] aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações.” (KENSKI, 2007, p. 25).

Na sociedade contemporânea estamos vivenciando as transformações no comportamento da sociedade de acordo com os meios de comunicação e a virtualização das informações que encontramos nos ciberespaços. Estes estão nos proporcionando viver um mundo global, em que as distâncias vão sendo quebradas pela cultura digital. Pensando neste modelo de convivência é que começamos a pensar sobre o conceito de cidadania. De

¹¹ Web é uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de *web* ganhou outro sentido com o aparecimento da internet. A *web* passou a designar a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW). *Web* pode ser uma teia de aranha ou um tecido e também se utiliza para designar uma trama ou intriga. Disponível em: <http://www.significados.com.br/web/>. Acessado em 10/jul/2013

¹² A autora utiliza o termo Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), mas, estamos cientes que o termo que está sendo empregado é Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

acordo com Declaração Universal dos Direitos Humanos 1948 no artigo 1º que: “Os homens nascem e são livres e iguais em direitos. As distinções sociais só podem fundar-se na utilidade comum.”, dessa forma, falar em cidadania de acordo com essa nova dimensão global é pensar no homem como um todo, interligado e conectado ao mundo global.

Assim, podemos perceber que o cidadão, depois do advento e da ampliação tecnológica dos meios de comunicação ficou interligado com o mundo, o que é transmitido num ambiente local, logo se transforma no global, Virílio (1999, p. 17) trata do real e o virtual, o uso do imagético na formação de conceitos da informatização. “[...] a velocidade é um meio de se fazer riqueza”. Com o estreitamento das informações, o autor nos apresenta a dicotomia entre real e o virtual o que se transforma em “*glocal*”, ou seja, a união do local com o global.

Desta forma está havendo uma grande troca cultural entre os diversos povos, vivendo numa grande aldeia inteiramente conectada, que McLuhan (2007) o conceituou como Aldeia Global. Conceituando a Aldeia Global, o autor citado, a defini como um mundo interligado, com estreitas relações econômicas, políticas e sociais, fruto da evolução das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação –TDIC-, particularmente da “*World Wide Web*”, diminuidoras das distâncias e das incompreensões entre as pessoas e promotora da emergência de uma consciência global interplanetária.

Ainda na perspectiva da cultura digital, Lèvy (2000) nos ajuda a tecer as ideias por meio de sua reflexão sobre cibercultura¹³ como um novo meio de comunicação entre os computadores. O autor supracitado faz uma reflexão sobre o que é o virtual, em que nos apresenta um novo território,¹⁴ levando-nos a compreender melhor e planejar o mundo real. Para Lèvy (2000, p. 17):

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

¹³ Lemos (2002) define cibercultura como: “fenômeno que envolve práticas contemporâneas de sociabilidade no ciberespaço, onde se constituem as redes telemáticas mediante das tecnologias digitais pelos atores sociais.” (LEMOS, 2002, p. 15)

¹⁴ Por território definiremos a partir das palavras de Rosendahl e Corrêa, (2003, p. 65): “[...] o território é [...] um instrumento de existência e reprodução do agente social que o criou e o controla”.

Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Continuando no pensamento sobre o território digital encontramos a sociedade da informação¹⁵ está interligada aos fenômenos de comunicação em massa na cultura e a preservação da memória social, migrando para o digital, para a conservação e o resgate da sociedade contemporânea. Sobre os meios de comunicação e a cultura digital, Castells (1999, p. 414) nos apresenta que:

Nossos meios de comunicação são nossas metáforas criam o conteúdo da nossa cultura”. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo.

Caminhando pelos espaços virtuais, encontramos a arte presente no ciberespaço como uma forma aberta e interativa, uma coletânea de criações tendo várias atribuições de mecanismo a partir de uma criação. A arte no ciberespaço é originada da cibercultura e não pode ser comparada a uma obra no sentido clássico. No campo da educação, ele traz uma nova ferramenta para o educador utilizar, podendo gerar uma “inteligência coletiva”. Com a propagação da Internet, os ciberespaços ganharam mais espaço, e assim, conquistaram uma nova roupagem para a sociedade moderna. (LÉVY, 2000)

No ciberespaço encontramos várias maneiras de preservar as fontes históricas e a memória de uma sociedade épica. Santiago (2011, p. 56) ensina que a imagem digital pode ser uma grande aliada na preservação de dados:

[...] a perspectiva de digitalização de informações antigas em arquivos digitais consiste em uma possibilidade de preservação e disponibilização de recursos para facilitar à manipulação destes por parte de pesquisadores em história. Qualquer que seja o registro, ele se constitui em um documento, ou seja, um conjunto de informações registradas em um suporte.

Com as palavras do autor já citado, compreendemos que os ciberespaços são ambientes que podem ser destinados a preservação e a conservação da história e da memória digital, a memória guarda nas *nuvens*

¹⁵ De acordo com Castells (1999, p. 64) define Sociedade da Informação como: “O termo sociedade da informação enfatiza o papel da informação na sociedade. Mas afirmo que informação, em seu sentido mais amplo, por exemplo, como comunicação de conhecimentos, foi crucial a todas as sociedades”.

em que podemos encontrar nos museus virtuais um aparato para a preservação do patrimônio histórico e cultura.

Cavalcante (2011) discorre sobre a preservação da memória por meio de obras de artes em meios digitais, em que além de guardar a memória os meios virtuais possibilitam o acesso maior a pessoas de todos os níveis sociais. A autora afirma: “[...] As visitas tradicionais às instituições museológicas e bibliotecas ganham força por meio das visitas virtuais.” (CAVALCANTE, 2011, p. 240).

A mesma autora apresenta os museus virtuais como um espaço (sítio, site) que tem a finalidade de guardar obras de artes originais ou não digitais, no qual se diferencia dos museus de espaços físicos, pois no espaço virtual, o museu abre espaços para as mais diversas finalidades que excede a educação e o lazer, dando oportunidade para participação em processo criativo. No âmbito educacional, em particular na história, autora apresenta, ainda, que tem buscado entender as práticas, os fenômenos e as mutações que sustentam essa discussão.

Na percepção de Deleuze (2006) chama atenção para o leitor que o virtual não é a oposição do real, o virtual é como algo existente em com o potencial do real, admitindo interpretar a experiência do acervo desprovido de materialidade física e disponível nos entremeios dos *bits*¹⁶ e *bytes*¹⁷ como elementos que se configuram em potencialidades de experiências reais de ensino e aprendizagens. O autor ainda complementa com “toda Multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais [...] Não há objeto puramente atual [...] Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais”. Assim, a referência sobre as reflexões de Deleuze e Guattari auxiliam na compreensão do significado e conceito de *virtual*, tornando possível sua articulação com o âmbito da Museologia, para compreender o objeto de estudo desta dissertação: o museu virtual.

Assim, também como, Bergson (2010) escreve que a ação virtual

¹⁶ **Bit** (simplificação para dígito binário, "*Binary digit*" em inglês) é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida. Usada na Computação e na Teoria da Informação. Um bit pode assumir somente 2 valores, por exemplo: 0 ou 1, verdadeiro ou falso. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bit>. Acessado 19 jul 2013

¹⁷ Um **byte** (**B**inary **T**erm), **baite**1 ou **octeto**, é um dos tipos de dados integrais em computação. É usado com frequência para especificar o tamanho ou quantidade da memória ou da capacidade de armazenamento de um certo dispositivo, independentemente do tipo de dados. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Byte>. Acessado 19 jul 2013

como um estado das coisas exteriores que vem ao nosso corpo, para Bergson (2010, p. 272) relata que: “[...] a ação virtual das coisas sobre o nosso corpo e do nosso corpo sobre essas coisa é propriamente a percepção.”.

2.1 A Memória

"A verdadeira imagem do passado perpassa, veloz. O passado só se deixa fixar como imagem que relampeja irreversivelmente, no momento em que é reconhecido." (Walter Benjamin).

O museu é o espaço destinado a guardar a história e a memória de seu povo. De acordo com a mitologia grega, os museus foram local destinado a ser a casa das nove musas que são as filhas de Zeus com Mnemósine, onde preservava a história e a memória de sua sociedade. Sendo assim, faz-se necessário o estudo, a discussão teórica sobre a memória.

A memória pode ser descrita como o local que guarda os tesouros da mente humana. Percorrendo os palácios da memória humana Santo Agostinho analisou conceitos, criou imagens, manipulou sentidos e mostrou seu temperamento artístico. A memória é uma função da alma e está localizada no cérebro.

De acordo com o autor, em seu livro *X Confissões*, ao descreve a ideia de memória é guardada dentro do palácio cheio de compartimentos em que cada recordação é armazenada em um de seus cômodos e transformada em imagens, conforme podemos verificar nos seus escritos que é a:

[...] planície e os vastos palácios da memória, onde estão tesouros de inumeráveis imagens veiculadas por toda a espécie de coisas que se sentiram. Aí está escondido também tudo aquilo que se sentiram. (SANTO AGOSTINHO, 2010, p. 53).

Quando queremos ter as lembranças de algo muito tempo guardado no palácio da memória, logo surge nas portas essa recordação, pois, para Agostinho (2010, p.54), pois, “o que o esquecimento ainda não absorveu nem o sepultou.” A memória fica armazenada, algumas estão mais fáceis de serem localizadas, outras precisam de estímulo para ser resgatada, conforme apresenta:

[...] uma coisa surge imediatamente; outras são procuradas durante mais tempo e são arrancadas dos mais secretos escaninhos [...]. Tudo isso acontece quando conto alguma coisa da minha memória. (AGOSTINHO, 2010, p.54)

A memória é que coloca o homem mais próximo de Deus e pode ser concebido como uma grande moção da alma. Santo Agostinho apud Miranda (2001, p. 227) diz que: “Primeiro pensar achar-se na memória, o segundo numa certa moção da alma nascida daquilo que a memória contém.”.

A questão de que a memória na concepção de Agostinho está interligada com as experiências que vivemos de acordo com Miranda (2001, p. 227) complementa esse pensamento com: “Ora tudo o que faço a partir do que vi, é pela memória que o faço. Uma coisa é achar uma pura recordação na memória e outra produzir por meio dela voo imagem.”

Os sentidos auxiliam resgatar as lembranças de momentos vivenciados é guardada nos quarto do palácio da memória, ela reconstrói os objetos guardados tal como ele é, já que com a ajuda dos sentidos a sua presença são direcionados a mente, é com a memória que podemos concretizar a imagem do objeto ao sujeito. Assim Santo Agostinho diz que a memória é conjunto de conhecimentos escondidos na mente. O autor supracitado afirma que a memória é armazenada no cérebro, mas quem a colhe são os sentidos, sobre os sentidos Santo Agostinho (2010, p. 54) nos diz que:

[...]. Aí se guardam distintamente e segundo cada gênero todas as coisas que lá se introduziram pela entrada que lhes é própria, como a luz, as cores e as formas dos corpos, pelos olhos; toda a sorte de sons, pelos ouvidos; todos os odores, pela entrada do nariz, e todos os sabores pela da boca; e por aquele sentido que pertence a todo o corpo, o que é duro ou mole, quente ou frio, suave ou áspero, pesado e leve, quer intrínseco quer extrínseco ao corpo. Tudo isto recebem os grandes recessos da memória e não sei que inefáveis suas mansões, para tudo recordar quando for preciso, e tudo de novo considerar.

Mas, o que as ideias de Santo Agostinho sobre a memória têm haver com museu? O museu é o local por excelência destinado a guardar a história e memória social e cultural. As imagens processadas ajuda o visitante a resgatar a memória com a visão, e o leva, muitas vezes, a épocas históricas não vividas por ele – o visitante- e o faz reconstruir momentos, ou parte, da história.

Ainda tentando traçar a relação da memória com o museu, podemos

encontrar Bergson (2010) que explica o funcionamento da memória, que estão presentes no cérebro que guarda um arquivo que é a memória. Dessa forma, podemos ligar o presente e o passado com auxílio de momentos vivenciados no passado. Por esse pensamento, Bergson (2010, p. 266) escreve que:

A memória tem por função evocar todas as percepções passadas análoga a uma percepção presente, recorda-nos o que precedeu e o que seguiu, sugerindo assim, a decisão mais útil.

E Bergson (2010, p. 2010) complementa: “A verdade é que a memória não consiste, em absoluto, numa regressão do presente ao passado, mas, pelo contrário, numa progressão do passado ao presente.”.

Assim, o autor supracitado escreve sobre a imagem como uma aliada para a construção da memória, considerando que a ela é a representação do objeto, de algo considerado real. Outro ponto que o autor nos leva a reflexão é acerca do papel da imagem na construção da memória, afirmando que todas elas agem e reagem sobre as outras, e que o futuro da mesma não é alterado em relação ao presente, ou seja, a memória é construída a partir daquele momento em que ela foi composta. No ato da construção da lembrança, sentimos as experiências e os momentos vivenciados. Assim a imagem se transforma em imagem virtual, como podemos constatar.

O progresso pelo qual a imagem se torna virtual se realiza não é senão a série de etapas pelas as quais essa imagem chega a obter do corpo procedimentos úteis. [...]. Em outras palavras, a imagem virtual evolui em direção a sensação virtual, e a sensação virtual em direção ao movimento real: esse movimento, ao se realizar, realiza ao mesmo tempo a sensação da qual ele seria prolongamento natural e a imagem que quis se incorporar a sensação. (BERGSON, 2010, p. 153).

O que Bergson propõem em sua obra é a natureza das funções da memória juntamente com o tempo e a fenomenologia da lembrança que nos auxilia a compreender o museu – e outras mídias – que tem o objetivo a preservação processamento e divulgação de fatos, acontecimentos e histórias.

A busca pelo o significado social de sua história e seus artefatos históricos culturais traz ao homem resgatar o passado e trazê-lo ao semblante do presente na historicidade do homem, sobre tal fato, Le Goff (1990, p. 25): “[...] por mais afastados no tempo que pareçam os acontecimentos de que

trata, na realidade, a história liga-se às necessidades e às situações presentes nas quais esses acontecimentos têm ressonância”.

Assim, o autor já citado acima, discorre sobre o conceito de memória tendo uma importância crucial para a História,

A memória, como propriedade de conservar certas informações, recorre, em primeiro lugar, ao conjunto de informações psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas. (LE GOFF, 1990, p. 423).

Ainda sobre a discussão da memória e seu significado para a sociedade, podemos encontrar que a memória como individual e/ou coletiva, de acordo com Le Goff (1990, p. 476):

A memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia.

A memória coletiva é composta por lembranças de um determinado grupo que lhe são repassadas e não pertencem somente a um indivíduo, mas o coletivo. De acordo com Le Goff (1990, p. 425), ainda sobre a importância da memória,

A utilização de uma linguagem falada, depois escrita, é de fato uma extensão fundamental das possibilidades de armazenamento da nossa memória que, graças a isso, pode sair dos limites físicos do nosso corpo para estar interposta quer nos outros quer nas bibliotecas. Isto significa que, antes de ser falada ou escrita, existe uma certa linguagem sob a forma de armazenamento de informações na nossa memória.

O uso memória coletiva, vale resalta, que durante muitos anos foi usado como jogo de poder, por isso, Le Goff (1990, p. 426) relata que: “[...] a memória coletiva foi posta em jogo de forma importante na luta das forças sociais pelo poder”. Uma característica da memória coletiva é que ela está marcada pelas memórias de um grupo e assim, traz consigo as marcas da identidade coletiva começaram a se desenvolver com a investigação oral. Vale ressaltar que esse tipo de memória traz características peculiares.

Outro ponto discutido pelo autor citado é a memória social de acordo com os seus escritos, considera que traz consigo um patrimônio genético cheio

de informações tanto na memória ativa como na memória de longo prazo. Le Goff (1990, p. 422) nos explica que:

O estudo da memória social é um dos meios fundamentais de abordar os problemas do tempo e história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento.

Ainda sobre memória social encontramos que ela é a construção da memória humana que associa as questões do tempo e da história. Assim, compreendemos que os fatos do passado compõe parte da memória social, como também a cultura da comunidade. Sobre a memória social Worcman (2008) defende que as narrativas orais auxiliam de maneira mais dinâmica que traz uma coesão e identidade a um determinado grupo. Assim, a autora supracitada afirma que:

A preservação, nesses casos, se dá muito mais pelo processo contínuo de produção, reinvenção, transmissão e apropriação das memórias do que pelo “isolamento” de artefatos ou símbolos que representem este patrimônio. A memória é, nestes casos, processo contínuo e cotidiano. (WORCMAN, 2008, p. 4).

Já Vasconcelos (2011) apresenta a memória como uma forma de fixação da lembrança, como retrata: “[...]. A memória exalta e destaca elementos-chaves que se expressam na oralidade. Marca os pontos que se fixam em volumes de lembranças prontas a emergir dos escaninhos mais profundos de sua alma.” (VASCONCELOS, 2011, p. 28).

2.1.1 A Memória Digital

A memória coletiva e social estão diretamente ligada a memória digital, segundo com Leroi-Gourhan (1964-65) *apud* Le Goff (1990, p. 427), a história da memória coletiva está dividida em cinco (5) períodos: “o da transmissão oral, o da transmissão escrita com tábuas ou índices, o das fichas simples, o da mecanografia e o da seriação eletrônica”. Ainda no pensamento de Le Goff (1990), relaciona a memória humana com a memória de computadores, inferindo ao último a característica de extensão da memória do ser humana.

Com o advento da tecnologia digital, a memória começou a ser armazenada nos ambientes virtuais dentro do ciberespaço, que Polak (2013) denomina de *nuvens*. Assim, podemos chamar essa memória, de memória digital.

Com a cultura digital, o real e o virtual caminham juntos, em que podemos encontrar a junção da informação, comunicação e memória -seja ela individual/social ou coletiva. De acordo com Polak (2013) já estar acontecendo uma migração dos registros culturais para o ambiente virtual, como podemos constatar nos hipertextos, e-book, bibliotecas e museus virtuais, assim, podemos encontrar a memória social digital, em que os registros que estão saindo do analógico para o digital.

Conforme Worcman (2008) que na era digital os conteúdos estão disponível para todos os visitantes, assim a autora nos diz que: “[...] na era digital, na qual conteúdos são apropriados e produzidos por usuários de todo mundo, a questão da preservação da memória volta a existir.”.

Com o crescimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) surge uma nova possibilidade de armazenar e guardar a memória seja ela individual ou coletiva, o que Souza (2010) define como banco de dados. Já Santana (2010) mostra a memória digital como uma nova perspectiva de manter e conservar as fontes e o patrimônio histórico e social. Dessa forma, fica mais fácil encontrar e produzir as fontes históricas digitais, Santana (2010, p. 617) afirma que:

[...] é na tecnosfera e midiosfera distintas que são produzidas fontes históricas digitais que possibilitam documentar aspectos da História, no entanto, o fluxo constante e contínuo de dados e informações também se apresentam como obstáculos para o historiador.

Caminhando no pensamento da memória digital, Santana (2010) afirma essas memórias digitais estão dentro do nosso pensamento, que Vernandsky (1945) definiu como noosfera. E essas produções são produzidas e guardadas, respectivamente, na tecnosfera e midiosfera. Então podemos definir a memória digital como artefato que carregam características culturais e históricas que são produzidas e armazenadas em meios digitais.

Sobre a tecnosfera e midiosfera Martins (2011, p. 28) nos mostra que tecnosfera são os suportes tecnológicos e a midiosfera são os espaço

comunicacionais. Dessa forma, podemos entender que a tecnosfera dá um suporte nas *nuvens* para a produção da memória digital. De acordo com Santos (2004, p. 256):

A tecnosfera se adapta aos mandamentos da produção e do intercambio e, deste modo, frequentemente traduz interesses distantes; desde, porém, que se instala, substituindo o meio natural ou o meio técnico que a precedeu, constitui um dado local, aderindo ao lugar como uma prótese.

Como o local que armazena a memória nas nuvens pode ser considerado a midiosfera, pois de acordo com Santana (2010), nos apresenta diversos locais que serviram e serve como espaço de armazenamento, sendo esses locais espaços para a troca de comunicação, que é a função da midiosfera, assim, o autor já citado acima, nos explica que a midiosfera pode ser considerado como:

[...] tecnologias e redes sociais em comunicação existentes em todo mundo na atualidade. Envolvem redes computacionais, telefônicas, televisão, rádio entre outras redes. Na atualidade, a Internet é seu maior representante. (SANTANA, 2010, p. 612).

Polak (2013) nos apresenta a memória social, mas, a sociedade contemporânea está migrando dos registros impressos e indo para as *nuvens* que Polak (2013, p. 191) nos fala que: “Embora os documentos digitais se encontrem nos ciberespaços, eles devem representar tanto a memória social, quanto a cultura digital”.

A memória nos auxilia a tecer a história e assim, nos proporciona (re)construir o passado, para que isso aconteça, foi pensado diversos meios para guardá-la, como é o caso de documentos e fontes históricas.

Já nessa perspectiva de memória digital, encontramos os museus virtuais como o local que é reservado para preservar a história e memória social de seu povo. Galvão e Bernardes (2011, p.132) afirmam que os museus virtuais podem ser o local destinado a guarda a memória digital, conforme apresenta:

O museu virtual, como um desses espaços de memória na Internet, pode conter apenas materiais publicitários - com catálogos e propagandas - ou até mesmos ambientes sensoriais no intuito de simular as instalações físicas de uma instituição, com o objetivo de atrair o público.

Dessa forma, podemos detectar os ambientes virtuais da memória os museus um dos seus repositórios nas *nuvens*, assim, os ambientes virtuais são, também, o local de preservação da memória. Na ação do museu virtual, a diretora e fundadora do Museu da Pessoa Karen Worcman (2008, p. 4) relata que o maior desafio dos ambientes museais virtuais são:

Nosso grande desafio de preservação é, portanto, identificar e estimular o uso contínuo e ampliado do acervo [...]. Este conceito tem norteado nossas ações de difusão e usos do acervo com foco em algumas atividades. Posso apontar a educação como uma delas.

Ainda na visão de Worcman (2008), as informações cotidianas estão sendo migrando do mundo concreto e sendo armazenado no mundo virtual. As tecnologias digitais estão tornando-se espaço de preservação e armazenamento da história, cultura e memória social, conforme a autora supracitada nos apresenta:

[...] ações de digitalização de acervos de bibliotecas e museus constituem reações tanto às novas possibilidades de preservação e armazenamento oferecidas pelas novas tecnologias quanto às inúmeras possibilidades de acesso. (WORCMAN, 2008, p.4)

Mas, o museu virtual como espaço para da memória social digital não ficam restrito aos meios de divulgação somente do ambiente museal, ele esta descrito na sua função social que é de ser o local de excelência da História e Memória. Sobre esse aspecto encontramos Demetrio (2011) afirma que os museus virtuais como o local da memória virtual de seu povo, a e assim:

[...] das funções sociais que os museus desempenhavam na Antiguidade, no decorrer da História se percebe que a instituição sempre cumpriu papéis de lugar de curiosidade nos períodos iniciais de sua constituição, passando depois para o uso social, [...]. Hoje se entende que os museus, além das funções tradicionais de disseminação da arte, assumem também o papel educacional na formação de público da memória social. (DEMETRIO, 2011, p. 45).

Através do pressuposto escrito acima, podemos constatar que a preservação da memória em objetos, imagens, documentos guardados em museus que estão dentro dos ambientes virtuais é uma ferramenta que possibilita a propagação da memória sociocultura nos ambientes virtuais,

guardar a memória digital é uma representação da memória social que é a memória de seu povo de sua sociedade.

2.2 As Práticas Educativas

A Educação é um fenômeno em que as relações sociais são predominantes, além de proporcionar a sociedade capacitação de dominar recursos científicos e tecnológicos que auxiliarão no uso das possibilidades existentes para o bem estar do homem. O fenômeno educativo está subordinado às relações sociais. Sendo assim, ele - o fenômeno educativo- é uma ação que acontece em todos os ambientes, como: em lares, –família-trabalho, rua, meios de comunicação, política, escola, indústria, igreja. (LIBÂNE, 2001). Dessa forma, podemos entender que a educação não ocorre somente dentro dos ambientes escolares, mas, em qualquer ambiente em que o ensino e aprendizagem sejam praticados.

A educação é, assim, uma prática humana, uma prática social, que modifica os seres humanos nos seus estados físicos, mentais, espirituais, culturais, que dá uma configuração à nossa existência humana individual e grupal. (LIBÂNEO, 2001, p. 07).

O papel social da educação é a formação de caráter e o desenvolvimento da personalidade social, o que temos como resultado formação de ideologias, morais e políticas. Dessa forma, a educação se torna uma instituição social que zela pelas ações educativas é processo de transformações sucessivas no sentido histórico e social do país.

É a interações que afluem para a formação de traços de personalidade social e do caráter que proporciona o indivíduo capaz de estabelecer essas relações de uma concepção de mundo, ideias, valores e como agir em sociedade. De acordo com o pedagogo alemão Schmied-Kowarzik:

A educação é uma função parcial integrante da produção e reprodução da vida social, que é determinada por meio da tarefa natural e, ao mesmo tempo, cunhada socialmente da regeneração de sujeitos humanos, sem os quais não existiria nenhuma práxis social. A história do progresso social é simultaneamente também um desenvolvimento dos indivíduos em suas capacidades espirituais e corporais e em suas relações mútuas. A sociedade depende tanto da

formação e da evolução dos indivíduos que a constituem, quanto estes não podem se desenvolver fora das relações sociais. (SCHMIED-KOWARZIK, 1983 *apud* LIBÂNEO, 2001, p.160)

De forma geral, a educação é um processo formativo social que varia de acordo com as organizações política, jurídica, religiosa e os costumes de sua sociedade. A educação é uma prática humana e social que influencia o homem enquanto cidadão no seu estado cultural, físico, mental espiritual, o que o configura na existência individual e grupal (LIBÂNEO, 2001).

Compreendendo a educação com um fenômeno, podemos encontrar nas ações em que são praticadas como prática educativa, que pode ser considerada como um meio eficaz para o desenvolvimento social. Suas ações não se dão de forma isolada das relações sociais, políticas, culturais e econômicas da sociedade. Assim, ela -a prática educativa- é caracterizada como o conhecimento acumulado pela sociedade como processo formativo que ocorre como necessária à atividade humana. Então, a prática educativa é um fenômeno social e universal, o que nos proporciona um padrão da sociedade em que vivemos, assim, apresenta o caráter existencial e essencial do ser humano. Não há sociedade sem prática educativa nem prática educativa sem sociedade.

A educação – ou seja, a prática educativa – é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades. [...] A prática educativa não é apenas uma exigência da vida em sociedade, mas também o processo de prover os indivíduos dos conhecimentos e experiências culturais que os tornam aptos a atuar no meio social e a transformá-lo em função de necessidades econômicas, sociais e políticas da coletividade (LIBÂNEO, 1994, p. 16-17).

A prática educativa é originada por fim e exigência social, política e ideológica. Isto quer dizer que a organização e a experiência comunitária, o papel da educação estão implicados nas formas que as relações sociais vão assumindo pela ação prática concreta do ser humano. Por isso o veículo entre sociedade e educação. O que se torna uma parte complementar das relações entre a sociedade.

Se levarmos pelo sentido amplo da palavra educação, podemos entender como o processo de formação que acontece no meio social, em que cada pessoa desenvolve habilidades para conviver dentro da sociedade. Assim, a prática educativa é realizada através de valores, normas, e a estrutura

social a qual está inserida. O fenômeno educativo está dependente nas formas sociais em que as ações práticas e concretas que o ser humano desenvolve. Contudo, a prática educativa está diretamente interligada com as dinâmicas sociais.

2.2.1 As Práticas Educativas na Sociedade

As práticas educativas estão inseridas diretamente no contexto social, assim como, as formas que são aplicadas dentro da sociedade. Já mencionamos, também, que a educação pode estar presente em diversos âmbitos, dessa forma, Libâneo (2001, p. 3) define que a educação é “Um dos fenômenos mais significativos dos processos sociais contemporâneos é a ampliação do conceito de educação e a diversidade das atividades educativas”. Assim, podemos entender que as práticas educativas estão presentes em vários contextos da sociedade atual, seja ela dentro de casa, na escola e outros ambientes sociais.

Compreendemos, dessa maneira que a educação é um dos requisitos básicos para que o cidadão possa ter acesso à convivência em sociedade, Gadotti (2005, p. 1) complementa essa ideia afirmando que “Ela é um direito de todo ser humano como condição necessária para ele usufruir de outros direitos constituídos numa sociedade democrática.” A questão educativa aparece também no relatório da UNESCO¹⁸ para o século XXI como uma prática que deve ser consciente e ativa, nesse documento, encontramos que a educação não deve ficar restrita aos espaços e tempos de ambientes da educação voltada para as instituições escolares. Faz alusão, ainda, às sociedades da informação, que impõem aos sistemas educativos adaptarem-se às novas dinâmicas e modos de socialização.

Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9394/96 – LDB- no artigo 1º encontramos que a Educação é um direito de todos, em que podemos encontrar, nos diversos âmbitos sociais, seja nas instituições familiares, escolares e ou fora das instituições educativas tradicionais, na redação da LDB vemos:

¹⁸ UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

Art. 1º. A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

§ 1º. Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias.

§ 2º. A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social.

A LDB quando define a educação para todos, não está restrita apenas a crianças, mas, também para todos aqueles que desejam ter acesso ao ensino e as práticas educativas que encontramos no contexto educacional.

De acordo com Libâneo (2005) nos afirma que as práticas educativas são manifestações que se realizam em sociedades como processo da formação humana, não se limita a escola e a família, vão muito, além disso, uma prática educativa acontece em diversos contextos e âmbitos humanos sobre várias modalidades. Martins (2011, p. 111) complementa essa inferindo que: “Os desafios da contemporaneidade direcionam, portanto, a ação em espaços não escolares como lugar para se pensar o fenômeno educativo.”.

Se a educação ocorre em diversos contextos sociais, o fenômeno educativo pode e deve ser realizado em qualquer espaço e tempo que ocorra atividades educativas. Então, podemos considerar a Educação em Formal, ou seja, aquela que é aplicada dentro de instituições educacionais conhecidas como padrão; e a Educação Não Formal, que são aquelas aplicadas fora das instituições educacionais. Gadotti (2005) nos apresenta um conceito claro da diferença entre Educação Formal e Não Formal, o autor nos diz que:

A educação formal tem objetivos claros e específicos e é representada principalmente pelas escolas e universidades. Ela depende de uma diretriz educacional centralizada como o currículo, com estruturas hierárquicas e burocráticas, determinadas em nível nacional, com órgãos fiscalizadores dos ministérios da educação. A educação não-formal é mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática. Os programas de educação não-formal não precisam necessariamente seguir um sistema sequencial e hierárquico de “progressão”. Podem ter duração variável, e podem, ou não, conceder certificados de aprendizagem. (GADOTTI, 2005, p. 2)

Na sociedade atual, se tem verificado a que a educação está expandindo em todos os espaços e ambientes. A Educação Formal tem o seu espaço e tempo bem definido e está disponível para todos. Mas, com a educação direito para todos e que se estende ao longo da vida, a educação não-formal está ganhando mais espaços dentro e fora dos perímetros urbano,

de acordo com Gadotti (2005, p. 3) apresenta:

A educação não-formal estendeu-se de forma impressionante nas últimas décadas em todo o mundo como “educação ao longo de toda a vida” (conceito difundido pela UNESCO), englobando toda sorte de aprendizagens para a vida, para a arte de bem viver e conviver.

Por Práticas Educativas, podemos considerar algumas definições já usadas por teóricos que fizeram suas reflexões sobre o tema. Na concepção de Nélisse (1997) a prática educativa é uma ação de “fazer ordenado”, ou seja, deve ser uma ação planejada, em que cada momento contempla o seu ato feito com reflexão e crítica de cada etapa a ser seguida.

Já Libâneo (1995) defende como sendo fenômenos sociais para o processo de formação humana, não ficando restrito ao contexto escolar e familiar, ou seja, a ação da prática educativa pode ser aplicada em diversas variáveis que se inter-relacionam. Um exemplo de prática educativa descrita pelo autor citado acima, foi aplicado por Paulo Freire (2006) que usou os espaços não escolares para a alfabetização de adultos. O referido autor define práticas educativas mais do que uma mera lição de repetição, ele afirma que aprender significa as ações de construir, reconstruir e constatar para mudar.

Na ideia de Paulo Freire, as práticas educativas estão presentes mais do que a ação de repetir a lição transmitida, ela – a prática educativa-implicas em construir, reconstruir e constatar para mudar. É nesse pensamento que a prática educativa está presente em todos os sujeitos do processo de ensino, assim, o autor citado acima, nos explica que:

[...] toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que, ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina, daí o seu cunho gnosiológico; a existência de objetos, conteúdos a serem ensinados e aprendidos; envolve o uso de métodos, de técnicas, de materiais; implica, em função de seu caráter *diretivo*, objetivos, sonhos, utopias, ideais. Daí a sua *politicidade*, qualidade que tem a prática educativa de ser *política*, de não poder ser neutra. (FREIRE, 2006, p. 70).

Sob a orientação das Práticas Educativas, podemos desenvolver os fundamentos necessários para compreendermos a sua aplicação e uso nos ambientes virtuais e discutir sobre as Práticas Educativas Digitais – PED.

2.2.2 As Práticas Educativas Digitais

De acordo com Declaração Universal dos Direitos Humanos define no artigo 1º, 1948 que: “Os homens nascem e são livres e iguais em direitos. As distinções sociais só podem fundar-se na utilidade comum.”, dessa forma, falar em cidadania de acordo com essa nova dimensão global é pensar no homem como um todo, interligado e conectado ao mundo como total.

Martins (2011) em seus estudos sobre as Práticas Educativas Digitais – PED¹⁹- discorre que a educação é uma prática humana e social que está inserida em vários contextos que se configura de existência humana individual e grupal. Assim, a autora supracitada nos apresenta que:

[...] as práticas sociais na Internet como práticas educativas, que conforme se apresentam e se organizam nas redes sociais, podem ser denominadas como práticas educativas digitais, isto é, como influência das mudanças nas práticas sociais a partir dos artefatos culturais caracterizados pelo uso de tecnologias digitais na interação social, influenciando, conseqüentemente, na organização de um novo sistema educacional ligado a uma rede de conexões múltiplas que tecem múltiplos caminhos para o conhecimento e para a transformação social. (MARTINS, 2011, p. 110)

Nesta perspectiva encontramos as Práticas Educativas Digitais – PED,- que vem se sobrepondo nos ambientes virtuais e nos possibilita uma mudança no contexto comportamental da sociedade, trazendo novas práticas de ensino nos ambientes digitais. Nesta perspectiva, Takahashi (2000) considera a educação como o alicerce de uma sociedade, no caso da PED, o autor nos revela que com o advento das TIC a educação deve proporcionar a interação entre o homem e a tecnologia, traçando um novo caminho para propagar a Educação dentro dos ambientes virtuais.

A Educação tem por excelência a função de transformar e ao mesmo tempo de ser influenciada meio cultural que está vivendo. Dessa forma, na sociedade contemporânea encontramos dentro do ciberespaço um ambiente propício para o desenvolvimento das PED, Martins (2011, p.112) diz que:

A Educação possui seu papel transformador e, portanto, sofre também mudanças influenciadas pela organização cultural do meio que se manifesta no *continuum* histórico da sociedade e, nos dias de hoje, apresenta-se de forma integrada no ciberespaço.

¹⁹ Usaremos a sigla PED para definir Práticas Educativas Digitais.

Indo pela ideia da autora citada acima, as ferramentas virtuais auxiliam as práticas sociais que ocorrem na cibercultura, ajudam no processo de aquisição do conhecimento. Dessa forma Martins (2011, p. 114) explica que:

É, portanto, quando percebemos que o fenômeno educativo, dentro de um entendimento mais amplo se reestabelece com a ampliação da produção e disseminação de saberes e modos de ação conhecimentos, conceitos, habilidades, hábitos, procedimentos, crenças, atitudes, levando-nos a práticas educativas.

Santana (2010) escreve sobre as práticas educativas digitais como os espaços educativos dentro da cultura digital que sofrem influência das ferramentas digitais que estão inseridas dentro dos artefatos culturais digitais. Martins (2012, p. 313) complementa essa ideia nos trazendo um olhar mais afincado sobre a educação digital nas PED como a “[...] produção de conhecimento em redes orientadas pela cultura digital”. Assim, a supracitada autora define a educação nas práticas educativas digitais como:

A educação dimensionada nas práticas educativas digitais orientadas para uma formação de identidade de projetos nos aparece mais aconselhada para superar os desafios impostos pela sociedade, e para ‘redefinir a posição’ dos indivíduos na tomada consciente de decisão (MARTINS, 2012, p. 314).

A partir do que expomos acima por meio dessas questões fundamentais para a compreensão dos espaços da cibercultura, memória e práticas educativas, sejam elas digitais ou não, e da vivência empírica, iremos aplicar esses conceitos na pesquisa, pois servirão como base para o desenvolvimento deste trabalho. O museu virtual é um espaço destinado à prática educativa digital, pois além de estar inserido na Internet, ele é o espaço de interação entre os visitantes e os artefatos museológicos, que estes trazem consigo características da história e a memória – seja ela coletiva ou social – de uma determinada cultura que o museu representa.

CÁPITULO III: Refletindo sobre o Fenômeno

3 Refletindo sobre o Fenômeno – Os Museus Virtuais

Sobre o fenômeno pesquisado entendemos o caráter do museu como conceito polissêmico que apresenta a natureza museal como um local destinado a propagação da memória social, e que traz consigo a relação entre o mundo e o museu, entre o material e o virtual, o individual e o coletivo, o local e o global, entre o tangível e o intangível, entre o presencial e não presencial.

Neste sentido, o museu pode ser um espaço destina a construção significativa que constitui através da história e memória expressando sob diversas formas no tempo e espaço. Interligar os elementos da memória, cibercultura e museus, podemos encontrar nos museus virtuais esse espaço que proporciona ao visitante uma interação entre o presente e o passado, o concreto e o virtual. Estas questões serão discutidas a seguir neste capítulo.

3.1 Os Museus

Os museus fazem parte, do modo mais límpido, das casas de sonho do colectivo. (Walter Benjamin)

Para compreender o papel do museu para a sociedade contemporânea como o local destinado a preservação da memória coletiva e um espaço sociocultural, Pereira (2010, p. 31) defende que as palavras “ver”, “olhar”, “observar” e tantas outras denunciam os gestos que darão norte às visitas ao museu. Com base nessas experiências, o Museu é defendido e ofertado ao público como um local detentor do saber acumulado e uma vitrine de todo o conhecimento produzido. O papel histórico e social do museu é descrita por Bruno (2007, p. 6-7) como um processo para se tornar público, o que nos diz:

De instituições elitistas, colonizadoras, sectárias e excludentes, os museus têm procurado os caminhos da diversidade cultural, da repatriação das referências culturais, da gestão partilhada e do respeito à diferença de forma objetiva e construtiva. [...]. De instituições isoladas e esquecidas, os museus têm valorizado a atuação em redes e sistemas, [...]. De instituições devotadas exclusivamente à preservação e comunicação de objetos e coleções,

os museus têm assumido a responsabilidade por ideais e problemas sociais.

A definição da palavra Museu vem do verbete latim *museum* derivado do grego *mouseion*, que de acordo com o Comitê Internacional de Museus (ICOM), em 1956 definiu o Museu como sendo: “[...] um estabelecimento de caráter permanente, administrativo para interesse geral, com a finalidade de conservar, estudar, valorizar de diversas maneiras e elementos de valor cultural.”. Já de acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura – UNESCO, temos a definição de museus como:

“Museu” deve ser considerado qualquer estabelecimento permanente, administrado em interesse geral, com o propósito de preservar, estudar, colocar em evidência por diversos meios e, em particular, expor para o público para seu deleite e educação, grupos de objetos e elementos de valor cultural: coleções artísticas, históricas, científicas e tecnológicas, jardins botânicos e zoológicos e aquários.

Na concepção de Xavier, Silva e Xavier (2012, p.243) nos dizem que:

[...] Museu é uma casa com espaço físico definido, aberto ao público e que guarda objetos adquiridos, construídos ou modificado em certo contexto. Esses objetos ou materiais podem representar memórias infindáveis de uma certa época.

Segundo Tota (2000, p. 123),

[...] na sociedade contemporânea, os museus são [...] um armazém de memória onde se traçam as identidades étnicas, as classificações históricas e naturais, onde se inscrevem e reescrevem o passado e o presente das nações.

Assim, podemos entender as duas missões essenciais do museu: conservar - adquirir, preservar e transmitir - estudar, expor, publicar, comunicar. A ideia de museus surgiu com o hábito de colecionar que o homem desenvolveu desde os primórdios. O valor de preservar a sua memória e história social vem da antiguidade quando já se faziam registro sobre instituições com alguma semelhança aos museus modernos. Mas, somente no século XVII, no período do Movimento Liberal, é que os museus vieram a se consolidar como espaço que hoje conhecemos e, na atualidade, os museus já

possuem caráter de “coleccionar” diversos campos interesses social, em que guarda a identidade nacional e a memória. Ainda nesta perspectiva, Anico (2008, *apud* Mendes 2011, p.35-36), nos apresenta que:

Patrimônios e Museus surgem, portanto, como instituições sociais criadas num contexto histórico e epistemológico específico, e no âmbito de processos políticos em que era importante produzir discursos sobre o passado que salientassem a singularidade e grandeza dos referentes culturais patrimonializados, bem como as suas origens remotas e a sua continuidade ao longo do tempo. Promovia-se uma valorização do passado, comunitário e metafórico que se mantinha na tradição e na memória colectiva.

Dessa forma, para compreendermos melhor o papel social dos museus na sociedade contemporânea devemos nos deter sobre a sua trajetória histórica para entendermos esse novo formato de museus nos ciberespaços.

3.1.1 A Trajetória Histórica dos Museus

A ideia de museu se tem a partir do ato de colecionar objetos. De acordo com Revière (1989) desde a pré-história que se constata no ser humano o instinto de colecionar. A origem da palavra **museu** vem do latim *museum* que deriva- do grego *mouseion*²⁰- a origem dos museus como locais de preservação de objetos com finalidade cultural.

A Teogonia²¹ que se inicia com invocação às Musas, que são as palavras cantadas, conta que Gaia²² elemento primordial e latente de um potencial geradora, que origina sozinha Urano²³, este se casa com a própria mãe e geram doze Titãs, três Ciclope²⁴ e três Hecatônquiros²⁵. Mnemósine, uma entre os dozes Titãs, configura-se na mitologia grega como a própria

²⁰ Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu#cite_note-Michalski-40 acessado em 12/02/2013.

²¹ A **Teogonia** (lit. "o nascimento dos deuses") é um poema épico que detalha a origem e genealogia dos deuses gregos. Tradicionalmente atribuído a Hesíodo, a data de composição (c. -700) é tão imprecisa quanto a data em que o poeta deve ter vivido. Disponível em: <http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0085> acessado em 26/06/2013

²² Deusa da Terra ou Mãe da Terra.

²³ Deus do Céu.

²⁴ Eram, na mitologia grega, gigantes imortais com um só olho no meio da testa que forjando os raios usados por Zeus. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ciclope>. Acessado em 12/02/2013.

²⁵ Os **hecatônquiros** também conhecidos por **Centimanos** eram três gigantes da mitologia grega. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hecat%C3%B4nquiros>. Acessado em 12/02/2013

personificação da Memória, que na concepção dos gregos, só podia ser construída por meio da música e do canto -memória oral. Durante nove noites consecutivas, Mnemósine unindo-se a Zeus²⁶ gerou nove Musas²⁷.

De acordo com a mitologia grega essas nove Musas que presidiam as chamadas artes liberais: história, música, comédia, tragédia, dança, elegia²⁸, poesia lírica, astronomia e a poesia épica e a eloquência. A construção de um lugar para abrigar as filhas de Mnemósine e Zeus foi chamado de Museu, ou seja, o “Templo ou Santuário das Musas” localizado no monte Helicon, em Atenas. Os museus eram templos, bem como os de outras divindades, recebiam muitas oferendas em objetos preciosos ou exóticos, que podiam ser exibidos ao público mediante o pagamento de uma pequena taxa²⁹. Esse local era, sobretudo, um lugar de inspiração onde a mente pode se desligar da realidade cotidiana, onde eram reservados à contemplação e aos estudos científicos, literários e artísticos. O Museu, *Mouseion*, portanto, em sua origem, seria a personificação das ideias - o próprio momento de expressão das musas.

Maluf (2009, p. 57, 58 e 59), em sua dissertação defende que o museu:

O Museu, antes de tudo, se relaciona com os mitos de origem a partir da Grécia arcaica, em uma sociedade ágrafa, e através das próprias Musas, que são “a memória, a imagem e a voz da Criação”; nas palavras cantadas, na manifestação da dimensão criativa da memória oral que é presença e consciência, que não tem começo, nem fim, que é um viver contínuo, uma atualidade. [...] memorizar significava combater o estado limite da condição humana que o tempo cronológico impõe: a certeza da finitude humana, a morte. Aí estaria o poder do Museu: fazer escapar do Silêncio e da Morte, através da palavra – potência de vida, que revela os valores positivos do Ser do homem cantado.

Assim, podemos constatar que os museus tiveram grande contribuição para a sociedade antiga, pois, foi por muito tempo, o local onde

²⁶ Zeus é o "pai dos deuses e dos homens" Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Zeus>. Acessado em 12/02/2013

²⁷ De acordo com Scheiner (1998, p.15) define Musas como: “Elas não são deusas: são expressão mesma da memória – as palavras cantadas (...) elas ultrapassam o homem no mesmo momento em que este sente interiormente a sua presença. E, portanto o homem só canta (só cria e produz) quando habitado pelas Musas.”

²⁸ Na Literatura Grega antiga o termo "elegia" originariamente referia-se a qualquer verso escrito em dístico elegíaco cobrindo uma vasta gama de assuntos, entre eles, os epitáfios para túmulos.

²⁹ Disponível em: http://issuu.com/louisewinklerfreshel/docs/revista_leve_portifolio. Acessado em 18/10/2013

preservava a história e a memória de sua sociedade, sendo também, um lugar de ensino e aprendizagem, que carregaram durante gerações teve o papel de manter viva as suas origens.

Com o advento da escrita, a função do museu passou a ser o ambiente de guardar os registros da memória. Scheiner (1998, p.19) nos descreve que:

“[...] passa a ser necessário comprovar o que é memorizado; os vestígios materiais da ação humana são agora percebidos como ‘documentos’, [...]. Neste contexto, preservar o documento passa a ser tão, ou mais importante do que (re)criar, pela palavra, o mundo: ele é a prova, o testemunho material da existência da Natureza, do Cosmos e do próprio Homem”.

Platão surge no meio da confluência destes dois pensamentos, a conservação da memória e surgimento da escrita. Em Fedro³⁰ ele apresenta os dois momentos de uma forma em que a escrita torna-se um perigo para a perda da memória interna como também, uma possibilidade e incomodo de transmitir o conhecimento estático e a não consciência do autor sobre o entendimento que o leitor teria do texto. Dessa forma, a escrita seria um suporte externo da memória.

Para Lévy a escrita alfabética contribuiu para expansão da memória artificial, assim, o texto serviu de metáfora para pensar a memória “natural”. Daí então, a memória a personificar nos registros ou arquivos, assim como leitura de um texto interior. Lévy (1998, p. 97) nos relata que:

Mnemósine perdeu seu caráter potencial, fluído, coletivo, ritmado e corporal, assim como a indistinção da imaginação e da inteligência que possuía nas sociedades orais. O que não devia ser mais que um auxílio à memória, voltou a se impor a ela como modelo, transformando em profundidade a relação do homem com sua linguagem e seu passado.

Scheiner (1998) apresenta a ideia do Museu enquanto espaço sendo como a solidificação do canto das Musas, que é a materialização de documentos que comprovam as suas existências. A autora define o espaço físico do museu como: “ser um espaço de reunião de testemunhos materiais da natureza e do saber humano; ser espaço de estudo e de busca do conhecimento; e espaço de produção intelectual, vinculado à filosofia e às

³⁰ PLATÃO. **Fedro**. Coleção Filosofia & Ensaios. Lisboa: Guimarães Editores, 1989.

ciências.” (SCHEINER, 1998, p. 20). As Musas são retratadas nos objetos. Diógenes Laércio -Século III d. C- define o termo museu como “escola para o ensino da filosofia e biblioteca”.

Silva (2009) nos apresenta que desde Antiguidade, já se encontrava coletânea de artefato de arte ou de materiais incomuns ou preciosos, segundo referências de Homero -Século IX a. C- a Plutarco -I/II d.C.

O Império Romano já usa o termo “*museum*” como nome dado à vila reservada à realização de reuniões de caráter onde expunham coleções públicas nos fóruns, jardins públicos, templos, teatros e termas, muitas vezes reunidas como motins de guerra. Já no oriente, objetos históricos foram coletados com a função de preservação da memória e dos feitos gloriosos desses personagens.

No museu de Alexandria, o museu passou a ser considerado “*templo do saber*”. Dando continuidade ao ideal de museu, foi criado por Ptolomeu I no século III a.C., o Museu de Alexandria, inspirado no modelo romano e nas academias gregas. Ele funcionou, como um “[...] centro de pesquisa e convívio cultural [...] que tinha como objectivo preservar a memória da humanidade, mas também era símbolo incontestável de poder”. (Fontanelli, 2005 apud Amado 2011). Xavier, Silva e Xavier (2012) afirma que inicialmente esse espaço foi utilizado para a realização de festas de diversos intelectuais e literatos sob a custódia do Estado, e que gradualmente foi se criando o espaço de valor singular para a sua época. A sua característica se assemelha com o ideal de museu atual. Nele continham estatuas de filósofos, objetos astronômicos e cirúrgicos, peles de animais, trombas de elefantes e ainda abrigava o parque botânico e o jardim zoológico, além da sua notável biblioteca. Embora a instituição fosse criada primeiramente como uma academia de filosofia, um local de ensino e pesquisa com discípulos residentes que eram mantidos através de subvenção oficial, para os quais o bibliotecário chefe era uma espécie de “*regius professor*”, muitas vezes um poeta que desempenhava para eles a função de um tutor vitalício.

Para ter uma ideia de como o museu da Alexandria foi destaque para a sua época e como marcou a História dos museus, grandes curadores e personagens da História, Filosofia, Matemática, Astrônomos e Literatura Antiga integraram esse quadro. Dentre eles, podemos destacar Euclides, fundador da

escola de Matemática e dos escritos sobre os “Elementos da Geometria”, acrescentamos, também nomes como Arquimedes, Apolônio de Perga e Eratóstenes. De acordo com Alexander (2008, p. 7) o museu da Alexandria ainda é referência em estudos de museu, e acrescenta que: "Alguns dos atuais estudiosos do movimento dos museus, que enfatizam sua função de pesquisa e preferem definir o museu como uma comunidade de pesquisadores, olham para a instituição de Alexandria com muita afeição e nostalgia".

Os museus também contribuíram para a Ciências, pois foi grande a produção de artefatos mecânicos desenvolvidos ao longo de três séculos por pesquisadores do museu, entre eles Arquimedes, Ctesíbio e Herão. Nesta perspectiva, Alexander (2008, p. 8) nos apresenta que diversas coleções foram guardadas quando afirma que:

Há inúmeras referências a respeito de coleções particulares entre gregos e romanos e muitas delas não tinham finalidade contemplativa nem eram de objetos de arte. Muitos estudiosos possuíam coleções com finalidades científicas como Aristóteles, que tinha até observadores participando das campanhas de Alexandre e lhe traziam espécimens dos locais por onde passavam.

A destruição da biblioteca de Alexandria marcou o fim da utilização da palavra museu tanto no país que a criou, e de onde desaparecera com os mitos sagrados, como nas regiões que lhe herdaram a civilização. Por todo o milênio que se seguiu (476–1453), da queda do Império Romano do Ocidente à queda de Constantinopla pelos turcos, os museus estiveram ausentes do mundo civilizado; não se encontram notícias da existência de nenhum deles na Europa, na África ou na Ásia (PEREIRA, 2010, p. 24).

Na Idade Média a concepção de museu quase não foi vista, mas a ideia de colecionar ainda continuava, o hábito de reunir obras de artes era comprovação de prestígio da elite feudal. Tais coleções eram objetos de reservas para ser convertida em caso de necessidade de guerra; e outros acervos ficaram nas mãos da igreja. No Renascimento, foram resgatadas as ideias clássicas e o humanismo, com isso, reis e nobres europeus voltaram a colecionar.

Na Renascença os espaços museológicos foram caracterizados com o aparecimento de perspectivas de seleção e representatividade no acervo em destaque da relação homem-arte, certa democratização dos

acervos que deu início ao surgimento os museus com especialidades exclusivas e ficaram ou conhecido como o plano dicotômico: Museu de Ciências X Museu de Arte. (SILVA, 2009)

Mas, somente no Século XVII é que a ideia de museu resurgiu na tendência atual na Basileia em 1671. Na Inglaterra, o museu universitário de Oxford, em 1683, foi o primeiro museu moderno como o objetivo de educar o público. Pereira (2010) nos apresenta o exemplo do museu do Louvre, em Paris, que foi inaugurado e aberto à vistas em 1681, tendo como público principal artistas e estudantes. Os museus eram espaços destinados ao especializado e refinado, conforme seu status social.



Figura 1: Entrada do Museu Ashmoleano, fundado em 1683, o primeiro dos museus modernos – fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu>

Para Valente (2003) as coleções eram a alma dos museus que foram os guardiões e produtos dos saberes nos Séculos XV ao Século XVIII. Seus impulsos foram necessários para a efetiva consolidação dos museus no Século XIX, mas, somente com o advento da revolução francesa é que os museus passaram a ter as suas portas abertas ao público em geral. Suano (1986, *apud* Pereira, 2010), entretanto nos lembra que a popularização dos museus não aconteceu de forma rápida e nem homogênea, conforme nos apresenta que:

Não podemos perder de vista a dimensão temporal e espacial que resguarda uma série de especificidades dos processos de abertura das instituições ao longo do século XVIII. Não podemos deixar de observar que de forma magistral a revolução burguesa soube organizar o saber de forma a consolidar o poder recém-adquirido.

Com este intuito o museu se prestava muito bem às necessidades da burguesia de se estabelecer como classe dirigente. (SUANO, 1986 apud Pereira 2010, p. 26).

Silva (2009) nos apresenta que o primeiro museu público real o Museu do Louvre, na França, continha coleções franqueada a todos, com designo recreativo e cultural. E, que a partir de 1793 o Louvre passou a ter a sua galeria pública, distinguir-se pelo enciclopedismo negando a especialização. Em 1753 é criado o museu British Museum (Museu Britânico).

O período do Romantismo é marcado pela ideia das coleções arqueológicas, que em outro momento, tornaram-se coleções públicas. Silva (2009, p. 53) nos afirma que: “[...] As instituições museológicas do período diferenciam-se pelo ecletismo, até no caso dos acervos nacionais, e abertura à população. Esse ecletismo, [...] existe um princípio de predominância da seletividade sobre o número de peças das coleções.”. Na era Industrial os museus são caracterizado por uma disposição burocrática e organizacional, e de uma percepção prospectiva, ou seja, já estavam fazendo uma projeção dos museus futuros.

De acordo com as ideias apresentada por Hobsbawm (1990), na descrição da formação da nacionalidade europeia, desde o período em que a burguesia liberal era a representante pela constituição das instituições nacionais até o movimento de massa do século XIX houver a validação da consolidação dos ideais de nação que cooperaram para o entendimento do papel assumido pelos europeus no processo de popularização.

No século XIX iniciaram as grandes feiras e exposições universais em Londres, Paris e Filadélfia, que auxiliaram na prática para a modernização de exposição em museus formais. Além disso, os museus desempenharam o papel sobre a onda nacionalista romântica, que contribui para a conscientização popular e a construção de identidade nacional.

No século XX os museus têm suas mudanças concretizadas, pois as instituições museias são definitivamente aberto ao público. No entanto, somente depois da Segunda Guerra Mundial é que essas mudanças vêm à tona. O período pós-guerra gera transformações sociais e os museus passam a ter a “forma” mais popular, que é está presente na nova atitude social. De acordo com Pereira (2010, p. 45):

Essa mudança pode ser atribuída a uma nova atitude social, em que os museus são vistos como instituições amplamente acessíveis, desfrutadas pela maioria da população, em que surge um novo público, de opiniões mais marcantes e conscientes de seu papel político, social e econômico, como produto das reconstruções que se fazem após a guerra.

Depois de melhoras e aperfeiçoamento, os museus hoje em dia abraçam um grande campo de interesse. Os profissionais dos museus -como os museólogos, educadores, dentre outros- fazem com que os objetos de arte tragam consigo a cultura, a educação e a memória social, conforme Pereira (2013, p. 49) nos apresenta:

[...] e se caracterizam pela multiplicidade de tarefas e capacidades que lhes atribuem os museólogos e pensadores, deixando de ser passivos acúmulos de objetos para assumirem um papel importante na interpretação da cultura e na educação do homem, no fortalecimento da cidadania e do respeito à diversidade cultural, e no incremento da qualidade de vida.

Conforme a Política Nacional de Museus, o espaço museológico, que além da estética são locais de “processos a serviço da sociedade”, ajuda na construção do conhecimento e da identidade social. De acordo com Belting (2012), os museus são os espaços destinados a contemplar, guardar e contar a história, os museus contemporâneos são os locais destinados a apresentar a arte; é como se esse espaço validasse a arte contemporânea. Belting (2012, p. 177) nos fala que “[...] Hoje a arte de museu é simplesmente tudo, já que tudo se encontra no museu”. Segundo esse autor supracitado, na década de 1970 ouvia-se falar de uma “crise do museu”, com isso, podemos encontrar a nova roupagem que os museus contemporâneos possuem, em entra em cena a pedagogia do museu³¹.

Alguns pensadores que lançam a luz ao papel social que o museu assumem e a dimensão que representam atualmente, como o caso de Duncan Cameron que encontra nos museus o extremo entre o “templo”, que se cultua a arte, e o “fórum” em que se coloca em questão a arte. André Malraux (2000, p. 12), com o seu museu imaginário, apresenta os espaços museais como locais que “[...] proporcionam a mais elevada ideia do homem”. O autor propunha a criação de museu que abrigasse todas as obras fotografadas, assim, esse

³¹ De acordo com Maradino (2005, p.175) a Pedagogia do Museu é: possui a função de auxiliar na compreensão dos processos educacionais que ocorrem nos museus.

ambiente seria um espaço da memória viva, dessa forma, cada pessoa teria o seu próprio museu imaginário.

Walter Benjamin já compreende que os museus são espaços de acendem os sonhos. O museu é considerado como local que gera conhecimento, qualidade de vida, formação da consciência política e social da população, dentre uma infinidade de outros benefícios. Belting (2012, p. 179) completa essa ideia dizendo que: “[...] O museu representa o Estado cultural ou cidade cultural que não consegue mais expressar convincentemente de outra maneira”. Ou seja, a arte, a cultura e a memória já estão enraizado na história museal.

No Brasil, os hábitos de colecionar também surgiam com a chegada dos colecionadores. Mauricio de Nassau trouxe consigo a ideia de criar um grupo de observações científicas e artísticas que constituíram na fundação de um museu no grande Palácio de Vrijburg, em meados de 1800, em Pernambuco no pouco tempo em que os holandeses ficaram ali. O que mais se assemelhou a uma instituição museológica foi o Museu de História Natural, criado por D. Luiz de Vasconcellos, vice-rei do Brasil em 1779-1790, inspirado nas ideias do Iluminismo europeu que atendia apenas a um pequeno número da sociedade brasileira em todo o período colonial.

Mas, só com a chegada da família real no Brasil (1808-1821) é que foi inaugurado o primeiro museu brasileiro, com características dos museus europeus, por D. João VII, em 1818 com caráter unicamente científico e o objetivo de reunir os exemplares naturais que as terras brasileiras possuíam. O espaço destinado a este museu foi a antiga “Casa de História Nacional”, popularmente conhecida como “Casa dos Pássaros³²” inaugurada em 1784. Segundo Lopes (2003) o museu colecionou, armazenou e preparou produtos naturais e adornos indígenas para serem enviados para Lisboa, por mais de 20 anos. Apesar de ser inaugurado em 6 de junho de 1818, somente em 24 de outubro de 1821 é que ele foi aberto ao público, com restrições de visitas conforme apresentamos a seguir:

³² A *Casa de Pássaros* funcionou durante trinta anos com a função de entreposto colonial para envio de produtos à metrópole, integrando como parte essencial o conjunto a que nos referimos como os museus do Império luso-brasileiro. (LOPES, 2003, apud PEREIRA, 2010, p. 30).

A visita será permitida às quintas-feiras de cada semana, desde as dez horas da manhã até a uma hora da tarde não sendo dia santo a todas as pessoas Estrangeiras ou Nacionais, que se fizerem dignas disso pelos seus conhecimentos e qualidades (Doc. Mus. Nac. 9, pasta 1).

Os padrões dos museus brasileiros seguiam os mesmos padrões dos museus de além-mar, ou seja, os museus europeus. Os espaços museais brasileiros ficaram durante muito tempo exclusivamente nas mãos de especialistas e da nobreza. Pereira (2010, p. 32) resalta que os visitantes deviam ser “dignos pelos seus conhecimentos e aprendizagem” conforme o texto salienta:

Mesmo quando as obras foram abertas à observação de um público mais variado, ele era composto basicamente por pessoas de certo padrão na sociedade e visitavam a instituição com o intuito de conhecer, observar e admirar o inusitado, o diferente, o belo, sempre a serviço de uma instrução pessoal ou de uma legitimação social.

No Pará podemos encontrar o Museu Paraense Goeldi³³ (1866) com a trajetória semelhante aos demais museus. Pereira (2010, p 33) defende que: “Com a fundação do Museu depois de uma série de acontecimentos que antecederam sua definitiva sobrevivência deu-se prosseguimento às pesquisas científicas.”.

Fora estes dois museus, no período do Império brasileiro foram criados: o Museu Militar do Arsenal de Guerra -Casa do Trem, 1865- e o Museu da Marinha (1868), ambos extintos; o Museu Provincial do Paraná -1885, que mais tarde veio a ser conhecido como Museu Júlio de Castilho 1907-; o Museu de Paulista foi inaugurado em 1895 no Parque do Ipiranga e em 1906 a Pinacoteca do Estado de São Paulo. No final do século XIX e início do século XX, no Brasil existiam cerca de dez museus. (SILVA, 2009).

As grandes exposições internacionais no Brasil tiveram início a partir de 1861 e participaram das mostras comemorativas a partir do ano de 1900. O Museu de História Nacional do Rio de Janeiro somente foi aberto em definitivo ao público em 1922–1940 e se refere ao período de construção do museu com vistas a uma reconstrução de um passado nacional glorioso e próspero

³³ Em 25 de março de 1871, o Museu Paraense foi instalado oficialmente pelo Governo do Estado, tendo sido nomeado Domingos Soares Ferreira Penna como seu primeiro diretor. Fonte da Pesquisa: Museu Goeldi, disponível em: http://www.museu-goeldi.br/portal/sites/default/files/linhatempo/lt_fs.htm. Acessado em 24/10/2013

baseado na proposta de Gustavo Barroso³⁴. É um projeto claramente nacionalista.

Mae Barbosa (1991) nos proporciona uma visão geral da história dos museus brasileiros relatando desde os primeiros passos até a implantação dos museus contemporâneos. A autora nos mostra que no Brasil, a ideia da livre-expressão chegou às escolas públicas através do movimento Escola Novas. Barbosa (1991, p. 59-60) nos apresenta que: “A importância da arte destaca-se na educação, no desenvolvimento da imaginação, na intuição e inteligência da criança, influenciado fortemente por John Dewey, através de Anísio Teixeira.”. De acordo com Lopes (1991), o museu da década de 1980 é um espaço que, em grande parte, privilegia as práticas escolarizadas. A autora reconhece os ganhos e benefícios que o movimento da Escola Nova trouxe para os museus, mas reforça que permanecer neste modelo escolarizado, nos dias atuais, descaracteriza as práticas museais e ainda, reforça uma postura e um compromisso que não devem ser na totalidade do museu contemporâneo.

No Ceará, a história da educação e dos museus foi escrita com aprovação da Lei nº 754, de 30 de Julho de 1905 que relata sobre o regulamento para que todas as escolas primárias do Estado seguissem como diretrizes para a educação. O “Regulamento da Instrução Primária do Estado do Ceará – 1905” no Capítulo X – Secção II, os Artigos 81 e 82 vêm relatando a construção e a manutenção de museus escolares. Apresentaremos a seguir o texto na íntegra:

Art. 81. – Os professores publicos, com a cooperação de seus alumnos, poderão organizar “museus escolares”, contendo pequenas colleções das principaes producções da localidade, especimens de materias primas e manufacturadas.

Art. 82. – Estas pequenas colleções terão por fim tornar as licções palpaveis, interessantes e proficuas, habituar os alumnos á observação e fazel-os reflectir sobre a natureza, fórma, fim ou utilidade de cada cousa.

Tendo por base a Lei nº 754/1905, observamos que os museus no Estado do Ceará surgiram de forma em que a educação estava presente de forma didática e educativa, com a participação de todo o corpo estudantil,

³⁴ De acordo com Silva (2009), Gustavo Barroso nasceu em Fortaleza, 29 de dezembro de 1888 e veio a falecer no Rio de Janeiro em 03 de dezembro de 1959, dentre as muitas funções que exerceu, destacou-se como professo, museólogo, historiador, contista, ensaísta e romancista.

assim como o corpo docente da escola no contexto de colecionar objetos locais. A característica principal desse museu era de ensinar os estudantes a observar e refletir sobre o conteúdo das coleções do museu escolar que eles mesmos construíram.

O primeiro museu a ser inaugurado no Ceará era público e foi denominado “Museu do Ceará”. Fundado em 1932, teve suas atividades desenvolvidas, inicialmente, nas dependências do Arquivo Público do Estado e, posteriormente, no Instituto Histórico, Geográfico e Antropológico do Ceará, até 1966, quando passou a integrar a então a Secretaria de Cultura do Estado³⁵.

O espaço museológico enquanto local destinado a guardar dados, informações, saberes, história e memória social, pode ter a função de mediador do processo de aquisição do conhecimento. Compreender o papel do museu é uma forma de entender como podemos vivenciar as ações sociais estão neste espaço, assim como a educação. O que também caracterizou os museus por muito tempo foi a ideia de local guarda e expões coleções de obras raras e que por si só essas coleções eram autoexplicativas e por consequência disso, era repassado as escolas e ao corpo docente a ideia de que o museu era por si só já era “autoeducativo”. (Compagnoni, 2009)

O papel primordial dos museus tinha quão descrito no campo educativo como o local de “autoeducação”. Mas, no final do Século XX e início do Século XXI essa ideia vem sendo superada, está sendo introduzindo projetos que partem dos museus para atender às escolas através do programa de monitoria, que tem o papel de contar e narrar a história dos objetos museológicos que proporcionam uma aprendizagem aos educando/visitantes consciente e crítico.

3.2 A Educação e os Museus

A educação museal entre escola e museu teve seu início a partir do movimento da Escola Nova³⁶, que a partir da década de 1930, começou a

³⁵ Fonte da pesquisa: Fundação Joaquim Nabuco. Disponível em: http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar./index.php?option=com_content&view=article&id=794%3Amuseu-do-ceara&catid=48%3Aletra-m&Itemid=1. Acessado em: 24/setembro/2013

³⁶ Movimento de renovação do ensino, que surgiu no fim do século XIX e ganhou força na primeira metade do século XX. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_Nova.

repensar na relação das instituições escolares e museológicas. Foi então, que produziram textos, promovem reflexões e favorecem pesquisas. Assim, são impressos materiais que oferecem leituras, ainda que poucas, ao magistério e aos interessados sobre o sistema educativo dos museus, garantido que os registros também servissem para a reflexão aos futuros encontros dos estudiosos. (BEMVENUTI, 2007). Para confirmar essa ideia, Henriques (1996, p. 68) nos diz que: “A renovação da escola trouxe consigo a necessidade de utilizar novos canais de comunicação, tanto mais que o educando é, agora, encarado como sujeito e objecto da educação.”.

A relação que as crianças/estudantes têm/podem ter num museu como lugar de troca, de descoberta, de produção de sentidos, criação, mas sobretudo como espaço de memória de história de vida. Além de sua formação como sujeito social, histórico e cultural, a partir dos elos e associações que a criança -faz/pode fazer-, a partir de suas experiências estéticas com representações culturais de outros tempos/espacos e com pessoas de outras gerações. (LEITE, 2006)

O museu como espaço educacional, segundo Reis e Pinheiro (2009) como um dialogo fiel entre os sujeitos e a memória do povo retratada no seu acervo, e que ensina os valores necessários a toda condição humana. Compagnoni (2009, p. 23-24) nos aponta o papel educativo do museu mensurando que:

[...] a escola pode ir ao museu e desenvolver atividades que orientem "certo olhar questionador" aos objetos. Assim, a criança/aluno poderá ver os objetos não apenas como guardiões da memória, mas como provocadores da história e formadores da consciência histórica.

O citado autor ainda complementa que o museu é um local em que ativa a reflexão crítica através da observação dos objetos, compreendendo que a educação museológica deve formar um cidadão crítico. Também acrescenta expondo que muitas crianças, adolescentes e jovens realizam a primeira visita ao museu através da escola, daí o ponto em que se deve pensar a relação da educação museal dentro e fora da instituição museológica, seja ela presencial ou virtual.

Os objetos museológicos podem ser pensados como um papel

educativo e não ter um caráter enciclopédico, em que são usados apenas para apreciação, e sim para o uso de uma reflexão crítica ajudando na interpretação e no seu papel social, histórico e educacional. Compagnoni (2009, p. 25) afirma que “quando o professor leva crianças/alunos ao museu não pode passar a ideia de que a história está pronta nos objetos, que basta a criança/aluno contemplar e consumir”. Ramos (2004) constrói o pensamento de que se deve estabelecer uma relação entre os objetos museológicos e o ato educativo, possibilitando ao estudante o processo investigativo, conforme escreve:

Para assumir seu caráter educativo, o museu coloca-se, então, como o lugar onde os objetos são expostos para compor um argumento crítico. Mas só isso não basta. Torna-se necessário desenvolver programas com o intuito de sensibilizar os visitantes para uma interação com o museu. [...] Antes de tudo, objetiva-se o incremento de uma educação mais profunda, envolvida com a percepção mais crítica sobre o mundo do qual fazemos parte e sobre o qual devemos atuar de modo reflexivo (RAMOS, 2004, p.20).

O que o autor reintegra que os espaços do museu não devem ser visto pelas escolas como o local de passeio que guarda os objetos do passado, pois dessa forma, os museus não traria ao visitante a possibilidade conhecer a história e a memória social que estão nos objetos, e assim, a sua possibilidade educativa estaria descartada.

Santos (2006) acredita que as ações museológicas devem focar no visitante, e não no objeto, dessa forma, a autora nos explica que se deve adotar uma postura ao se tratar os objetos de acordo com o que eles significam para o visitante/estudante. O que o objeto deve ter para o observador é buscar a (re)criação e (re)interpretação dos significados e sentidos em que eles apresentam para a exposição. Assim, a Santos (2006, p. 16) complementa:

Tal postura significa, evidentemente, na ação educativa, dar voz ao visitante, estabelecendo diálogos que permitam ao visitante expressar seus sentimentos, ideias, sua percepção do momento que estão vivendo em contato com os objetos. A fala é espaço de troca.

Já é notável que dentro dos espaços museológicos as ações educativas são realizadas de maneira informal, em que se busca um intercambio entre a escola e o museu com projetos que atendam as necessidades dos estudantes. O museu e a escola tem a intenção de unir os seus espaços para fins específicos de cada um.

Pereira (2010) nos embasa sobre o fenômeno educativo nos museus brasileiros apresentando a sua dimensão e a função educativa dos museus. A autora nos mostra que a compreensão da função educativa dos museus é a de caminhar sempre que estiveram presentes no processo histórico brasileiro. Conforme Pereira (2010, p.15) “[...] os momentos em que podemos identificar a atuação e o alcance histórico da dimensão educacional dos museus e da mesma forma compreender as narrativas acerca da função educativa dos museus.”. Com isso, compreender a dimensão e a função educativa dos museus é identificar as possibilidades de aprendizagem presentes nas tarefas cotidianas.

Bemvenuti (2007) nos apresenta a ação educativa dos museus e a história da educação museal³⁷. Para a autora, o museu é caracterizado como um fenômeno sociocultural, em que “[...] é necessário rever fatos que apontem para o trajeto construído pelas instituições em tempos anteriores.” (BEMVENUTI, 2007, p. 618). Neste sentido, a autora relata o museu como o local que determina e relaciona a memória e ao patrimônio cultural de uma sociedade. Além de apresentar o museu como a reescrita da história, conforme nos apresenta:

[...] àquele visitante mais tímido, que foge assustado com a suntuosidade do museu, encontrará na mediação uma possibilidade de aproximação. Participar, deste modo, impulsionado pela mediação, transforma o ato de ler um documento ou apreciar uma obra de arte, em um exercício de reescrita da história, revendo imposições e atitudes, conceitos de identidade e nacionalidade do homem contemporâneo. (BEMVENUTI, 2007, p. 624).

Através das palavras da autora, podemos compreender que os espaços museológicos promovem a curiosidade, estimula, socializa e motiva que são funções necessárias para o processo de aquisição do conhecimento – ensino e aprendizagem.

A instituição escolar ver no museu um prolongamento da sala de aula, que muitas vezes descarta o seu espaço com recurso de discussão, pesquisa, criação e complementação dos conhecimentos históricos. Já os museus encontram na escola, os espectadores -estudantes e professores- de sua exposição que ajuda a aumentar as sua estatística no número de

³⁷ Educação Museal é o termo utilizado para ação educação dentro dos museus.

visitantes. Olhando por esse cenário, é necessário encontrar um ponto em que novos modelos de cooperação e trabalho de ambas as instituições se unam em que ajude a criar um modelo educativo que forme a consciência crítica dos sujeitos.

Para que isso não seja apenas uma troca mútua entre as duas instituições, devemos entender que o museu tem o potencial para fornecer atividades educacionais para todo o seu público, e que as ações educativas são mais abrangentes. (FIGURELLI, 2011).

3.2.1 Os Museus e os Historiadores da Educação

Os museus surgiram como local da história e a memória social, através de suas obras de artes - imagens de quadros, esculturas e objetos que remetam a história cultural. Como vimos a Internet vem auxiliando no processo de interação e comunicação da sociedade digital, assim como um espaço que arquiva a memória coletiva, e os museus ganharam mais um espaço para propagar a história e a memória coletiva que possam guardar a memória digital que está armazenada nas *nuvens*.

De acordo com Salgado (2006, *apud* Pereira 2010) os museus são espaços que buscam compreender o local da escrita da história e analisa o movimento que define um projeto disciplinar para o conhecimento do passado, a afirmação da história enquanto campo disciplinar, que nos apresenta que: “É, portanto, como parte deste cenário que os museus são pensados como uma forma específica e particular de se escrever história” (PEREIRA, 2010, p.28). Para os historiadores da educação encontramos nos museus o berço da escrita da história, em que as fontes primárias no formato de objeto nos auxiliam na compreensão do passado e na escrita da história.

Para os historiadores da educação, podemos encontrar nos espaços virtuais novas –velhas- fontes de pesquisa. De acordo com Martinho Rodrigues (2011) toda fonte é produzida pelo homem e tem o principal papel de veicular informação. Com isso, vemos que a sociedade está sempre produzindo fontes históricas e escrevendo a história. A educação está acompanhando esse processo da digitalização que está presente nos ciberespaços.

Ainda nessa perspectiva, encontramos nos espaços museológicos o

local onde se guarda os objetos e documentos históricos, que de acordo com Blanco (1994, p.8) "*el objeto portador de información se convierte en un documento, en una fuente de datos...*". Dessa forma, podemos ter nos museus mais um espaço em que podemos encontrar as fontes históricas, pode-se achar nos objetos museológicos um marco temporal e uma evidencia de que ali existe história (BLANCO, 1994). Nos museus virtuais podemos encontrar objetos e documentos históricos que estão guardados nas *nuvens*, o que auxilia ao visitante ter acesso a essas fontes históricas que estão nos espaços museológicos virtuais.

A pesquisa em história da educação resgata o passado para o presente por meio das fontes históricas. Ferreira (2000) nos apresenta que a evolução da Internet ajudou a ter a coleta de dados digitais que estão hospedados nos ambientes virtuais. O fluxo contínuo e quase que constante de informações vindas da *web* nos deu uma grande quantidade de informações faz com que o novo se torne ultrapassado em pouco tempo. O que a autora chama de história do tempo presente. Além do mais, Martins (2011, p. 34) nos fala que as fontes disponíveis nos ciberespaços têm um papel que "[...] procura valorizar o papel do indivíduo, das conjunturas, dos aspectos culturais e políticos, representativos de um momento contemporâneo." Os museus nos ambientes virtuais se caracterizam como espaços que guarda a cultura, a história e a memória social nestes ambientes.

O fato de que a história é algo do passado, estamos nos contrapondo às necessidades sociais contemporâneas. De acordo com Sarlo (2007) a sociedade está vivendo num tempo acelerado, o excesso de informações tem proporcionado a escrita da história todos os dias com novos fatores que estão interligados com o presente. Os espaços digitais podem ser receptivos para guardar dados, fontes, informações e propagar a história do tempo presente.

Para compreender o fator histórico e na concepção da evolução do pensamento que se desenha a historiografia atual, encontramos na Escola dos Annales³⁸ o ponto de partida para as discussões sobre a proposta da história

³⁸ De acordo com Lopes (2009, p.74) define Escola do Annales como: "*Annales*: a palavra referia-se inicialmente à revista criada por Lucien Febvr e Marc Bloch em 1929, *Annales d'histoire économique et sociale*, finalmente (1946) denominada *Annales, econmies, sociétés*,

atual, o que serviu de base para outras correntes historiográficas seguissem seus passos. A Escola de Annales ver a história como ciências em construção, por isso, está aberta a novas perspectivas nas suas abordagens e que de acordo com Lopes (2009, p. 27) nos fala que:

[...] dos *Annales*, repousa sua novidade em três processos: *novos problemas* põem em causa a própria história; *novas contribuições* modificam, enriquecem, transformam os setores tradicionais da história; *novos objetos* aparecem no campo epistemológico da história.

Nessa perspectiva, temos a consciência de que os historiadores da educação ainda encontram uma crescente mudança nas fontes historiográficas dentro dos ambientes virtuais e encontramos nos museus hospedados na web o local de pesquisa e práticas educativas. De acordo com Le Goff e Nora (1977 apud LOPES, 2009, p. 28) as “novas tendências” historiográficas não devem ficar presas apenas ao passado, à história é “feita” de acordo com a necessidade do presente, conforme nos fala:

[...] o essencial não é sonhar, hoje, com um prestígio de ontem ou de amanhã. É saber fazer a história de que temos hoje necessidade. Ciências do domínio do passado e da consciência do tempo, deve ainda definir-se como ciência da mudança, da transformação.

Martins (2011) apresenta que escola de *Annales* ajudou na construção do percurso histórico das demais correntes historiográficas, então na perspectiva da História Cultural encontramos que:

A valorização de uma história das representações, do imaginário social e da compreensão dos usos políticos do passado pelo presente promoveu uma reavaliação das relações entre história e memória e permitiu aos historiadores repensar as relações entre passado e presente e definir para a história do tempo presente o estudo dos usos do passado. (FERREIRA 2002 apud Martins, 2011, p. 35).

Ainda neste percurso da História Cultural, decidimos abordar essa perspectiva, pois apresenta entre outros estudos a história das práticas culturais. Segundo Chartier (1990) podemos encontrar a História Cultural diferentes lugares e momentos uma realidade social é construída, pensada, dada a ler. Portanto, ao voltar-se para a vida social, esse campo pode tomar

civilizations. Entendeu-se para designar uma linha de análise histórica que busca uma história total, na qual a vida dos grupos humano – social, política, econômica – seja assim captada e escrita.

por objeto as formas e os motivos das suas representações e pensá-las como análise do trabalho de representação das classificações e das exclusões que constituem as configurações sociais e conceituais de um tempo ou de um espaço, e assim, podemos encontrar as práticas culturais digitais. Completando essa ideia, Martins (2011, p.37) nos fala que:

Seja qual for o período histórico, o homem sempre será em sua essência um “ser social” inserido em redes de comunicação caracterizadas no decorrer da História pelos seus artefatos culturais que mediam as relações, construções e representações humanas.

Estudar sobre os museus nos espaços virtuais como local da história e memória social, assim como conhecer as suas práticas educativas nos faz refletir sobre como a história é preservada nos ambientes virtuais. Pensar em museu como local que histórico nos faz refletir sobre o que Le Goff (2003) afirma sobre História como a ciências que define as relações a uma realidade sobre a qual se “testemunha”, se “indaga”. A História como um relato, a narração daquele que pode dizer “eu vi, eu senti”, tornando-se a *posteriori* documentos escritos como testemunha. Seguindo essa linha de raciocínio, as fontes históricas não podem ser consideradas história e sim um artefato que nos ajude compreender a formação do processo histórico. Assim, podemos definir fontes históricas digitais como artefato cultural³⁹ histórico digital.

De acordo com Belting (2012) uma história tem alguma relevância ela é uma história coletiva, no qual existe algo de proeminente para a comunidade, seja ela para o bem ou para o mal. A história ganhou espaços dentro dos museus com as obras que guardam a história social, consolidando o seu espaço na democracia moderna. Nos museus, a história vive não num objeto individualmente, mas, nas obras como o coletivo. Para o historiador da educação, as ações pedagógicas podem ser encontradas nas discussões sobre a história, a cultura e a arte transformada em história em nome do Estado.

Os museus nos ambientes virtuais são espaços que encontramos as fontes para a pesquisa em história da educação, além de ser um local

³⁹ “Via de regra, o *sentido* de um artefato ou de uma ferramenta é o dispositivo que seríamos obrigados a empregar para obter o mesmo resultado se ele não tivesse sido inventado”. (LEVY, 1996, p. 84). Os artefatos “são a cola que mantém os homens juntos e implica o mundo físico ao mais íntimo de sua subjetividade”. (LEVY, 1996, p. 136).

destinado a visitação que pode nos levar a discussões sobre a memória e a cultura e assim, desenvolver uma prática educativa nos ambientes virtuais.

3.2.2 Os Museus na Cultura Digital

Nos dias atuais, a cultura digital já está enraizada na cultura dos museus. Para compreendermos como esse fenômeno está sendo visto pela sociedade temos que entender como a museologia atua na sociedade atual e como o papel do museu na sociedade contemporânea, que tiveram que se adaptar as novas mudanças sociais e culturais para entender o cenário dos museus no Brasil e no mundo. Moutinho (1994) afirma que o estudo sobre os museus teve que evoluir para acompanhar as transformações sociais.

A museologia hoje já tem um campo disciplinar com características e o objeto de estudo já especificado, mas ainda está em processo de consolidação assim como a estrutura do próprio pensamento contemporâneo. Para Magaldi (2010, p. 68) afirma que o caminho para uma:

[...] perspectiva processual: ela está sempre em movimento e se constitui /reconstitui na interface entre os demais saberes e práticas sociais. [...] o estudo das ideias relativas a Museu e Museologia refletiu sempre os desenvolvimentos acadêmicos e os paradigmas do conhecimento, especialmente no campo das ciências humanas e sociais.

Podemos entender o museu como um fenômeno social, dessa forma, a museologia está em desenvolvimento para aprimorar o conhecimento e o estudo sobre esse fenômeno. É nos estudos teóricos que a museologia vem compreendendo as relações entre a comunicação, cultura, patrimônio e educação. Nesse aspecto, o debate sobre esses termos tem o apoio em três (3) questões centrais, que são: as implicações sociais da herança cultural e a necessidade de aceitação das diferenças; a ampliação e difusão do conceito de patrimônio; e a importância deste para a sociedade da informação. (MAGALDI, 2010).

Indo por essa perspectiva, a relação ente Museu e Museologia pode, atualmente ser estimado nas seguintes vertentes:

Museologia como um complexo de práticas relacionadas aos museus	Museologia como disciplina teórica	Museologia como sistema de ideias
<ul style="list-style-type: none"> • sendo instrumento de organização destes, pode-se dizer que a Museologia é contemporânea ao primeiro museu e que não existe museu sem Museologia 	<ul style="list-style-type: none"> • cujo objetivo é estabelecer as bases metodológicas a partir da prática em museus. Logo, a Museologia seria gerada após a existência do Museu, sendo possível existir museus sem Museologia e vice-versa; 	<ul style="list-style-type: none"> • – com o objetivo de criar novas estéticas e linguagens comunicacionais para os museus. Neste caso, a Museologia não apenas é capaz de desenvolver-se por si mesma, mas é também capaz de gerar novas formas e conceitos de museu.

Quadro 3: Quadro explicativo das relações entre o Museu e a Museologia – Fonte: Magaldi (2010)

Dessa forma, podemos encontrar no museu o meio de comunicação e propagação da cultura, da memória e da história social, para isso, tem usado os desenvolvimentos tecnológicos e comunicacionais para auxiliar os espaços museológicos no seu papel na sociedade atual.

Com o advento tecnológico, o museu, também, acompanhou esse processo que nos apresenta vários recursos digitais estão interligados nos contextos dos museus, para isso, muitos museus que estão presentes nos ciberespaços são considerados museus virtuais. Fiedler (2010) confronta a diferença entre os museus virtuais e o real, apresentando as três categorias de museus encontrados na Internet. Mas, para entendermos melhor o que é um museu virtual, que é o objeto de estudo dessa dissertação, iremos discorrer um pouco sobre as três categorias de museus, que são:

- a) **Museu Presencial**- são aqueles museus que possuem espaço físico concreto, que de acordo com Carvalho (2008) são os museus físicos ou museus em “pedra e cal”;



Imagem do prédio do MASP na Avenida Paulista (divulgação)

Figura 2: Imagem do Museu de Artes de São Paulo – fonte: http://masp.art.br/masp2010/imagens/foto_destaque_info2.jpg

- b) **Museu Não Presencial**- são aqueles museus que estão nos espaços virtuais, mas, são catálogos dos museus presenciais, ou seja, são espaços virtuais que contem as principais informações sobre o museu presencial; e

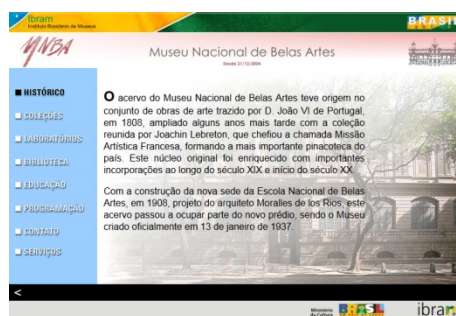


Figura 3: Imagem do museu não presencial do Museu Nacional de Belas Artes – fonte: http://www.mnba.gov.br/1_historico/historico.htm

- c) **Museu Virtual** – são aqueles museus que contem imagens virtuais, não possui espaço físico e todo seu acervo está no ambiente virtual.



Figura 4: Imagem do Museu Virtual da Corrupção – fonte: http://www.mnba.gov.br/1_historico/historico.htm

De acordo com Loureiro (2003, p. 178) as diferenças básicas entre as três categorias de museus, inicialmente, apresentamos os museus

presenciais e os museus virtuais são:

[...] embora as funções museológicas sejam as mesmas, os museus apresentam características diferenciadas: os museus no espaço físico [presenciais] apresentam materialidade, ênfase na obra única, permanência, estabilidade, caráter institucional por definição, linearidade, processo de comunicação e transferência de informação unidirecional e assimétrico; tendência à separação dos polos receptor/emissor. Os museus no ciberespaço [museu virtual] se caracterizam pela imaterialidade, ubiquidade, provisoriedade, instabilidade, caráter não necessariamente institucional, hipertextualidade, estímulo à interatividade e tendência à comunicação bi ou multidirecional.

Já o museu não presencial Loureiro (2004, p. 97) diz que:

Tal nomeação [museu não presencial] sugere uma ideia de museu permeada pela centralidade da informação, e não mais pela materialidade dos lugares e dos objetos físicos, traço que acompanhou o fenômeno museu desde suas origens, sem grandes abalos.

Discutiremos mais a diante os museus virtuais, para isso, iremos compreender melhor os museus na cultural digital.

O museu se destaque na função de mediador da relação entre o homem e o patrimônio histórico cultural, o que o faz responsável pela dinâmica que acontecerá dentro de seu espaço. Cabe ao museólogo, descobrir como as tecnologias, sejam elas digitais ou analógicas⁴⁰, podem ser um meio de mediação entre o museu e o visitante.

Acompanhando as novas tendências de sociedade na cultura digital, os museus estão se adaptando aos elementos analógicos e digitais em seus espaços através das novas tecnologias – sejam elas digitais ou analógicas-disponível para esse ambiente, que de acordo com Muchacho (2005, p. 1541) as novas tecnologias em destaque o digital – virtual- são:

[...] instrumentos preciosos no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento do espaço físico do museu vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objecto museológico.

Assim através da fala da autora supracitada, podemos encontrar museu que traz além de acervos analógicos os acervos digitais, tais como

⁴⁰ Origem francesa, “*Analogue*” que por sua vez, derivado do grego “*Analogous*”

simuladores, imagens virtuais, dentre outros o que deixa o museu mais atrativo para os seus visitantes, que cria um local que alia a capacidade múltiplas do museu e as experiências sensoriais e cognitivas que cada visitante pode aproveitar.

Podemos destacar os museus presenciais, que são aqueles com espaços físicos concretos, que já estão utilizando as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) essas ferramentas são essenciais para a interação entre o visitante e o museu como complemento do acervo museológico. Belting (2012, p. 186) apresenta casos de museus contemporâneos que misturam a arte concreta com a arte produzida por tecnologias, que nos diz que: “O computador conduz secretamente, como um instrumento pós-técnico da fantasia, já para além da velha oposição entre máquina e espírito”. Em que podemos encontrar a imagem produzida pela tecnologia como obras artística que nos traz para dentro dos ciberespaços dentro dos espaços concretos, em que podemos encontra o real e o virtual no mesmo ambiente, estando num espaço físico, com obras concretas e com obras digitais que nos caracterizam os museus presenciais na cultura digital.

Pensando em unir a função educativa, a formação do público, o virtual dentro dos espaços do museu que nas primeiras reuniões do ICOM já se era pensado como usar as novas tecnologias e a sua influência dentro dos ambientes museais e como iria aproximar a relação entre museu e visitante. Assim, depois da primeira reunião realizada em 1991 pelo ICOM, muitos museus, destacando os museus norte-americanos e europeus, laçaram a sua versão digital.

Os museus brasileiros que já utilizam as tecnologias digitais por meio de imagens ou de simulação, alguns exemplos de museus são da Língua Brasileira, do Futebol, o Museu de Arte Contemporânea –MAC-, museu da Tam, Estação Ciência, Museu de Zoologia, Museu de Ciência e Tecnologia da PUC, em Porto Alegre, Museu Aeroespacial – Musal. Esses museus tenta aproximar o visitante da realidade de viver a experiência a sensação do real através do virtual.



Figura 5: Simulador de Voo - Boeing 727-100 – fonte: <http://static.panoramio.com/photos/large/39697911.jpg>



Figura 6: Simulador do museu da Língua Portuguesa – fonte: <http://www.faculdadeprojecao.edu.br/upload/imagens/noticia/arq634420238536128905.jpg>

Dessa forma, o museu é um espaço de interação, propagação da cultura, da história e da memória, com ações interacionistas, sociais, culturais e educativas. Para compreendermos essas funções do museu, Magaldi (2010) discorre sobre os museus virtuais como uma “linhagem viva”, em que o dinamismo e as transformações sofridas dentro deles são adaptados as diferentes realidades e culturas. O Museu abre portas para a universalização e difusão de diferentes culturas, uma vez que preserva bens materiais e imateriais, além de representar sociedades para outras sociedades, através de seus discursos.

O museu na cultura digital cria espaços tanto nos ambientes presenciais com espaço físico concreto como em ambientes digitais, essas possibilidades de interação e comunicação fazem com que o museu esteja presente em todos os suas ações podem ser elas presenciais e/ou virtuais.

De acordo Fiedler (2010, p, 19) discorre que o museu presencial, apesar de usar as tecnologias digitais, ainda preserva os traços antigos, conforme:

[...] preservam a sua forma narrativa hierarquizada, usando os códigos sociais específicos de uma época, de acordo com seu papel ideológico de manutenção das relações de poder e controle da informação.

Os museus que estão alocados nos ciberespaços são conhecidos por museus virtuais. Os museus virtuais faz uma relação da sociedade como o virtual, em que relata o fato de que as imagens que estão nos ambientes

virtuais são uma forma de aproximação com o real. O passeio a esses ambientes auxilia o visitante a conhecer os acervos que fazem parte da história social.

Quando os museus começaram entrar nos ambientes virtuais as ações que são realizadas nos espaços presenciais são práticas no museu virtuais, assim como os museus presenciais já estão utilizando ações que antes encontrávamos somente nos museus virtuais. Na concepção de Arruda (2011) as visitas virtuais ao museu constroem experiências baseadas na cultura digital e nas possibilidades de transmissão e acesso de seus suportes tecnológicos. A vantagem do museu em ambiente virtual é unir educadores e educandos que não tem acesso a visitar museus presenciais, e assim, possibilitar uma prática educativa digital em ambientes virtuais.

É comum encontrar sites de museus com seu acervo e que se autodenominam como “museu virtual”, na tentativa de tornar virtualizar à informação, a cultura e a produção da imagem. Foi pensando no desenvolvimento de um ambiente em que se pudesse aumentar a propagação da história e da memória que surgiu o virtual os museus. Mas, nem todos os ambientes que estão sendo referenciados como museus virtuais na web são realmente um museu virtual. Encontramos salas que projetam os espaços físicos de museus, são imagens, vídeos, animações, simulações que tentam representar o museu presencial.

Outro fator interessante que encontramos nos museus da cultura digital é o fator pesquisado por Mill e Pierobon (2012) que nos mostram segundo dados coletados, que as instituições de ensino têm usado a Internet como uma ferramenta de educação formal, oferecendo até curso de nível superior a distância, assim, se pode encontrar os museus virtuais dentro da Internet.

3.2.2.1 Museus Virtuais

Com o advento da Internet e a migração de atividades sociais direcionando para os ciberespaços, após a reunião do ICOM em 1991, os museus também começaram a seguir para os espaços virtuais, inicialmente eram folhetos explicativos dos museus presenciais, mas, com as tecnologias e

a interação social, os museus foram aprimorando os recursos tecnológicos e criando ambientes de maior interação entre o visitante e o acervo, o que proporcionou nos museus não presenciais um espaço para educação, cultura e lazer do visitante. Barros Filho *et al* (2005, p.4) informa que: “ Porém, é importante salientar que a maioria dos museus encontrados na Internet, ditos virtuais, trata-se apenas de simples páginas Web”. Mais recentemente com a grande quantidade de obras digitais – imagens, vídeos, textos, hipertextos- que foi pensado num ambiente em que pudesse guardar essas obras, foi então criado os museus virtuais.

Silva (2011) nos informa que a definição de museu virtual ainda está em construção, Schweibenz (1998 *apud* Henriques 2004) diz que 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, todos esses nomes são dados aos museus que estão contidos na Internet, não existe uma diferenciação de nenhum deles, apenas nomenclaturas que foram surgindo para a denominação de museus virtuais. E por conta disso, apresentaremos a seguir algumas definições de possam validar e construir uma definição concreta sobre museus virtuais.

O IBRAM (2011, p. 20) define o museu virtual como:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia.

Rodrigues e Crippa (2010, p.23) afirma que os museus virtuais não são espaços que figura os espaços físicos do museu, o museu virtual vai muito mais, além disso, é por excelência: “[...] os ambientes museais⁴¹ na Internet que não possuem referencias físicos e que apresentam obras feitas por e para o meio virtual.”. Essa definição que os autores apresentam traça um perfil que nos ajudou a delimitar, compreender e analisar os museus contidos nos ciberespaços.

Encontramos definições de que o museu virtual nada mais é que um

⁴¹ Termo usado para definir atividades dentro dos ambientes de museus.

catálogo na internet, o que nos leva a pensar em novas possibilidades de mudanças e orientações para visitas e objetos de estudos na *web*. Lèvy, (2000, p. 202) diz que:

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.

O pensamento de Andrews e Schweibenz (1998, p. 18) sobre os museus virtuais, nos define como:

[...] uma coleção logicamente relacionada de objetos digitais composta de variados suportes que, em função de sua capacidade de proporcionar conectividade e vários pontos de acesso, possibilita-lhe transcender métodos tradicionais de comunicar e interagir com visitantes..., não há lugar ou espaço físico, seus objetos e as informações relacionadas podem ser disseminados em todo o mundo.

Nascimento (2010, p. 7) nos descreve que a ideia de museu virtual é bem mais além, “sugere que a ideia subjacente à construção de uma expressão digital de museu na Internet é aquela de André Malraux de um ‘museu sem muros’”. O museu sem muros. Já Bernard Deloche (2001), em *Le musée virtuel* vai afirmar que o “Museu Virtual é um museu sem lugar e sem paredes”.

Na concepção de Henriques (2004, p. 11) nos dá uma visão mais ampla da função do museu virtual para o visitante, a autora nos diz:

[...] o museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com os utilizadores. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio.

Sousa (2011) nos apresenta os museus virtuais como agente pedagógico e assim, podemos considerá-lo como um espaço de aprendizagem. Desta forma, o autor afirma que com o domínio da museologia nos dá uma informação essencial de conhecimento que tem origem entre o visitante e o objeto (imagem digital). Assim, Sousa (2011, p. 33), expõe que: “[...] As coleções de museus e seus objetos (imagem digital) constituem fontes de informação cultural e científica.”. Muchacho (2005, p.1 546) escreve sobre o museu sem fronteiras a dinâmica multidisciplinar dos museus virtuais, conforme

apresenta:

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 contacto interactivo com a colecção e com o espaço expositivo.

O museu virtual já se configura em espaço bem definido, a ideia de que ele tem a sua arquitetura bem definida no ciberespaço. Assim como o museu presencial, o museu virtual tem seu endereço e o “espaço arquitetônico” definido no site que ele está alocado. De acordo com Oliveira (2012, p. 207) defende que os novos arquitetos são “os webdesigns, responsáveis pelas *homes* dos museus no ciberespaço, relacionados com os problemas hipertextuais, das tendências voltadas para o entretenimento dos visitantes.”. De acordo com Alison Griffiths *apud* Muchacho (2005, p. 1542) fala sobre a arquitetura dos novos museus, narrando a essa evolução, conforme escreve:

“such technologies have changed the physical character of the museum, frequently creating striking juxtapositions between nineteenth century monumental architecture and the electronic glow of the twentyfirst Century computer screen. Via the World Wide Web, the museum now transcends the fixities of time and place, allowing virtual visitors to wander throught its perpetually deserted galleries and interact with objects in ways previously unimaged”.⁴²

As relações no campo virtual são amplas que Muchaho (2005, p. 1542) diz: “Quando se passa para o campo virtual, o campo de acção alargas e dando origem a múltiplos percursos interactivos” Em relação à visita aos ambientes museais no ciberespaço vemos que o visitante pode ficar a vontade em relação ao horário sem ficar dependente ao tempo destinado para a visita, além de ter a liberdade de passear pelas galerias que lhe interessa. A visita ainda se torna viável, pois não é necessário fazer o deslocamento até o espaço físico, o que possibilita uma interação de forma geral, pois a Internet não fecha. Barros Filho *et al* (2005, p.4) afirma que “[...] Uma das vantagens mais perceptíveis da representação virtual de museus é a possibilidade do usuário

⁴² “essas tecnologias mudaram o caráter físico do museu, frequentemente criando justaposições marcantes entre arquitetura monumental do século dezenove e o brilho eletrônica da tela do computador do século XXI. Através da *World Wide Web*, o museu agora transcende os permanentes de tempo e lugar, permitindo que os visitantes virtuais a vagar durante todo suas galerias perpetuamente desertas e interagir com objetos de formas anteriormente a não imagem” – Tradução da autora.

conhecer e aprender culturas de diferentes regiões sem ter de se deslocar para um museu específico.” Oliveira (2012) afirma que apesar de todas as vantagens em torno da visitação ao museu virtual, nada substitui a visitação ao museu presencial.

Rodrigues (2010, p. 15) nos escreve as principais características dos museus virtuais, segundo a autora podemos compreender que o museu virtual como aquele que:

- Oferece um modo atraente que pode envolver a população continuamente em actividades de história;
- É aquele que trabalha o património, através de acções museológicas, mas que não necessariamente tem suas portas abertas aos utilizadores em seu espaço físico;
- Pode ser vertente virtual de determinado museu físico, mas também pode ser museu essencialmente virtual, e que com isso, pode ampliar as potencialidades humanas, criando inclusive, um novo modo de aprender e de pensar;
- É também solução para as cidades ou países muito pequeno que não tem nenhum museu e não tem a base financeira para apoiar um.

Através dos pontos elencados pela autora, apenas o terceiro que diverge entre os demais autores que pesquisamos, esse item nos apresenta uma característica semelhante ao museu não presencial.

O que podemos observar até o momento, é que os museus virtuais são inseridos dentro do campo da museologia, mas, ainda sem definição concreta e sem uma identidade fixa. A Internet hospeda vários sites de museus que se autodenominam virtuais, o ciberespaço oferece ambientes para o visitante entrar neles, mas, realmente, muitos ainda não têm um perfil traçado, denominam-se de webmuseu, museu digital, museu cibernéticos. Mas, realmente, o que vem a ser museu virtual? Como identificar um museu virtual? Como podemos classificar os museus virtuais cadastrado no IBRAM?

Para responder tais questões, iremos definir o museu virtual como sendo aquele que tem o seu acervo virtual, composto por imagens, vídeos, textos, hipertextos. Sua arquitetura é um site dividido em salas, galerias virtuais, não tendo uma representação de um museu presencial, visita é guiada por tecnologias que auxiliem o visitante a navegar por seus ambientes. Como todo museu, que guarde a história e a memória social, seja um ambiente destinado, a prática educativa digital, a cultura, o lazer e a interação entre o visitante e o

museu. Seu acervo seja difundido para todo e qualquer cidadão do mundo que deseje conhecer.



Figura 7: Galeria do museu virtual do Clube da Esquina – fonte: <http://www.museuclubedaesquina.org.br/o-movimento/clube-da-esquina/>

Para o visitante de o museu que ele está visitando é realmente um museu virtual, ele deve observar as características apresentado acima. Sabemos que muitos museus não presenciais têm semelhanças com os museus virtuais, que possui imagens digitalizadas, imagens em 3D que leve o visitante a passear por galerias similares – iguais- as galerias do museu presencial. O acervo dos museus não presenciais são reproduções das obras de arte que estão nos museu presenciais.



Figura 8: MUVA, El Pais- museu de arte El Pais – fonte: <http://muva.elpais.com.uy>

Para continuarmos a nossa pesquisa sobre os museus iremos apresentar os museus virtuais cadastrados no IBRAM discutindo como eles estão organizados no ciberespaço e a sua relação com visitante, destacando as suas Práticas Educativas.

3.3 Classificando os Museus Virtuais

Para continuarmos a nossa pesquisa sobre os museus iremos apresentar os museus virtuais cadastrados no IBRAM discutindo como eles estão organizados no ciberespaço e a sua relação com visitante. De acordo com a pesquisa realizada no site do Instituto Brasileiro de Museus, podemos constatar que a publicação de 2011 do livro sobre os Museus Brasileiros foram contabilizados um total de 3.118 museus, incluindo 23 museus virtuais. As regiões Sudeste (1.150), Sul (874) e Nordeste (709) são, nessa ordem, as que apresentam maior quantitativo de museus. No Estado do Ceará no ano de 2011 foram cadastrados 110 museus e na cidade de Fortaleza 31 museus cadastrados. Mas, o nosso foco nesta pesquisa serão os 23 museus virtuais, nessa parte iremos estudar todos os 23 museus cadastrados classificamo-los de acordo com a sua prática educativa digital, os quais estão presentes no quadro a seguir:

Museu Virtual	Ano de Fundação	Cidade de Origem
Instituto Museu da Pessoa.Net (Museu da Pessoa).	1991	São Paulo - SP
Museu Clube da Esquina	2004	Belo Horizonte - MG
Museu Virtual do Rio Grande	2003	Rio Grande - RS
Museu Virtual de São José do Norte	2004	Rio Grande - RS
Museu Virtual In-Pró	1997	Florianópolis - SC
Museu Virtual do Transporte Urbano	Sem informação de data	Brasília - DF
Museu Virtual da Educação em Goiás	Sem informação de data	Goiânia – GO
Museu Virtual Guido Viaro	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Paul Garfunkel - Imagens do Brasil	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Poty Lazzarotto	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Miguel Bakun	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Maçônico Paranaense	2008	Curitiba - PR.

Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ	Sem informação de data	Rio de Janeiro- RJ
Museu Virtual Memória da Propaganda	Sem informação de data	Porto Alegre - RS
Museu Virtual da Moda	Sem informação de data	São Paulo - SP
Museu Virtual	Sem informação de data	São Carlos- SP
Museu Virtual de Maricá	1999	Maricá-RJ
Museu do Rádio	Sem informação de data	Porto Alegre -RS
Museu Virtual de Ciência e Tecnologia da Universidade de Brasília	Sem informação de data	Brasília - DF
Museu do Calçado de Franca	Sem informação de data	Franca- SP
Museu da Corrupção	Sem informação de data	São Paulo - SP
Museu Virtual de Arte Brasileira	1998	Rio de Janeiro - RJ
Museu do Sexo	2003	São Paulo - SP

Quadro 4: Museus Virtuais cadastrados no IBRAM.

Um fato curioso que encontramos, foram que todos os museus virtuais cadastrados no IBRAM estão nas regiões Sul, Sudeste e Centro Oeste – e estão concentrados nas cidades de Goiânia e Distrito Federal.

Para conhecermos mais de perto os museus virtuais brasileiros sem detalhar cada um deles, iremos propor uma classificação de acordo com as suas práticas educativas digitais e apresentar as semelhanças e as ações que acontecem em cada museu, apesar de ter a sua especificidade. Para essa classificação, nós utilizamos quatro (4) nomenclaturas para ajudar na explicação.

A primeira nomenclatura que definimos nomear os museus que são mostruários de negócios comerciais foi **Museus Cartão de Visita**: são aqueles museus que apresentam a história de um grupo industrial ou empresa. Nesses museus, podemos encontrar atividades voltadas para a rotina e exercício da empresa, as práticas educativas digitais que estão presentes nesses museus são todas voltadas para atividades educacionais de âmbito empresarial e/ou industrial. As PED aparecem de formas mais peculiares, em que o mediador da

visita – se for dirigida- tem estimular a pesquisa e assim, encontrar a prática educativa nela. Um exemplo desse tipo de museu é o museu virtual IN-PRÓ. Esses museus representam cinco (5) dos museus virtuais que pesquisamos, conforme apresentamos no Quadro 5:

MUSEU	ANO DE CRIAÇÃO	CIDADEORIGEM
Museu Virtual In-Pró	1997	Florianópolis - SC
Museu Virtual do Transporte Urbano	Sem informação de data	Brasília - DF
Museu Virtual Memória da Propaganda	Sem informação de data	Porto Alegre - RS
Museu Virtual da Moda	Sem informação de data	São Paulo - SP
Museu do Calçado de Franca	Sem informação de data	Franca- SP

Quadro 5: Museus Virtuais classificados no Museu Cartão de Visita.

Figura 9: Página Inicial do Museu Virtual IN-PRÓ – fonte: <http://institutomovimento.com.br/museu/site/>

A segunda nomenclatura que encontramos para nomear os museus que são mostruários de obras de artes os **Museus de Exposições**: são aqueles museus que apresentam obras de artes de artistas de sua cidade que querem homenageá-los criaram esse espaço virtual para apresentar a sua história e a arte. Nesses museus podemos encontrar atividades educativas voltadas tanto para aulas de artes, história e geografia, pois muitas das obras estão em bairros e/ou localizações consideradas turísticas. As práticas educativas digitais estão presentes no momento em que o visitante entra no

museu, pois são utilizados artefatos culturais que atraem a curiosidade, a pesquisa, e aprendizagem, o mediador da visita – se for dirigida- tem diversas possibilidades de trabalho, pois além de exposições das obras há entrevistas, biografia do autor, dentre outras curiosidades que podem ser trabalhadas pelo educando/visitante. Esses museus representam quatro (4) dos museus virtuais que pesquisamos, os quais estão apresentados no Quadro 6:

MUSEU	ANO DE CRIAÇÃO	CIDADEORIGEM
Museu Virtual Guido Viaro	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Paul Garfunkel - Imagens do Brasil	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Poty Lazzarotto	Sem informação de data	Curitiba - PR
Museu Virtual Miguel Bakun	Sem informação de data	Curitiba - PR

Quadro 6: Museus Virtuais classificados no Museu de Exposição.



Figura 10: Página Inicial do Museu Miguel Bakun – fonte: <http://www.cultura.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=487>

A terceira nomenclatura que encontramos para nomear os museus que são destinados a contar a história e curiosidade das cidades são os **Museus Cidades**: denominamos os museus que contam a história e curiosidades da cidade. É caracterizada por apresentar os pontos turísticos, a

história, a biologia, a história, a geografia local, o que auxilia ao mediador na ação educativa, pois as coleções do museu são todas voltas para as práticas educativas digitais. Outro ponto em destaque nesses museus, é que além de trazer atividades educativas, podem ser considerados museus turísticos, pois mostra toda a beleza natural e os pontos turísticos que atraem os visitantes para conhecer a cidade. Esses museus representam três (3) dos museus virtuais que pesquisamos, nesta categoria estão os museus:

MUSEU	ANO DE CRIAÇÃO	CIDADE ORIGEM
Museu Virtual do Rio Grande	2003	Rio Grande - RS
Museu Virtual de São José do Norte	2004	Rio Grande - RS
Museu Virtual de Maricá	1999	Maricá-RJ

Quadro 7: Museus Virtuais classificados no Museu Cidades.



Figura 11: Página Inicial do Museu Virtual de Maricá – fonte: <http://www.marica.com.br/museu/>

A quarta e última nomenclatura que encontramos para nomear os museus que guardam a história e a memória social e cultural de um grupo, são os **Museus de Memória Social e Aprendizagem**: são os museus que guardam a memória social de um determinado grupo. As práticas educativas digitais já estão presentes nesses museus, pois os visitantes virtuais têm acesso às galerias que podem encontrar as informações que podem ser trabalhadas de acordo com a idade, seu conhecimento prévio ou estilo de aprendizagem. Os museus da memória social apresenta uma forma de

visita mais orientada para a discussão didática, os acervos do museu são atraentes e fazem com que o visitante retorne para desenvolver outras atividades nas PED. Esses museus representam onze (11) dos museus virtuais que pesquisamos, aqui, ficaram representados pelos museus:

Museu Virtual	Ano de Fundação	Cidade de Origem
Instituto Museu da Pessoa.Net (Museu da Pessoa).	1991	São Paulo - SP
Museu Virtual da Educação em Goiás	Sem informação de data	Goiânia – GO
Museu Maçônico Paranaense	2008	Curitiba - PR.
Museu Virtual da Faculdade de Medicina da UFRJ	Sem informação de data	Rio de Janeiro- RJ
Museu Virtual da Moda	Sem informação de data	São Paulo - SP
Museu Virtual	Sem informação de data	São Carlos- SP
Museu do Rádio	Sem informação de data	Porto Alegre -RS
Museu Virtual de Ciência e Tecnologia da Universidade de Brasília	Sem informação de data	Brasília - DF
Museu da Corrupção	Sem informação de data	São Paulo - SP
Museu Virtual de Arte Brasileira	1998	Rio de Janeiro - RJ
Museu do Sexo	2003	São Paulo - SP

Quadro 8: Museus Virtuais classificados no Museu de Memória Social e Aprendizagem



Figura 12: Página Inicial do Museu Virtual de Ciências e Tecnologia da Universidade de Brasília – fonte: <http://www.marica.com.br/museu/>

Após conhecermos a nomenclatura que usamos nos museus virtuais, podemos compreender como o visitante encontra as Práticas Educativas Digitais quando frequenta os museus. A ação do mediador da visita – se for visita guiada- deve ser de observar às atividades que serão encontradas nas galerias e acervos, pois apesar de ter tantas informações disponíveis nas salas do museu podemos encontrar outras que não sejam voltadas para a proposta que deseja. As PED nos museus virtuais estão para auxiliar o visitante, mas, estando num universo de tantas possibilidades, torna-se complexo se não for direcionado.

3.4 Os Museus Virtuais e as Práticas Educativas Digitais Procedimentos Metodológicos - O Museu da Pessoa

“Eu vejo o futuro repetir o passado, eu vejo um museu de grandes novidades, o tempo não para”. Cazuzza (1988).

A escolha do museu da Pessoa se deu por conta de ser um espaço destinado a pessoas comuns poderem contar a sua história de vida, o que nos chamou atenção para a temática dos estudos desta pesquisa. O texto introdutório dessa parte nos mostra o museu de grandes novidades, para conhecer o Museu da Pessoa é preciso estar aberto às mudanças de paradigmas sobre o museu, pois o seu acervo são histórias de vidas, que desde o princípio já é algo intangível. Suas coleções e exposições são feitas através de experiências comuns e de vidas – ou recortes temporais-semelhantes. Para entendermos as práticas educativas digitais que acontecem dentro do Museu da Pessoa, devemos conhecer o museu, a sua origem, seu acervo, sua coleção, seu objetivo e sua missão.

O acervo do Museu da Pessoa inicia-se antes mesmo de sua criação como instituição. Entre 1984 e 1990, a fundadora e hoje Diretora Executiva do Museu da Pessoa, Karen Worcman, ainda estudante de História na Universidade Federal Fluminense e de mestrado em linguística na Universidade Federal do Rio de Janeiro, teve a oportunidade de participar de uma pesquisa realizada no Instituto de Fotografia da Funarte⁴³ sobre a vida e

⁴³ Funarte: Fundação Nacional de Arte

obra de José Medeiros, um dos maiores repórteres fotográficos do Brasil e coordenar o segmento de História Oral do Projeto Heranças e Lembranças: a história dos judeus imigrantes no Rio de Janeiro. Os dois projetos tinham como base entrevistas orais.

Nas mais de 100 entrevistas realizadas, três fatores acabaram de certa forma, por inspirar as premissas que deram gênese ao Museu da Pessoa:

1. A singularidade presente na narrativa de cada entrevistado
2. O impacto que uma entrevista tem para o entrevistado e
3. O potencial que um acervo de história de vida de pessoas comuns pode ter⁴⁴.

Essa ideia deu origem ao Museu da Pessoa, um museu virtual que conecta pessoas e grupos por meio de suas histórias. Fundado em São Paulo, em 1991, o Museu da Pessoa é hoje uma rede internacional, com iniciativas em Portugal, EUA e Canadá. (MUSEU DA PESSOA, 2013).

De acordo com a diretora e fundadora do Museu da Pessoa a intenção é construir um espaço para que pessoas contassem a sua história de vida, por isso, Worcman (2008, p. 2):

Narrativas são objetos intangíveis por sua própria natureza. Não cabia ao Museu da Pessoa transformá-las em objetos tridimensionais - i.e. ter como foco apenas a preservação dos suportes -, nem mesmo concentrá-las em um dado "espaço". Nossa primeira conclusão foi a de que esta sede deveria ser virtual: uma base de dados organizada de forma a permitir amplo uso pela equipe do Museu da Pessoa assim como pelo público.

Desde sua criação, o Museu da Pessoa é uma organização da sociedade civil que atua para registrar, preservar e transformar em informação histórias de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade. A partir de metodologias próprias, capta, organiza e editar conteúdos disseminados em publicações, programas de rádio e TV, exposições e no portal. (MUSEU DA PESSOA, 2013).

De acordo com Henriques (2004) a intenção da criação do Museu da Pessoa é de cidadãos comuns terem a sua história registrada num ambiente virtual em que a interação entre visitante, museu e práticas educativas digitais

⁴⁴ Fonte a pesquisa:

<http://www.museudapessoa.net/adm/Upload/161G5140920121125523O021.pdf>

que possibilita escrever a sua memória para todo aquele que a visita ter acesso, conforme Henriques (2004, p.77):

A ideia de criação de um museu virtual com as histórias das pessoas nasceu da necessidade de um espaço para o registro das histórias das pessoas. Não um espaço para armazenar as histórias das pessoas famosas, mas as histórias das pessoas anônimas que não são contempladas pela historiografia tradicional ou pelas mídias tradicionais. Nesse sentido, a criação de um museu com as histórias dos anônimos, baseada na premissa da democratização da informação, tornou-se possível não somente devido ao alargamento da noção de história e de patrimônio, mas também devido à própria redefinição do papel dos museus na sociedade.

O objetivo do museu é apresentado por Worcman (2008, p. 3): “[...] democratizar a construção da memória social por meio da valorização da história de vida de toda e qualquer pessoa da sociedade.” A metodologia do Museu da Pessoa é realizada de acordo com Museu da Pessoa (2013):

A metodologia desenvolvida pelo Museu da Pessoa ao longo de seus 20 anos de atuação define três etapas essenciais na construção de uma narrativa histórica de um grupo: construir, organizar e socializar histórias. Esta metodologia possibilita que qualquer grupo ou organização seja responsável pela construção e socialização de sua memória.

O cerne conceitual está em - partir da história de cada um (eu), compartilhá-la com o grupo (nós) e finalmente socializá-la com um grupo externo à comunidade (todos). Esta metodologia estabelece condições para compor um mapa com as experiências e práticas de um grupo⁴⁵.

Essa metodologia conta com a ajuda de pessoas anônimas que cotam suas narrativas de vida que assim, ajudou a caracterizar o seu espaço físico, conforme nos apresenta Worcman (2008, p.2): “Os processos de coleta, produção e organização das narrativas de vida levaram-nos a discutir qual deveria ser a ‘sede’ deste museu.”.

O acervo do Museu da Pessoa é bem diferente dos demais museus virtuais. Ele é composto por imagem, vídeo e histórias de vidas, o que faz o acervo ser diferente, pois cada história é uma obra específica. A definição de acervo do Museu da Pessoa é definido pela criadora e diretora da instituição Worcman (2008, p.3):

⁴⁵ Disponível em:

<http://www.museudapessoa.net/adm/Upload/161G5140920121125523O021.pdf>

Se cada uma das histórias é peça única de nosso acervo, é na articulação entre as narrativas que podemos vislumbrar diversas perspectivas da História. Neste sentido, nosso partido foi o de trabalhar para permitir ao público as mais variadas leituras desse acervo. Assim, tanto a captação quanto a conexão entre os depoimentos vêm sendo pensadas de forma que a “curadoria” seja compartilhada entre nós e o público.

[...]

O Museu da Pessoa entende que seu acervo é feito pela história das pessoas e vem ampliando esta concepção para que não somente a possibilidade de registrar a própria história seja a mais aberta possível, mas também que esteja ao alcance do público participar de seu processamento e edição.

O Museu da Pessoa encontra-se em um site em que o visitante tem acesso a se cadastrar e em seguida fazer o *login*. Depois do cadastrado e ter entrado no museu, o visitante tem acesso as seguintes informações em três aspectos que são: CRIE; EXPLORE; e ENTENDA. No Crie podemos ter acesso a cria tanto a **Sua História** e **sua coleção**. Em Sua História ele pode contar a sua história, antes de iniciar a sua história de vida, recebe a seguinte informação:

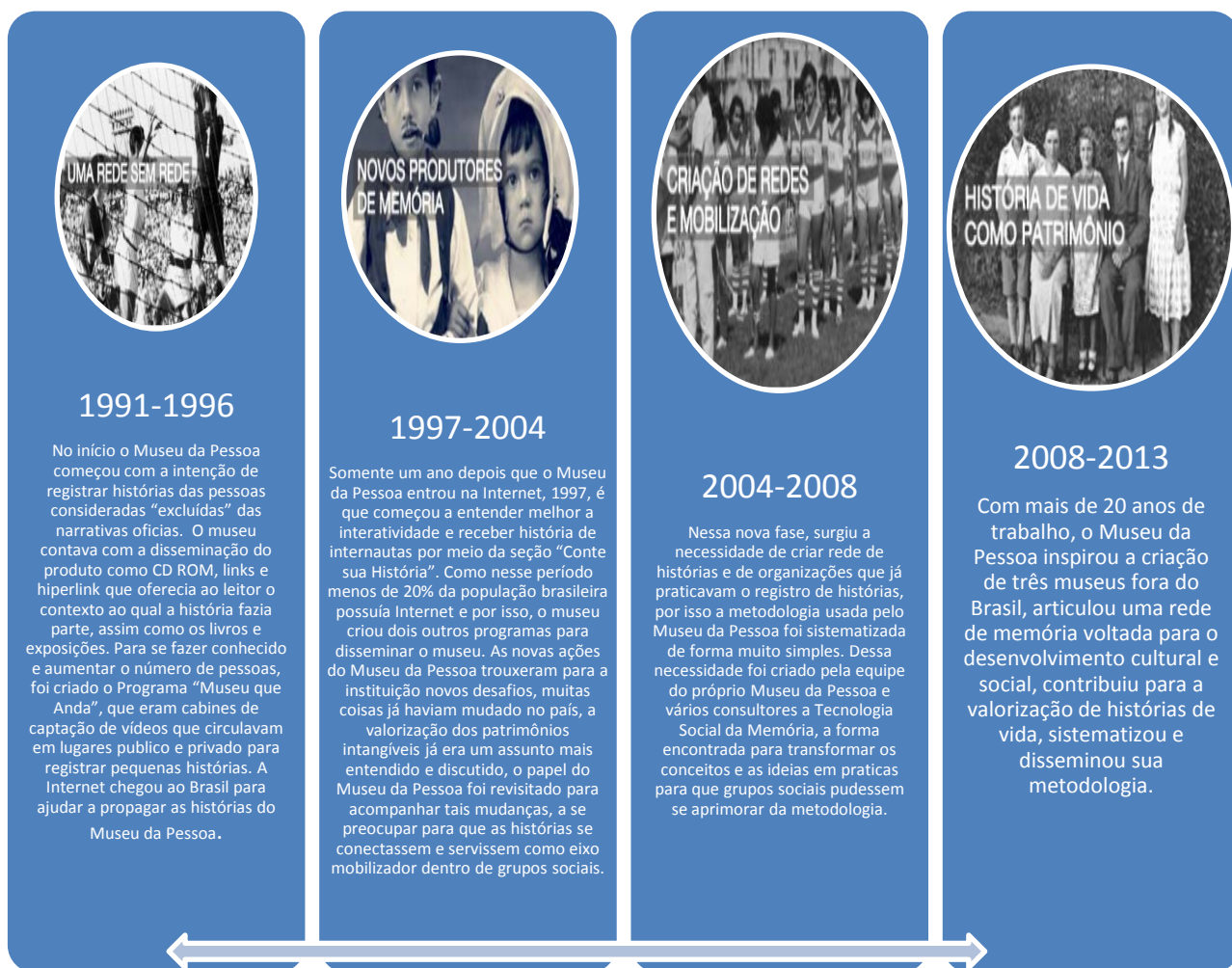
Agora você já pode registrar suas histórias no acervo do Museu da Pessoa. Você poderá contar histórias sobre sua vida, suas memórias e experiências, ou registrar detalhes sobre a vida de pessoas importantes para você - seus familiares, amigos e pessoas de sua comunidade. Escolha abaixo que tipo de história você irá contar: Essa História é sobre mim; ou Essa História é sobre outra pessoa.

Em Sua Coleção, o visitante devidamente cadastrado pode fazer a sua própria coleção para depois poder apreciá-la em qualquer momento. Em Explore, encontramos as seguintes opções: HISTÓRIA; COLEÇÃO; e MEDIATECA. Em História temos as informações: + recentes; + populares; e favoritos, além de Mídias temos: áudio; vídeo; texto e imagem. E na parte Entenda, podemos conhecer o Museu, o seu Portfólio; as Novidades; e o Apoio. A seguir, apresentaremos a página Inicial do Museu da Pessoa:



Figura 13: Página Inicial do Museu da Pessoa – fonte: http://www.museudapessoa.net/_index.php/v2013/home

Este museu se enquadra na classificação do Museu de Memória Social e Aprendizagem. Para entender a evolução cronologicamente, o Museu da Pessoa divide a sua história em quatro etapas que são elas (MUSEU DA PESSOA, 2013):



Quadro 9: Quadro explicativo da linha do tempo do Museu da Pessoa. Produção da autora.

Conhecendo a história do Museu da Pessoa, podemos entender que ao longo dos vinte anos de existência, foi constatado que guarda depoimentos, fotos e documentos são captados, registrados e documentados em suportes digitais, e hoje o Museu da Pessoa já pode ser considerado uma referência internacional. De acordo com o site do Museu da pessoa, durante os seus vinte anos de existência já foram catalogados:

Em 20 anos, o Museu da Pessoa já realizou 252 projetos de memória e hoje conta com um representativo acervo de 15 mil histórias de vida e 60 mil fotos e documentos digitalizados (desenhos, ilustrações, documentos pessoais, mapas, etc.). São aproximadamente 25 mil horas de gravações, em diversos tipos de mídias e suportes. Além das histórias de vida, compõe o acervo 900 vídeos editados, 400 digitalizados em alta resolução, registros de *making-of* e retrato dos depoentes. São diversas as formas de comunicação de nosso acervo, produtos realizados tendo por base as histórias de vida. São 67 publicações, 73 exposições físicas e virtuais, 140 *podcasts*, 16 *hotsites*, 25 documentários e 8 museus temáticos⁴⁶.

Dessa forma, podemos perceber como o museu já conquistou o seu espaço enquanto local que guarda a memória social de pessoas comuns que contam a sua história através de publicações sejam elas virtuais ou presenciais. Assim, a preservação é feita em um processo contínuo, que Worcman (2008, p. 4) nos apresenta:

A preservação, nesses casos, se dá muito mais pelo processo contínuo de produção, reinvenção, transmissão e apropriação das memórias do que pelo "isolamento" de artefatos ou símbolos que representem este patrimônio. A memória é, nestes casos, processo contínuo e cotidiano. [...]. No entanto, na era digital, na qual conteúdos são apropriados e produzidos por usuários de todo mundo, a questão da preservação da memória volta a existir.

Na questão educação, o Museu da Pessoa tem uma relação entre seus visitantes e seu acervo que traz a interação entre as duas partes. Além do acervo, o museu conta com projetos que auxilia tanto o visitante quanto educadores e educandos nas suas atividades. Conforme Worcman (2008, p. 4), as ações do museu com a preservação dos acervos ajudam em outras questões, assim a autora apresenta,

Nosso grande desafio de preservação é, portanto, identificar e estimular o uso contínuo e ampliado do acervo de histórias de vida,

⁴⁶ Disponível em: http://www.museudapessoa.net/_index.php/linha_acao/114-museologia-
acessado em 14 de setembro de 2013.

[...] Este conceito tem norteado nossas ações de difusão e usos do acervo com foco em algumas atividades. Posso apontar a educação como uma delas.

Em relação as Práticas Educativas Digitais –PED- o museu está voltado para ações de atividades *on line* em que o professor pode oferecer atividades de contar a sua história de vida, ou até mesmo de estudos sobre metodologia da pesquisa em ambientes virtuais. Apesar de ser um museu, o ambiente virtual em que o Museu da Pessoa está inserido pode ser considerado um espaço de interação social entre os seus visitantes, pois as histórias de vidas acabam se cruzando e a troca de experiências e informações.

3.4.1 O Museu da Pessoa e a Etnografia Virtual

A etnografia Virtual se desenvolveu através de estudos das relações nos espaços virtuais, em que as experiências emergem na comunicação entre computadores. De acordo com Turkle (1997) discorre que essa ação acontece nas observações de campo através da Internet. Na concepção de Mercado (2012, p. 169) diz que: “Nos espaços virtuais ocorrem interações entre pessoas que entram e saem de ambientes virtuais e estão em contextos sociais diversos e em distintas conversas simultâneas”.

Mercado (2012, p. 173) ainda complementa a ideia com:

A etnografia virtual se presta a investigação de um conjunto de objetos comunicacionais no âmbito da internet, [...] compreendendo-as como contexto e artefato cultural com vistas a captar a performance da comunidade de aprendizagem.

Algumas contribuições da Etnografia Virtual, metodologia recente que tem como principal representante Hine (2004), facilitou a nossa busca em compreender o papel da tecnologia como artefato e ferramenta cultural dentro das relações sociais no ambiente do Museu da Pessoa, que além de ser um museu em que ocorrem interações entre os visitantes. A autora nos explica que a tecnologia em si não desenvolve a prática cultural, mas as pessoas que utilizam a Internet é que consegue partilhar dessa interação social e de aprendizagem.

No Museu da Pessoa as relações sociais acontecem de forma em que o visitante tem acesso às histórias, coleções e midiateca. Além disso, ele tem a possibilidade de interagir contando a sua história de vida ou lendo, assistindo vídeos sobre a história de vida de outras pessoas. De acordo com Mercado (2012), a etnografia virtual incorpora as técnicas etnográficas ao estudo de comunidades e culturas emergentes a partir das comunidades virtuais. Podemos enquadrar o Museu da Pessoa dentro das relações etnográficas virtuais, pois a sua comunicação se dá entre cidadãos em sua maior parte no ambiente virtual – que é o museu- e assim, trocam, de certa forma, e interage através de experiências de vida em um espaço denominado museu.

Na pesquisa realizada por Mercado (2012) o autor elenca os tipos de pesquisas etnográficas virtuais, que são elas:

- a) **Entrevistas on-line:** O objetivo da entrevista é sondar significados, explorar detalhes, capturar as áreas obscuras que podem fugir às questões de múltiplas escolhas que meramente se aproximam da superfície de um problema; (MERCADO, 2012, p. 174);
- b) **Observação de interações mediadas pelas ferramentas comunicacionais:** a observação considera uma explicação do cenário específico, a relação dos participantes; cronologia de eventos, descrição dos comportamentos e interações, registros das interações verbais, imagens e orais; (MERCADO, 2012, p. 175);
- c) **Documentos digitais:** materiais que não receberam tratamento analítico ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetos de pesquisa. (MERCADO, 2012, p. 176);
- d) **Diário de Campo virtual:** construído ao longo da elaboração do estudo. Envolve aprofundamento reflexivo sobre as experiências vividas no campo de pesquisa e no campo da própria elaboração intelectual, visando apreender, de forma profunda e pertinente, o contexto do trabalho de investigação científica. (MERCADO, 2012, pp. 176-177);

- e) **História de vida:** a história de vida se utiliza da autobiografia centrada em indivíduos ou grupos sociais. Se ocupa em conhecer e aprofundar conhecimentos. (MERCADO, 2012, p. 177);
- f) **Grupos de discussão on-line:** o grupo focal é um tipo de entrevista em grupo que valoriza a comunicação entre os participantes, permite a coleta de dados de diversas pessoas simultaneamente, valorizando a interação grupal para fornecer diferentes tipos de dados. (MERCADO, 2012, p. 177);
- g) **Mapas cognitivos:** são utilizados para construir pesquisa de informação, contribuir para construir conhecimentos e facilitar a aprendizagem. (MERCADO, 2012, p. 178); e
- h) **Registros visuais:** a utilização de imagens e filmes como dados ou para documentá-los é muito utilizada na pesquisa etnográfica virtual. (MERCADO, 2012, p. 179).

Para a pesquisa realizada no ambiente virtual - Museu da Pessoa- foram utilizadas as seguintes observações da etnografia virtual: Documentos Digitais; Diário de Campo Virtual; História de Vida; e Registros Visuais. Os documentos digitais que usamos na pesquisa foram desde imagem, vídeos, fotografias, como documentos oficiais que encontramos digitalizados para os ambientes virtuais de pesquisa. No uso do diário de campo virtual fizemos uma junção com os registros visuais, esses instrumentos nos foram úteis para conhecer de forma detalhada os museus virtuais e a forma que as práticas educativas digitais estão sendo aplicadas na proposta de cada museu. E a História de Vida já está registrada no Museu da Pessoa, o qual foi selecionado a exposição “**Professores Mestres e Práticas Escolares**” para a análise da pesquisa.

A escolha por essa coleção se deu no momento em que estávamos visitando o museu e nos deparamos com mais de 3000 histórias. Para delimitarmos a escolha das histórias de vida para a pesquisa, colocamos em buscar “Professores”, o que foram selecionados 155 memórias. Então, fomos conhecer cada história para podermos escolher as que queríamos estudar. Dentre todas essas histórias, deste universo, 56 são realmente memórias de

educadores. As demais histórias são relacionadas aos educadores – em sua grande maioria as professoras primárias- que fizeram parte da memória dos personagens que contaram a sua história no museu.

O interessante é como o professor faz parte das recordações, muitas histórias narram o fato da influencia, seja ela positiva ou negativa, na educação de cada personagem. As práticas educativas são transmitidas de modo em que o educador repasse as suas experiências que influencia nas vidas de seus educando. Por isso, optamos em analisar a coleção “Professores Mestres e Práticas Escolares”.

A coleção “Professores Mestres e Práticas Escolares” é composta por seis (6) histórias de vida de educadoras que discorrem sobre a sua ação pedagógica dentro do ambiente escolar. O interessante é que antes das narradoras iniciarem a contação de sua trajetória educacional, elas fazem um apanhado da sua vida pessoal, narrando desde a sua família até as motivações pessoais e profissionais que as levaram e as influenciaram as suas “Práticas Escolares”.

Essa coleção é composta por seis (6) narrativas de professoras, todas do Estado do Rio de Janeiro, mas, de cinco (5) cidades distintas, apenas duas (2) professoras são da cidade do Rio de Janeiro. A média da idade das professoras é da faixa dos 30 a 50 anos. Das educadoras que compõe a coleção, cinco (5) participaram do programa TONOMUNDO⁴⁷ e além de contar a sua história de vida, elas falam um pouco sobre a experiência do programa dentro do ambiente escolar e nas suas práticas educativas.

As entrevistas foram realizadas entre os meses de fevereiro e março de 2009, e as histórias que iremos apresentar são narradas desde a infância de cada educadora até as suas práticas atuais. Foram escolhidas três (3)

⁴⁷ O projeto Educação Digital – “TONOMUNDO” é uma iniciativa de responsabilidade social da “Oi – Oi Futuro”, antiga BrasilTelecom e IG (Internet Group). Tem objetivo de promover melhoria na qualidade e na produtividade da educação pública brasileira pela implantação de Tecnologias da Comunicação e Informação no ambiente escolar. Foram instaladas oficinas digitais em escolas públicas de diversas cidades do país, em 9 estados e no Distrito Federal para os quais a Brasil Telecom fornece toda a infraestrutura necessária, que vai desde a reforma das instalações físicas, da rede elétrica, até o mobiliário e a instalação de computadores com acesso à internet de 2 Megabytes por segundo, ligados diretamente ao Cyber Data Center da operadora. O programa Fonte da pesquisa: <http://marista.edu.br/padre-lancisio/a-escola/oficina-digital/>

entrevistas para serem analisadas que são as histórias de Alessandra, Simone e Aidê.

A primeira, entrevistada Alessandra é filha de agricultor da cidade de Italva – RJ, de acordo com a fala da professora, seus pais são: “Meu pai é agricultor, mexe com propriedade, tem a ‘tiração’ de leite e minha mãe é do lar, estava lá sempre disposta só para cuidar da gente.” Nasceu e cresceu na cidade no distrito de Cardoso Moreira, ela e seus três (3) irmãos. Passou toda a infância e adolescência na sua cidade, só veio sair dela para fazer faculdade em Campos.

A segunda professora que contou as sua história de vida é Simone, nasceu na cidade do Rio de Janeiro, caçula de três (3) irmãos, não chegou a conhecer seu pai, mas, sua mãe fez o papel de pai e mãe conforme apresenta na entrevista:

Na verdade, eu não conheci meu pai, essa é até uma história da minha vida que as pessoas ficam meio sem jeito de perguntar, porque acham que vão me causar algum constrangimento, mas eu lido com isso muito tranquilamente. Na verdade, a minha mãe teve um relacionamento com o meu pai e engravidou, e ele não queria ter filhos. Por ser filho de árabes também, tem toda uma cultura, se for filho homem, quando ela disse que era filha de sexo feminino, ele não quis assumir. A história é muito engraçada, eu vim descobrir a família do meu pai agora, tem quatro anos, porque eu sou diretora de um CIEP lá em Curicica, eu comecei dando aula lá, e aí eu descobri que a primeira diretora dessa escola é a minha prima - coisa de novela mexicana - descobri por acaso. Mas eu acho que nada na vida é por acaso, enfim. A história é meio “rocambolesca”: a minha cunhada é fisioterapeuta e, fazendo uma consulta com uma paciente, ela pegou um cheque que tinha um sobrenome de Assafin, é um sobrenome muito pouco comum, então chama a atenção: “Ah A minha cunhada se chama Assafin será que você é parente?” A minha cunhada começou a investigar e chegou até a Sheila, que foi diretora do CIEP Ulysses Guimarães. A primeira diretora da escola, quem fundou a escola. E eu descobrir isso há três anos, quatro anos. Aí foi aquela coisa, aquela comoção: “Você é a minha prima” E vim a descobrir que meu pai já tinha falecido, faleceu no ano anterior. Interessante.

[...] minha mãe foi muito lutadora sempre, me criou e, como eu falei, não tenho nenhum problema em relação a isso, por conta da educação que a minha mãe me deu. Ela nunca me escondeu nada, sempre falou: “Olha Seu pai nunca foi um mau caráter, se você quiser conhecê-lo.” Eu nunca quis, eu nunca tive problemas com isso. Minha mãe batalhou muito para criar os filhos, ela tem três filhos, eu sou a mais nova sou a caçula, acho que sou quem teve mais mordomia dos três. E ela trabalhou em um hospital, se aposentou com 30 anos de trabalho, de serviço, trabalhou muito. Ela é a pessoa que mais amo nesse mundo, meu modelo de fibra, de mulher, de exemplo. Uma pessoa com pouca instrução, mas que mostra que não precisa ter instrução para ser grande, ser uma grande pessoa. (SIMONE).

Nunca chegou a conhecer seu pai, “[...] eu não consegui uma foto do meu pai, não consegui ver o rosto dele, eu consegui uma foto dele quando era

criança, e uma foto dele adolescente, mas uma foto mais recente eu não tenho. E descobri que tenho dois irmãos.” Não teve muito contato com os avós, apenas, a avó do pai, “Dos meus avós, eu conheci a avó do meu pai, a tia avó do meu pai. Ela estava até meio adoentada, então a gente perdeu um pouco o contato, mas acho que ela está um pouquinho melhor.” Todas as referências de Simone foram femininas.

Aidê conta a sua história através das memórias de sua infância, nasceu e se criou em Japeri⁴⁸ – RJ, no total de quatorze (14), conforme apresenta na sua fala: “Éramos 14, atualmente, somos oito (8). Abaixo de mim tem quatro, né? Acima tem mais três, quer dizer, eu estou na quinta posição.”. Seu pai era pedreiro e sua mãe, somente após a morte do caçula, com um ano, e passou a trabalhar fora e Aidê ficou responsável pela educação dos irmãos mais novos.

A mãe de Aidê teve todos os seus filhos em casa, apenas o caçula ela teve no hospital, que foi uns do que faleceu. Foi perguntado se a entrevistada havia assistido algum parto, ela disse que não, sempre colocavam uma cortina para ninguém ver, somente no parto da irmã mais nova que sua mãe sofreu para ter. Foram uns quatro dias de sofrimento para a irmã nascer, as vizinhas vinham e ajuda com panela de água quente e pano, elas se chamava de comadre, pois eram muito próximas umas das outras.

Aidê conta que a família de seu pai é de Minas Gerais de Juiz de Fora, Leopoldina e São João Nepomuceno e a família da mãe é de Mesquita⁴⁹. Com a família materna só tiveram contato depois de adulta, mas, a família paterna, ele sempre guardava um dinheiro para no final do ano viajar com um ou dois filhos, quando estava com 12 anos foi a vez de ela conhecer a família da avó paterna, em sua fala fica claro que a sua avó marcou esse encontro, apesar de ter sido apenas uma vez, Aidê fala:

Minha avó era linda, minha avó tinha cabelo aqui na cintura, lisinho e, não me lembro assim, aos 12 anos, sentada num cantinho assim: “Ah, você é minha neta?” E quem me deu esse nome de Aidê foi a minha avó eu só vim a conhecê-la aos 12 anos. (AIDÊ)

Quando fez 14 anos a sua avó faleceu, foi só uma vez que ela teve

⁴⁸ Japeri, cidade pertencente ao Estado do Rio de Janeiro, ficando localizada a 45 quilômetros da capital do Estado.

⁴⁹ Mesquita cidade que pertence ao Estado de Minas Gerais.

contato com avó, mas “é uma imagem que não esqueço até hoje”. Ela queria ter tido mais contato com sua avó, foi uma única vez, quando ela morreu, a família foi toda, mas, quando chegaram à Minas Gerais ela já havia sido sepultada. Seu nome foi uma sugestão de sua avó, que segundo seu pai conta que a bisavó dele era chamada “lançada por índio” queria ter uma filha e colocar o nome de Aidê, mas, mulher naquela época não podia escolher o nome. Sua avó querendo agradar a memória de sua mãe pediu para o pai de Aidê que se tivesse uma menina que colocasse esse nome. Quando sua mãe estava grávida dela, decidiram que seria o último filho e colocaram o nome de Aidê, ela até complementa, “Tanto que o meu nome é Aidê Martins ao invés de Aidê Ferreira Martins, que eu não tenho o nome da minha mãe, o sobrenome.”

Quando criança sonhava em ser secretária, queria ganhar muito dinheiro e morar num apartamento sozinha, essa era a sua vontade, mas até o momento da entrevista ela morava na casa dos seus pais, sendo que hoje em dia está toda reformada, bem diferente.

Os relatos sobre a infância das entrevistas estão bem presentes, iremos começar relatando a história de Alessandra conta que passou toda essa fase de sua vida na tranquilidade do interior, não tinha energia elétrica, e só veio chegar quando era adolescente, a televisão que a família possuía era em preto e branco que carregava na bateria e o ferro de passar roupa era aquele que colocava a brasa dentro. Eles moravam num sítio, a casa era bem espaçosa, tinha muita área para brincar, e tem um açude, sua mãe criava galinha, porco, coisa de roça, assim apresenta: “[...] coisa de roça mesmo, de interior. Aí nós sempre ficamos ali, sempre ajudando, porque mamãe não trabalhava e nós sempre ajudávamos, era estudar e ajudar.” As brincadeiras de criança eram, muitas vezes, na escola. De acordo com Alessandra, as brincadeiras eram marcadas por:

Eu brincava muito na escola. Interior todo mundo conhece todo mundo. Todo mundo vai à casa de todo mundo e conversa com todo mundo. Eu brincava muito de queimada e bolinha de gude, meu pai detestava porque ele falava que isso não era brincadeira para menina, brincar de baleba, ou com falam, bola de gude. Mas eu adorava brincar com os meninos da escola pique bandeira, queimada aquelas brincadeiras mesmo de criança, porque naquela época não existia nada disso. Nós não tínhamos acesso a essas tecnologias de hoje, nem energia elétrica nós tínhamos. Nós tínhamos televisão, mas tinha aquele horário para assistir as novelas, porque carregava a bateria e se assistisse muito a televisão durante o dia a

noite não dava para gente assistir a novela. (ALESSANDRA).

Já Simone narra que foi uma criança muito extrovertida, fácil de fazer amizade. Sua infância foi em Jacarepaguá⁵⁰, a casa era muito alegre. A mãe sempre trabalhando, a irmã muitas vezes ficava com ela, mas quando a irmã começou a trabalhar tinha sempre uma pessoa para ficar com ela. As brincadeiras de infância eram:

Eu brincava com o pessoal da rua, subia em árvores, eu sempre fui muito moleca. E acho que é essa coisa minha de educação começou na infância mesmo. Eu sempre gostava muito de brincar de ser professora. Essa coisa com a educação, pensando agora, eu acho que veio desde criança. Interessante. (SIMONE).

Aidê com tantos irmãos vivos e juntos eles brincavam e brigavam, porque eles passavam o dia sozinho em casa, então eles ficavam unidos até hoje vivem nessa união de brincar e brigar juntos, conforme narra Aidê: “sempre fomos muito unidos, até hoje Até hoje os oito, do que sobrou.” As brincadeiras eram entrar num pneu e sair rodando o outro, pique esconde, pique-bandeira, essas brincadeiras de ar livre. Como não podiam sair para brincar na rua, eles brincava em casa mesmo. De noite, mudava o estilo das atividades lúdicas, jogava adedonha⁵¹ e de se esconder de baixo da cama. Os vizinhos com quem brincavam eles se denominam de “primos”, assim ela fala: “a gente chama assim até hoje é primos: ‘Ah, essa é a minha prima’”.

Outro ponto que foram apresentados nas entrevistas, foi a relação das professoras com a escola. Basicamente, todas elas narram fatos curiosos da sua vida escolar. Alessandra narra que apesar de viver próximos as seus primos no interior, no período escolar eles estudaram em escola diferentes, pois no município em que eles moravam haviam duas escolas. A escola ficava muito longe de sua casa, ela tinha que andar mais de dois quilômetros para chegar à escola. No seu cotidiano, ela acordava cedo para ir ao colégio que ficava muito longe de sua casa, ela e seus três irmãos, tinham que ir a pé porque não passava ônibus que os levassem. No caminho era muita conversa,

⁵⁰ Bairro da Zona Oeste do município do Rio de Janeiro.

⁵¹ Nome de uma brincadeira em que um grupo de pessoas depois fazem uma lista de coisas típicas (nome,cep,filme,famoso,etc), escolhem uma letra para brincarem, por exemplo: Adedaaaanha... colocam-se a quantidade de dedo...contam letras. Fonte da pesquisa: <http://www.dicionarioinformal.com.br/adedanha/>

brincadeira para passar o tempo. Ao chegar a casa, ajudava a mãe nas atividades domésticas, e estudava também, como não possuía energia elétrica, eles dormiam muito cedo, em torno das seis ou sete horas da noite. O uniforme que eles usavam era uma blusa com o nome da escola, não havia um padrão para a calça.

O primeiro colégio que Alessandra estudou, era uma casinha próxima a sua casa, que era multisseriada, era todo mundo juntos não havia a Educação Infantil como conhecemos hoje em dia. Ela já entrou no CA que hoje em dia corresponde ao primeiro ano, lá só tinha até a quarta série⁵². Para chegar nessa casa que havia as aulas, era necessário andar uns 20 minutos a pé, como a estrada era de barro, sempre chegava suja, principalmente quando chovia.

Gostava muito de duas professoras que a marcaram, que foi a Sirlene e a Melina, elas eram como mãe para as crianças. Um fato que marcou foi a saída da professora Sirlene, foi morar em outra cidade, ela não contou a ninguém, foi uma surpresa só para todos. Ela não se despediu, mas, deixou no quadro uma carta, isso foi muito marcante, na mensagem fala um pouquinho de cada um, mas, Alessandra não lembra o que tinha escrito, na sua fala conseguimos identificar como esse fato foi importante:

Então isso marcou muito a gente até hoje quando nós sentamos e conversamos com os amigos da época, eles se lembram disso. Ela não queria nem que nós ficássemos chateados e evitar despedida, chorar aquela coisa toda, ela deixou uma carta para gente no quadro para todo mundo. (ALESSANDRA).

A matéria que as lembranças lhe faz recordar é Matemática, pois sempre quando tinha atividades diferentes como jogos e as competições dentro de sala de aula era muito divertido, Alessandra complementa: “Então eu não sei se isso que fez com que eu gostasse mais de Matemática, era a aula que eu mais gostava.”. No recreio as brincadeiras eram pique bandeira, queimada, muito animado.

Sempre foi uma criança tranquila, só ficou uma única vez de castigo, e ainda não foi a sua culpa, na hora da merenda, um jogava comida nos outros, e era sempre uma confusão. Um garoto jogou comiga numa outra garota e

⁵² Hoje em dia corresponde ao quinto ano do Ensino Fundamental I.

disse que havia sido ela. Foi uma vergonha só para ela, conforme apresenta:

Eu fiquei de castigo, foi a primeira vez na vida que eu fiquei de castigo, porque eu morria de vergonha de ficar de castigo e pelo fato da escola ser muito pequena um passava dentro da sala do outro e quando as pessoas passavam e me viam em pé de castigo, eu abaixava a cabeça pela vergonha que eu senti por estar de castigo. Então foi a única vez que eu lembro que fiquei de castigo na escola foi esse dia. (ALESSANDRA).

O castigo era:

Você ficava em pé lá na parede olhando para todo mundo da sala, aí as pessoas passavam... Eu ficava morrendo de vergonha ficar de castigo para mim era o fim e toda hora que passava um eu abaixava a cabeça para as pessoas não verem que eu estava de castigo, só os alunos da sala que sabiam que eu estava de castigo. (ALESSANDRA).

A partir da quinta⁵³ série ela foi estudar em Doutor Matos⁵⁴, foi uma maratona fazer os estudos do Fundamental II, conforme a fala apresentada: “Aí nós pegávamos ônibus todos os dias de manhã até chegar à escola. E foi essa maratona, de quinta à oitava, o segundo grau tudo estudando em Cardoso viajando de ônibus.”. Nem todos que estudaram com Alessandra não continuaram os estudos, muitos abandonaram, pois não havia ônibus gratuito para levar ao colégio e só permaneceram estudando aqueles que tinham condições um pouco melhor.

A mudança de escola trouxe novidades não só na sua rotina, mas, nos hábitos, pois a escola era grande, muito diferente da escola, para começar Alessandra foi para a quinta série com nove anos, conforme ela descreve em sua fala: “Eu fui para quinta-série com nove anos, eu era muito pequena quando eu cheguei à escola eu levei um susto, eu fiquei apavorada com aquela quantidade de aluno naquela escola imensa.”. Mas, com o tempo ela foi se adaptando, fazendo novos amigos que até hoje ela tem afinidade. As mudanças de escola foram muitas, quando as aulas começaram a sua rotina era andar de 15 a 20 minutos a pé para pegar ônibus além de passar mais um tempo para ir e voltar do colégio. Quando chovia criava muita lama, por isso, o ônibus às vezes não tinha como passar e ela tinha que voltar a pé para casa da

⁵³ Hoje em dia corresponde ao sexto ano do Ensino Fundamental II.

⁵⁴ Doutor Matos é uma cidade do Estado do Rio de Janeiro.

metade do cominho. Como só estudava no período da manhã, ela chegava à sua casa por volta das 14 horas.

Já a História de Simone se passou na cidade do Rio de Janeiro, apesar de todas as dificuldades que ela, a mãe e a irmã passavam, Simone sempre estudou na escola municipal Eunice Weaver, da primeira série a oitava série, que ficava próximo a casa dela, mas mesmo assim, ela anda em torno de 40 minutos para chegar ao colégio, com quem sempre ia acompanhada pelos colegas. Simone quando começou a estudar era bem criança, as recordações que trás dessa época é que a escola era muito grande, que a maioria dos alunos que estudavam lá, era da rua dela, todos saiam juntos, era mais ou menos um grupo de 15. Sua mãe não podia levá-la e nem acompanhar nas atividades extracurriculares da escola, como por exemplo, reunião de pais e mestre, nesses momentos ela sentia falta de pai, como também no dia dos pais. O grupo de convívio dela ajuda a melhorar nessas ausências. Sempre tirou notas boas, e estudou lá por oito anos, o que já era conhecida por todos.

Nos oito anos que estudo na Escola Municipal Eunice Weaver teve um momento marcante que foi a sua reprovação na quarta série, pois ela viu a decepção de sua mãe ao pegar o boletim, a matéria que ficou reprovada foi em Matemática, mas esse episódio lhe ajudou a superar qualquer obstáculo, e a fez seguir seus estudos. Um fato curioso é que a professora que ela ficou reprovada é a diretora adjunta com ela na escola que trabalha atualmente.

A adolescência foi mais complicado, pois sempre foi considerada uma criança obesa, gordinha, então acabou tornando-se *nerd*, que era uma forma de se destacar, o que lhe ajudou a tira boas notas e tentar entrar em uma universidade pública. Um fato marcante foi que ela e três amigas fizeram pré-vestibular para ganhar uma bolsa de estudo e todas ganharam, elas saiam do colégio e iam fazer o pré-vestibular em Madureira⁵⁵, sai do colégio 12h e tinha que estar no pré-vestibular as 12h30minh, então não tinha tempo para nada, almoçava na escola mesmo, fizeram grandes sacrifícios e todas passaram em uma universidade pública. Depois dessa época, pouco teve contato uma das outras. A sua adolescência foi resumida em estudos para evitar os dilemas dessa fase de sua vida.

⁵⁵ **Madureira** é um bairro do Município do Rio de Janeiro.

Nesse mesmo período ainda se envolveu com o grêmio estudantil, faziam movimento, se filou ao PT, fez manifestação na rua pelo passe livre, para a Presidente Vargas, eles deitaram no chão cantando a música “Para não dizer que falei das flores”. Quando chegou os policiais foi uma correria, tiveram alguns alunos que foram presos, mas, foram liberados logo depois, esse foi o envolvimento da Simone com a política.

Quando foi prestar vestibular pela primeira vez, foi em 1988 e 1989, ela tentou em três universidades, a UFF⁵⁶, UFRJ⁵⁷ e Gama Filho -faculdade particular-, o qual passou nas três universidades, mas, preferiu cursar a UFF, apesar de ser em Niterói, pois a particular não tinha condições de pagar a Faculdade particular e a UFF era a melhor na área em que ela escolheu que foi Letras. A escolha pelo curso e profissão se deu por influência de um professor que Simone teve na escola, apesar de ser um professor bem tradicional, ele sempre mostrou que amava a profissão, era um professor querido e temido pelos alunos, conforme a fala dela:

Mas eu sempre fui uma aluna que gostava de ler, então isso já era meu mesmo. Mas os alunos adoravam, ele era muito querido, era adorado, era temido, mas temido no bom sentido. Quer dizer, não é o temido: “Lá vem Que terror, que medo.” Não. Era estimulante aquilo, era um estímulo para a gente. (SIMONE).

Aidê já teve uma história diferente, a sua vida estudantil foi misturada com o trabalho na adolescência, quando já estava mais velha, decidiu voltar a estudar, abandonou e concluiu. Ela conta que na época de escola estudava ela, uma irmã mais velha do ela e um irmão, a irmã estudava de sete as onze e ela entrava de onze às três da tarde. A escola era muito rígida, se chegasse atrasada não entrava tinha que estar com o uniforme completo, e Aidê era muito relaxada, então ela esperava a irmã sair da escola e pedia a meia dela, quando a blusa estava muito suja, ela pegava a blusa de sua irmã, o uniforme era uma saia de prega, uma blusa de botão e uma fita que fazia um lacinho, um sapato preto e meia preta. O nome da escola era João Souto, estudou o Ensino Fundamental I, o Ensino Fundamental II ela fez em uma escola particular, voltou no Ensino Médio para João Souto e fez a Formação de Professores, a escola era muito boa. Nessa época era a ditadura militar, o

⁵⁶ UFF- Universidade Federal Fluminense.

⁵⁷ UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

presidente era Geisel.

No caminho da escola sempre ela ia com os irmãos e os vizinhos, andavam mais ou menos um quilometro a pé, mas, era bom, pois sempre ai conversando, as vezes chegavam a escola 11h e 30 min., a aula começava as 11 horas. Uma vizinha ela passou a ir atrás do grupo para escola com uma vara e falou para a mãe de Aidê: “Comadre, se eu pegar na rua fora da escola vou bater no meu e nos seus” Mas a gente chegava direitinho.”

Quando começou a frequentar a escola, ela era muito tímida, e ainda se considera tímida, ela se sentava na última cadeira, conseguia compreender bem o conteúdo, e assimilava bem o conteúdo. O que marcou na sua infância foi quando estava na terceira série, a professora falou que ela só sairia se acertasse a conta de subtração, mas, ela não sabia direito, ficou enrolando a aula todinha, mas ela não sabia, queria pedir ajuda, mas, ficou com vergonha, foi quando ela colocou um número e era a resposta correta, então a professora deixou ela sair. Quando chegou em casa, a primeira coisa que ela fez foi pedir para ensinar, pois ela não sabia nada, veio aprender subtração com a sua irmã mais velha. Essa lembrança serve até hoje para a sua prática como educadora, pois quando ela vê um aluno caladinho, vai procurar saber se ele está sabendo, se entendeu realmente, porque ela não gostou de passar por aquela situação. Nunca ficou reprovada, mas de recuperação várias vezes.

Na merenda havia uma menina que sempre comia a sua merenda, ela não fazia nada, apenas contava para a professora e chorava, na quarta série a professora era mais ativa e se saiu melhor. No Fundamental II a mudança foi radical, tinha em torno de cinco a seis professores a mais, foi uma fase difícil, pois ela sempre ficou quietinha no seu canto. Sua timidez só veio melhorar no Ensino Médio, que a turma era 25 alunos, sendo apenas quatro meninos e 21 meninas contando com ela. Os meninos eram terríveis uma vez ela ficou no grupo deles e eles fizeram que ela apresentasse também, o tema dela era sobre gonorreia, ela teve que apresentar em público, eles ensaiaram várias vezes e foi quando ela conseguiu se soltar mais.

Aos 14 anos começou a trabalhar, só ficou sem trabalhar durante dois anos depois que começou a trabalhar, ela estava na sétima série, inicialmente era babá, depois faxineira, diarista, o que ela queria era trabalhar,

ganhar o seu dinheiro, se desse para ela estudar, ela ia para aula, se não ela não ia. Como era muito nova, quando recebia seu salário e comprava roupas e sapatos, ajudava a mãe, ai para as festas, só não era de beber, só fazia dançar. Depois parou realmente de estudar e foi só trabalhar, em 1980 resolveu estudar novamente, em 1980, daí ela fez da o Ensino Fundamental II e o primeiro do Ensino Médio com ajuda de sua mãe em uma escola particular. Quando ela engravidou e parou de estudar e trabalhar, em 1984 retornou a estudar e fez o curso de formação de professores, parou e ficou lecionando pela manhã e a tarde fazia faxina na cidade do Rio de Janeiro, somente em 1996 que resolveu fazer faculdade, trabalhava como professora duas vezes na semana lecionando Geografia e três dias vinha para a cidade do Rio de Janeiro fazer faxina. De acordo com Aidê: “Então não foi nada fácil.”.

A vontade de voltar a estudar se deu quando passou uma humilhação na casa em que trabalhava, sempre era muito cobrada, não tinha um canto certo para ela, dividia a copa com o seu quarto, roupa no varal pingando e molhando ela, um frio, a água fria, ela pensou que iria estudar para não passar mais por aquela humilhação. A sua mãe lhe incentivou muito, seu pai não fazia muita questão, pois para ela mulher é para ser dona de casa e não estudar, mas não atrapalhava que já era uma ajuda.

Quando Aidê resolveu fazer o curso de formação de professores não estava com intenção de fazê-lo, ela queria fazer o Ensino Médio tradicional, já tinha feito o 1º ano, e quando foi fazer a matrícula falaram que ela iria fazer o 2º ano, mas, ela não queria, queria começar o Ensino Médio do início. No início do ano ficou um fila de ensino para Formação Geral⁵⁸ e na outra a Formação de Professores, foi quando ela viu duas amigas e uma prima na fila para Formação de Professores, ela resolveu fazer o curso, elas lhe ajudaram muito, e assim, Aidê teve segurança de fazer o 2º ano, foi assim que ela escolheu ser professora, conforme apresenta na sua fala: “Assim foi a minha escolha em ser professora, aí eu esqueci que eu queria ser secretária, entendeu, em ser professora. Aí passei logo pro segundo ano e tal, aí fui fazer estágio.”. Foi quando ela deixou de lado o sonho de infância de ser secretária e passou a ser professora de vocação, principalmente quando ela viu seus alunos sendo

⁵⁸ Ensino Médio tradicional.

alfabetizados.

A irmã mais nova dela lhe ajudou a conseguir um estágio em uma escola municipal da cidade, que não ficou nem uma semana com auxiliar, pois já foi assumindo uma sala de aula com substituta, mas acabou ficando o ano todo como professora da terceira série. Aíde acabou o período de Formação de Professores e ficou como estagiária durante nove anos, oito anos com estágio remunerado e um ano de contrato – concursada. O tempo que ficou na escola com estagiária ela acabou assumindo vários papéis, pois a escola era carente de pessoas para trabalhar, ela acabou ensinando a fazer plano de aula, coordenadora pedagógica e orientadora. Logo que Aíde chegou à Escola Municipal Celita Rodriguez Andrade tinha em torno de 150 alunos, era uma escola pequena, mas, na época da entrevista já tinha mudado. Quando mudou a direção ela pediu transferência em 1995 e foi para a Escola Municipal Rural Albino Bernardino de Mello.

Após a época de escola, veio a faculdade, algumas uniram o trabalho de professora, “bicos” e estudo, outras tiveram a oportunidade de estudar cedo, mas, o exemplo dessas mulheres podemos ver que, no caso de Alessandra o desejo de continuar os estudos veio por iniciativa própria, pois seus pais não fizeram muita questão que ela entrasse na escola, no início ele até colocou barreiras para que eles estudassem, porque a sua irmã mais velha quando foi estudar em Cardoso Moreira⁵⁹ não havia ônibus e ela teve que ficar na casa de uma tia durante toda a semana, mas quando Alessandra começou a estudar já havia ônibus.

Um fato curioso é que Alessandra conheceu seu esposo na sexta série, ele havia reprovado três vezes e desde que começou a estudar, ela lhe ajudou nas provas e no estudo. Quando terminaram o Ensino Fundamental todos estavam tentando para o CEFET⁶⁰ de Campos⁶¹, ela decidiu que iria fazer a Escola Normal, por incrível que pareça seu esposo passou para Mecânica no CEFET e ela para a Escola Normal de Cardoso Moreira. O sistema de ensino pela manhã era aula e a tarde era o estágio. Não houve

⁵⁹ Cardoso Moreira é uma cidade que pertence ao Estado do Rio de Janeiro que fica 12, 44km de Italva.

⁶⁰ Centro Federal de Educação Tecnológica, hoje em dia é denominado de IFE- Instituto Federal de Educação Tecnológica.

⁶¹ Campos dos Goytacazes é uma cidade que pertence ao Estado do Rio de Janeiro que fica a 12,44km de Italva.

muita diferença, pois quase todos da sala já haviam estudado com ela, na sala havia apenas um garoto, que hoje em dia é dentista e Alessandra ainda tem contato com ele. A turma toda sempre foi muito unida. Um fato marcante foi uma dramatização da “Chapeuzinho Vermelho”. A escola é a mesma que ela trabalha hoje. A desvantagem do curso normal é que não prepara para vestibulares e nem concurso, somente como trabalhar com crianças da Educação Infantil e Fundamental I.

Quando terminou a Escola Normal e ela queria fazer o vestibular para Odontologia na faculdade Cesgranrio, mas, não conseguiu pontuação para passar. Depois de quinze dias ela recebeu uma carta dizendo que os pontos que ela havia conseguido ela podia fazer Enfermagem e/ou Fisioterapia, mas, como a carta chegou já havia passado o período de inscrição, e ela não teve como recorrer. Então ela decidiu faculdade de Matemática na Faculdade de Filosofia de Campos, acabou gostando do curso e ficou até começar a trabalhar na área. Quando terminou Licenciatura Curta em Matemática, ela fez um concurso e passou em Outeiro⁶², e sua rotina passou a ser: saia de manhã em torno de dez e meia da manhã para o trabalho a tarde em Outeiro era professora de Ciências e Matemática, retornava a noite para Campos para concluir o curso em Matemática Plena à noite e só chegava à casa da tia por volta de meia noite uma hora da manhã.

Quando Simone iniciou a universidade, sua vida mudou muito, sua vida na universidade mudou o ritmo total, o curso era de cinco anos, mas ela fez o curso em quatro, o que acabava ficando o dia inteiro na universidade. Ela levava duas horas e meia para chegar à faculdade, pegava o ônibus em Jacarepaguá e até o centro – que demorava uma hora e meia – ainda andava um pouco para pegar a barca para chegar a Niterói, quando estava muito atrasada ela pegava o ônibus, se não ia a pé até o campus do Gagroatá, o que passava cinco horas diárias na condução. A aula começava as 8:00h e terminava quase 22:00h, direto, e só chegava em casa em torno de 23h e 45 min. Além disso sempre esteve envolvida nas atividades extracurriculares, ela foi monitora, fez revisão de texto na editora da faculdade, e depois conseguiu uma bolsa de Iniciação Científica.

⁶² Outeiro é uma cidade do Estado do Rio de Janeiro que fica próximo a Campos.

Na sua graduação, gostava muito das disciplinas de Linguística e Língua Portuguesa e não gostava muito das disciplinas de Literatura, mas sempre tirava boas notas. Não gostava nenhum pouco das disciplinas de Pedagogia, mas, a sua profissão atualmente é diretora pedagógica de uma escola, o que acabou aprendendo a gostar com tempo, pois conforme Simone apresenta: “É aquela velha história: teoria é uma coisa, prática é outra. Acho que a gente tem que aliar os dois, mas realmente prática e a teoria são diferentes. Na prática, as coisas são bem diferentes, mas a teoria é necessária.”.

O curso que ela fez foi Letras Português- Alemão o que depois de conhecer realmente a língua se arrependeu, pois o que aprendeu em alemão já esqueceu. No meio do curso pensou em desistir, porque viu que não gostava de Alemão, conforme vemos na fala de Simone:

Eu escolhi Alemão, porque eu estava fazendo um curso de inglês: “Não. Eu tenho inglês, agora eu vou estudar Alemão, vou pegar uma língua que seja diferente, Japonês, Russo, uma coisa bem escalafobética, bem diferente do habitual.” Porque eu achei que ia ter uma importância no mercado de trabalho, na profissão. Quais profissionais que naquela época falavam Alemão? [...] Eu sofri muito com Alemão na faculdade, sofri demais Foi um sofrimento. No meio do curso - eu consegui levar até a metade, éramos 45 alunos fazendo faculdade de Português-Alemão, só se formaram duas eu e outra menina. (SIMONE).

Quando pensou em desistir conversou com o coordenador do curso, mas, teve o apoio do coordenador do curso, pois um curso que não teria nenhum aluno formado não iria ter respaldo, ele ajudou o máximo para elas terminarem, elas fizeram o curso meio que “empurrado”. Na época da entrevista ela estava cursando as disciplinas do mestrado como ouvinte em Língua Portuguesa, e se dedicando a Linguística. Na faculdade ainda chegou a participar do DCE da UFF, mas acabou não ficando muito tempo, pois queria estudar.

Já Aidê teve a sua de universitária dívida com o tempo de ensino, faxina e pesquisa, podemos ver que o seu tempo de faculdade foi interligado com o tempo de trabalho, ela trabalhava dois dias na Escola, três fazendo faxina e a noite estava na faculdade de História, faculdade era particular, então tinha que trabalhar muito para conseguir pagar. Na época da entrevista, ela estava juntando dinheiro para fazer pós-graduação em História da África.

Questionada porque o curso de História, ela disse que se identificou com a disciplina.

A vida profissional influenciou bastante, o primeiro emprego de Alessandra que trabalhou foi numa escolhinha partícula sendo professora para crianças pequenas, ela ia fazer 17 anos – nessa época ela ainda estava na Escola Normal-, começou ajudando as outras professoras, mas, só ficou uns dois anos lá. O primeiro dia de aula foi muito difícil, apesar de que o primeiro dia de aula era para apresentar a escola e as pessoas com quem iriam conviver durante o ano, brincadeiras, ela sentiu o peso da responsabilidade, por isso achou difícil. Mas, todos na escola eram amigos e ajudavam uns aos outros quando precisavam.

Já Simone começou a sua vida profissional não como professora, porque houve uma greve e ela não teve a disciplina de estágio, por isso, não tinha segurança para entrar em uma sala de aula. Logo que se formou, trabalhou numa empresa de consultoria jurídica, trabalhou lá por dois anos e ela aprendeu a ter um comportamento profissional correto. Em 1998, fez o concurso do Estado e passou, foi então pediu para sair e foi trabalhar na escola está até o momento da entrevista.

Aidê, como já mencionamos, sua história se mistura com idas e vindas de escola, estudo e trabalho em casa de família como doméstica. Sua vida com estagiária, professora, coordenadora, e orientadora educacional está interligado com a sua trajetória de vida.

Sobre a vida como educadora Alessandra apresenta que o interesse em lecionar vem desde a infância ela brincava de professora, ela sempre gostou de ser professora. Hoje em dia, ela é diretora da Escola Municipal Maria da Penha Marins Siqueira. Ela entrou nessa escola desde a época em que passou em Outeiro, ela tentou transferência para Cardoso Moreira, e a única escola que tinha lá era essa, então ela foi trabalhar lá.

A escola não é muito grande, o grupo de professores são muito responsáveis e competentes, não tem problemas sérios é uma escola boa de trabalhar. Mas, antes de ser diretora, ela foi professora de Ciências e Matemática da sétima e oitava série, depois foi convidada a ser coordenadora de Matemática e Ciências, no qual passou dois anos e na data da entrevista, ela já era a diretora da escola.

As experiências de Alessandra na gestão da escola inicialmente foram difíceis, pois ela passou a ter a necessidade de conhecer as pessoas, pois quando você trabalha em sala de aula, apenas tem aquele contato superficial, outra coisa é conhecer a escola toda, ter que participar das decisões diretas da escola, ter empatia com a situação do outro, não se pode impor nada, as pessoas sempre estão reivindicando, questionando, aí que entra o diálogo para chegar numa conclusão.

A gestão da escola é composta por três diretoras, tem a diretora geral e as duas adjuntas, Alessandra é uma das diretoras adjunta, cada uma trabalha em um turno específico, mas, ela divide os problemas com a diretora geral. A maior dificuldade na opinião dela é que todos se conhecem na cidade, a política é muito influente na cidade, isso também atrapalha, também a prefeitura não tem verba para repassar, o que dificulta muita coisa também, muita coisa que é necessária de resolver fica com a Secretária de Educação e a Prefeitura. A escola tem 648 alunos nos três turnos. Por conta das dificuldades encontradas na gestão, Alessandra afirma que:

Para ser sincera eu não tenho muita vontade de continuar em direção de escola, porque é muito difícil e complicado, eu me identifico mais ali ou em sala de aula ou trabalhando na coordenação do que na direção mesmo, de você estar à frente daquilo ali. (ALESSANDRA).

Já sobre o sentido da escola, ela considera um local transformador, o professor deve plantar alguma coisa dentro dos seus alunos, a escola é o preparo para a vida, não só o conteúdo na fala de Alessandra nos indica que o professor deve ser: “Precisam, mas nós temos que primeiro ser amigos um compreender o outro.”. Já a educação é realmente precisa, ela fica equilibrada: “aquilo que você precisa e aquilo que vai te fazer falta.”.

Simone, após ter entrado no Estado em 1998, fez o concurso do Estado e passou, foi então pediu para sair e foi trabalhar na escola está até o momento da entrevista. Ela não entrou para ser professora, ela foi secretária da escola, um dia a diretora geral da escola na época chegou informando que ela iria substituir um professor, foi meio que de empurrão deu para ela uns cartazes e disse que se ela ganhasse os alunos no primeiro dia de aula ela conseguiria ser uma boa professora, conforme as palavras da Simone, a sua

primeira aula foi:

Cheguei com os cartazes, abri na hora, enrolei, falei e falei, os alunos me adoraram. Então, depois tudo é tranquilo. Aí eu comecei a dar aula assim, meio de sopapo. Foi bem legal também, o primeiro dia foi legal. As turmas eram boas, foi bem legal. (SIMONE).

Quando iniciou o magistério era cheia de ideias e projetos para ministrar as aulas, a sua turma era do turno da noite. Em 2001 ela participou da chapa para a direção da escola, e se espelhou na diretora da sua escola na época em que ela entrou que era mandona e acha que o gestor deveria ser daquele jeito. Quando sua gestão assumiu era marcante que a escola era extremamente tradicional, o objetivo era organizar a escola para preparar para a vida, então começaram a trabalhar com projeto, os estudantes têm que gostar da escola, não havia nenhum atrativo, na época da entrevista já havia um novo modelo, com ajuda de todos, a escola tem uma nova postura. As palavras da Simone sobre essa mudança:

Hoje, eu vejo que não é mérito meu, é mérito de toda uma equipe, uma equipe de professores, da direção, dos coordenadores de tudo, de coordenadores de área, coordenadores pedagógicos. A gente vê hoje. Hoje, eu vejo outra escola, ela tem outra cara. Eu mudei a minha postura eu comecei a mudar a minha postura em relação ao aluno, eu comecei a me tornar mais próxima do aluno, mais acessível para conversar. E eu descobri que, na verdade, a gente ganha o jovem dessa maneira: você pode ser rigorosa, mas você tem que manter um canal de diálogo. Isso eu aprendi na prática. E não é assim gente, não é mesmo Tem que ter diálogo, tudo para o jovem tem que ser assim, tudo você tem que explicar o porquê. (SIMONE).

Com o início dos projetos começou um envolvimento maior dos jovens alunos participando, teve um projeto de História intitulado “40 anos de 1968: Memória e História”, em que foi realizada uma peça teatral de autoria de um professor, era uma peça itinerante onde os atores se movimentam, havia um cenário, mas depois os atores andavam e iam para outro cenário, e a plateia também andava. A preocupação da Simone era se os alunos iriam se comportar e participar, em sua fala:

E a minha preocupação era de como a gente iria conseguir fazer esses alunos participarem e se comportarem já que eles não estão acostumados a assistir uma peça. No dia da peça, eu ficava nervosa, suava, falava: “Meu Deus” Porque era um turno inteiro, são quase 800 alunos, 500, 600 alunos

da manhã, e tinha que andar com esses alunos. A gente fez no pátio da escola, a peça andava e a gente tinha que fazer um cordão de isolamento para não haver baderna e tumulto. Se o aluno ali começa a gritar, a fazer uma graça? Acabou, acabou a peça. Mas os meus alunos se comportaram super bem, os meus alunos são ótimos, meus alunos são maravilhosos, excelentes, se comportam bem em qualquer situação. Teve que haver uma preparação, nós tivemos que conversar com eles antes, prepará-los, pois eles não estão acostumados com isso. Então, os meus alunos - hoje eu diria - que eles estão mais bem preparados. Esse é o nosso papel, aquele papel que vai muito além de passar o conteúdo. (SIMONE).

Além dessa peça, a escola estava desenvolvendo o projeto “radio da escola”, em que é mais um projeto que encontramos a responsabilidade dos estudantes.

A relação de Simone com os professores após ser diretora de um CIEP⁶³ de 2500 alunos mudou um pouco, pois, todo e qualquer problema que acontece com a escola a culpa é da gestão, mas ela afirma que tem uma boa relação com os professores: “tem universo de 100 professores, se eu tiver cinco professores que me dão algum trabalho, é muito. Os professores são comprometidos, a gente dá sorte, eu dei sorte.”. A escola é bem estruturada, o grupo é comprometido. A gestão é composta por três diretoras, Simone é a direta adjunta pedagógica, tem a diretora geral e a diretora adjunta administrativa, a distribuição de tarefa é realizada, mas há sempre reuniões semanais que cada uma ficar sabendo o que está acontecendo na escola. A escola é autônoma, mas, sempre conta com o apoio da Secretaria de Educação. Os alunos estão montando um grêmio estudantil, a gestão é bem democrática.

Aidê narra que ainda participou da construção da Escola Municipal Vereador Paulo Saudade, ela já estava na outra escola, e por causa da política um vereador convidou para ela trabalhar nessa escola que na época só tinha o alicerce, foi feito o trabalho de conhecer a comunidade, e foi o tempo de

⁶³ O CIEP é um Centro Integrando de Educação Pública e que foi uma concepção do Leonel Brizola, na época do governo dele na cidade do Rio de Janeiro. Leonel Brizola o montou junto com Darcy Ribeiro. O CIEP tinha que ser um espaço em que o aluno ficasse o dia inteiro, então ele chegaria de manhã, tomaria o café da manhã, tomaria banho, almoçaria, tinha um horário para ele descansar, para dormir, faria atividade física, então ele passaria o dia inteiro na escola no Centro Integrado de Educação Pública, educação em horário integral, ficaria o dia inteiro e sairia cinco, seis horas da tarde já de banho tomado, penteado, refeições feitas, direto para casa. O Oscar Niemeyer projetou a estrutura do CIEP, que é uma estrutura única. Tem três modelos desse CIEP, só muda a quadra, que o espaço menor dependendo. Mas são dois ou três modelos do CIEP, basicamente, do mesmo jeito. Com a mudança de governo a ideia de tempo integral foi passando, atualmente, são uma escola igual às demais.

construir a escola: quatro salas, uma secretaria e um refeitório. A primeira matrícula foi feita com 65 alunos isso foi em janeiro, em março começaram as aulas, ela ficou na gestão como a diretora ela e outra professora, ficaram dois anos, ai mudou a política e ela voltou para a escola que estava.

Na escola Municipal Bernardino de Mello ela foi como professora de Geografia, a Aidê como professora ela consegue que os alunos fiquem prestando atenção, ela consegue diferenciar sala de aula com brincadeiras a parte, mas as suas aulas são bem descontraídas, para ter o máximo de atenção dos alunos.

Sobre as Práticas Educativas Digitais - PED⁶⁴ com tecnologias digitais a ser aplicada dentro do ambiente escolar, Alessandra conta que para a escola que ela trabalha, hoje precisa de muito apoio, pois hoje as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano e a escola não esta preparada para recebê-la e nem os professores. Isso ela notou quando foi convidada pela Secretária de Educação para ministrar um curso para professores das séries iniciais do município de Pró-Letramentos em Matemática. Nesse momento foi que ela percebeu que eles não transmitem o conhecimento porque eles não têm. De acordo com Alessandra, é necessário formar primeiro os professores, como ela nos fala:

Então nós temos que primeiro ter esse apoio para trabalhar com os professores, porque nossa escola não tem tecnologia nenhuma é uma escola do nosso município, mas acho que ela poderia ser melhor por ser a única escola do nosso município, escola modelo do município, ela poderia crescer muito e esse crescimento não depende só da gente, depende da Prefeitura, depende da Secretaria, depende de verba, depende daquelas séries de burocracias que nós sabemos. (ALESSANDRA).

Dessa forma, o aluno necessita de aulas interativas que lhe convide a aprender; então o professor precisa estar capacitado, para o novo perfil de aluno que vivem o digital. Alessandra ainda completa: “Infelizmente acho que tudo recai sobre o professor nós temos que também estar trabalhando isso daí de chamar a atenção de fazer diferente e nós precisamos dessa orientação.”. Na sua escola o que pode se encontrar de tecnologia no ano da entrevista era

⁶⁴ Quando estamos mencionando as Práticas Educativas que são aplicadas dentro dos ambientes escolares, como laboratórios de informática, bibliotecas e espaços escolares em geral que são sugeridos atividades nos ambientes virtuais dentro do Ciberespaço, que consideramos que são aplicadas as PED.

uma sala de vídeo com televisão e um laboratório de informática que pouco era usado. Agora como gestora da escola, ver a necessidade de ativar o laboratório de informática, ela sabe que o trabalho vai ser longo, pois é novidade para o professor, mas é necessário para atender as necessidades do mundo atual. Além de gestora Alessandra é professora de Matemática para o Ensino Médio em outra escola.

Já Simone ver que as novas tecnologias estão presentes no cotidiano da comunidade escolar - estudantes, professores, funcionário e comunidade- a escola em que ela é gestora é uma escola aberta para a comunidade, sem muro, fica aberto aos finais de semana para que a comunidade utilize seu espaço, mas, “a escola não fica com portão fechado, Então, eles entram no final de semana, a comunidade entra, a comunidade usa a quadra, nem sempre usa da maneira adequada: depreda, picha, destrói.”. Os recursos tecnológicos que a escola possui é um laboratório que atenda 40 alunos por vez e televisão e DVD, um laboratório de Biologia e Química, a rádio da escola.

Já Aidê afirmou que não tem afinidade com a tecnologia, ela informou que só utiliza o computador para fazer pesquisa na Internet e para digitar, mas, sente a necessidade de fazer um curso para ajudar mais seus alunos. Mas, na sua escola, ela tenta usar ao máximo os recursos digitais, pois hoje em dia temos mais recursos, antigamente era só quadro, giz e cuspe, hoje existem muitos recursos dentro da escola. Na escola que Aidê trabalha, na época da entrevista, tem uma pequena biblioteca, um laboratório de informática com 12 computadores, o que dificulta é que a turma tem 50 a 55 alunos, então tem que ser dividida a turma para utilizar o laboratório.

Já sobre o projeto TONOMUNDO apenas a escola de Alessandra não tem bons resultados, a mesma relata que o fato foi polêmico tocar no assunto, pois precisa ser mudada a forma que estava sendo aplicado na escola em que ela representa – até o momento da entrevista- pois, uma pessoa de sua escola foi designada para representar a escola, fez cursos fora, foi capacitado, isso entre 2001 e 2002, depois que ele retornou do curso ele saiu da escola e o laboratório da escola ficou parado. Depois veio o ônibus móvel do CEFET fazendo a inclusão digital na cidade, fizeram uma parceria com a escola, pois já possuía um laboratório, então algumas pessoas não conhecem

o TONOMUNDO, mas a inclusão digital e a sua parceria. Somente no final de 2008 e início de 2009 é que a escola teve um contato mais concreto, não foi o correto, mas, é o que a escola estava tentando concertar. Os computadores da escola foram dados pelo o projeto TONOMUNDO, mas, como faz muito tempo, somente agora que está sendo usado. Na época da entrevista, a gestão escolar estava reiniciando o projeto do zero, tentando acertar dessa vez.

Já Simone tem outra história sobre o projeto TONOMUNDO, no caso dela, a sua concepção sobre a educação pública deve formar parcerias para a melhoria da comunidade escolar, como o caso do projeto TONOMUNDO que concedeu os laboratórios de informática que teve muito aproveitamento para os alunos. Quando o projeto TONOMUNDO entrou na escola foi em 2002, é um projeto em parceria com a Oi, Telemar e a Universidade de São Paulo eles reativaram o laboratório de informática – que a gestão anterior não estava funcionando direito- com dez máquinas que inicialmente serviu para atender necessidade da escola. Selecionamos um funcionário da escola para fazer o curso de capacitação – esse funcionário não está mais na escola – que ajudou bastante tanto os professores e alunos. Quando não tinha atividades escolares, a comunidade também podia usar o laboratório. Muitos pequenos comerciantes iam à escola para montar o folder e/ou panfletos de seu negócio. Esse projeto ajudou muito a comunidade escolar de maneira geral. Mas, o tempo foi passando e as máquinas precisaram ser trocadas. Hoje poucas máquinas ainda funcionam. Em 2009 teve uma nova coordenadora do projeto que desenvolveram um projeto de tirinhas com parceria da Oi Futuro. O maior desafio da inclusão digital na escola de Simone é encontrar profissionais capacitados que estejam dispostos a trabalhar e ensinar nas condições de trabalho que a realidade da educação brasileira propõe. A mesma enquanto diretora pedagógica e educadora pretende fazer com que os alunos gostem da escola, que eles sintam carinho pela escola, e ela acha que a gestão de forma em geral está conseguindo.

A experiência de Aidê no projeto já tem outra visão, podemos verificar em sua fala que ela é quem chega mais próximo das PED no cotidiano. Sobre o TONOMUNDO, ela narrou que é – era- a responsável pelo o projeto TONOMUNDO da sua escola, ela tem –tinha- que desenvolver atividades de pesquisa com a sua turma, o Tema era: “Navegando no Rio São

Francisco”, a seleção foi feita com os alunos mais interessados para desenvolver o projeto. Fizeram também o projeto “O Navio Negroiro”, “Abolição”, e estavam com a intenção de desenvolver um novo projeto que é “As sete belezas naturais de Japeri” e o diretor da escola quer outro sobre “O meio ambiente do município de Japeri”. A participação de Aidê no projeto TONOMUNDO é apenas com os alunos.

Perguntada sobre a importância do projeto para a comunidade escolar, ela respondeu que era mais uma forma de realizar a inclusão digital dentro do ambiente escolar, e um incentivo maior para os jovens alunos, o projeto, por exemplo, começou em maio, mas só foi finalizado em dezembro, ou seja, a turma teve quase um ano de atividades.

Na concepção de Aidê o que dificulta o trabalho do professor é a falta de recursos para ser desenvolvido em sala de aula. Na época da entrevista, ela estava iniciando um projeto sobre queimada, não havia recurso – material e financeiro- para ser desenvolvido o projeto. Informou que tinha um dinheiro no caixa, que tentaria conseguir mais, que já iria colocar os alunos para ir pesquisando, iniciando o projeto como desse.

Questionadas sobre o que acharam sobre a entrevista e se conheciam o Museu da Pessoa, Alessandra narrou que achou da entrevista, ela gostou, pois, havia fatos de sua vida que ela não considerava tão importante, mas, depois viu que tem muito mais significado do que ela imaginava e até importante ser transmitido as histórias de pessoas comuns. Perguntada se conhecia o Museu da Pessoa ela informou que não, mas achou importante conforme nos fala: “Que vocês possam sempre fazer isso por outras pessoas também para eles sentirem a mesma coisa que nós estamos sentindo e sempre multiplicando isso.”.

Já Simone falou que anda há muitos desafios a serem supridos, na época da entrevista eles estavam tentando melhorar o índice de rendimento dos alunos seria um desafio muito grande, mas, um trabalho necessário, Simone ainda complementa: “Enfim, lidar com ser humano é isso: você tem um desafio a cada momento.”. Ela descobriu que gosta demais da sua função:

Eu descobrir que eu gosto mais - é meio um contrassenso, não sei – eu gosto mais de estar nos bastidores, eu gosto mais de estar fora das salas de aula, fazer a coisa acontecer do lado de fora, é muito interessante. E eu

estou gostando mais do que ficar em sala de aula. (SIMONE).

Apesar de no início se sentir num divã, Simone gostou da experiência de narrar a sua história de vida, pois ela pode ver que muitos fatos aconteceram para ela desenvolver sua personalidade e chegar aonde chegou. No final ela ainda agradeceu: “Obrigado a vocês por terem me dado esse espaço de catarse. Muito bom, estou me sentindo muito leve.”.

Para finalizar, Aidê contou o que pensaria de fazer da vida após que se aposentasse, então, ela diz que estava próximo de se aposentar “faltam mais ou menos uns quatro cinco anos”, mas pensava em largar a educação e abrir uma loja, ter uma cozinha industrial, em sua fala detectamos:

Eu penso assim: quando eu me aposentar eu estou na cozinha, eu quero então uma cozinha industrial pra mim, entendeu, nada desse negócio de ficar servindo todo mundo, não, uma cozinha industrial, ainda mais que o meu município com certeza vai crescer com o parque industrial lá, porque não servir quentinha pra essas indústrias, entendeu? Aí devagarzinho, tem dois anos, a minha irmã comprou o terreno, então ela está fazendo o salão dela, porque ela paga aluguel, então ela quer o espaço dela e eu estou fazendo do lado, é um terreno grande, o meu espaço, entendeu? (AIDÊ).

Sobre o que ela acho em contar a sua história para o Museu da Pessoa, ela informou que gostou, pois, “eu não paro pra falar de mim, entendeu? Eu ouço muito as pessoas, falar de mim, o que eu falei ali fora : ‘lh não sei se vai conseguir tirar muito de mim’”. Aidê não conhecia o Museu da Pessoa, mas, achou muito interessante, já apresentou para todo mundo que ela conhece, e quer sempre fazer parte do Museu, e complementa: “E quero estar sempre fazendo parte disso, mesmo que eu largue a educação”.

Notasse que com o resgate da memória de vida das três professoras entrevistadas, podemos detectar que as práticas educativas estão presentes desde berço, pois em cada fala dessas professoras, podemos encontrar o amor por cada momento que viveram cada lembrança lhe fazem reviver fatos que momentos muitos esquecidos, outros guardadinhos e até mesmo, em suas narrações verificamos que atividade de narrar suas práticas educativas e história de vida, lhe fazer sentir que a memória e história social não são feita de grandes personalidades, um patrimônio que não precisa ser de um grupo, mas, de todos. Nas frases finais de Alessandra nos deixa claro isso, como apresenta:

Que vocês possam sempre fazer isso por outras pessoas também para eles sentirem a mesma coisa que nós estamos sentindo e sempre multiplicando isso. (ALESSANDRA).

A experiência vivenciada pelas três professoras que apresentamos a entrevista, mostra a narração de história de vidas de pessoas simples que conseguiram vencer as barreiras que a vida lhes impuseram para adquirir experiências e poder lecionar e supervisionar escolas e grupos de comunidade escolar de forma proativa que dão exemplos de sua prática educativa. No entanto, o que realmente fez com que elas optassem pelo pela carreira do magistério foram as experiências que a vida lhe impuseram. Depois, vivenciaram essa experiência de sala de aula não pararam mais, chegando até cargos de gestoras escolares. Com o relato que as educadoras fizeram, podemos verificar que as práticas escolares lhes deram suporte para a implementação do projeto TONOMUNDO fosse realizado e assim, pudessem utilizar as Práticas Educativas Digitais – PED. Foi uma experiência positiva em todos os aspectos.

Nota-se que em suas memórias nenhuma vez foi utilizado o termo Práticas Educativas e/ou Práticas Educativas Digitais, mas em suas narrações podemos nos deparar com atividades desenvolvidas dentro da escola que as PED são aplicadas dentro das instituições escolares, mais ainda de forma bem “tímida”, mas, que apresentam evolução de acordo com a necessidade cultural que a sociedade está inserida na atualidade. Foi com essas histórias de vidas, podemos encontrar em ambientes virtuais como o museu o local destinado para realizar diversas atividades com as PED. Esse foi apenas uma das várias atividades que podemos encontrar nesses ambientes virtuais, além de realizar a interação entre pessoas semelhantes às redes sociais⁶⁵ que na sociedade da cibercultura estão bem presente neste cotidiano.

No contexto voltado ao Museu da Pessoa, podemos encontrar as Práticas Educativas Digitais voltadas para a própria dinâmica do próprio museu. Verificamos que as PED neste ambiente museal são caracterizadas nas atividades contidas tanto presenciais como virtuais. O espaço virtual abre uma possibilidade de acervos que são transformadas em coleções sobre

⁶⁵ **Rede social** é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que partilham valores e objetivos comuns.

diversos pontos históricos narrados por personagens que vivenciaram em algum momento os acontecimentos que fizeram –e fazem- parte da construção da história, e assim, possibilita ao educador desenvolver atividades de cunho social, histórico, e interdisciplinar dentro do museu.

Na questão presencial, o museu é itinerante e abre espaços de cursos em vários locais sobre o trabalho da memória social. Já existem livros que ajudam ao visitante a entender a metodologia do museu e da pesquisa sobre a narrativa de pessoas que contam a sua história de vida. Dessa forma, verificamos que as PED presentes neste museu – o Museu da Pessoa- podem ser aplicadas a todas as idades, pois, foi detectada uma coleção em que estudantes do Ensino Fundamental I apresentaram as suas narrativas de acordo com o seu contexto histórico e cultural.

CÁPITULO IV: Próximos Passos

4. Considerações Finais

O que aprendemos até agora é apenas o começo. O universo virtual, tal como esfinge enigmática, reitera constantemente seu desafio a todos que queiram decifrá-los (Passarelli, 2007, p. 185).

Através dessa pesquisa realizada para que o estudo fosse concretizado, nos possibilitou uma reflexão e aprendizagem significativa para conhecermos e compreendermos o fenômeno educativo no âmbito das tecnologias digitais de comunicação e informação que estão alocados no ciberespaço. Dessa forma, podemos entender como essas tecnologias nos auxiliam na perspectiva da propagação da memória, seja ela coletiva ou social, e a migração das informações – lembranças- para as *nuvens*. Assim, analisamos que as possibilidades de aprendizagem estão emergentes dentro da cibercultura, o que nos motivou a conhecer como educação brasileira está se portando através dessa migração tecnológica, pois nos ambientes virtuais de interação e comunicação achamos elementos que nos ajuda observação, reflexão e interação das práticas educativas, nesse caso, as práticas educativas digitais, nessa óptica as PED nos proporciona um leque de

informação que nos põem em reflexão os diversos prismas de fazer e pensar Educação nos ambientes virtuais.

De acordo com o que pesquisamos, sobre a cibercultura e os ambientes virtuais que podem ser utilizados para a propagação das práticas educativas, nos delimitamos nos museus virtuais, pois este é um local por excelência que guarda consigo a história e a memória de um povo. Os estudos iniciais sobre a cultura digital, podemos estreitar a relação entre os objetos da pesquisa e encontrar uma ligação entre as categorias de análises e a coesão entre o discurso fluiu de forma que encontramos a concretização das falas dos autores e personagens que foram apreciados nessa obra. As discussões realizadas sobre cultura digital, também, nos deu a possibilidade de conhecer a sociedade contemporânea assim como seus usos e costumes dentro do ciberespaço. A Internet foi uma grande aliada para que fossem observados os fenômenos educativos e da memória social dentro dos museus virtuais. A observação e a pesquisa etnográfica virtual nos deu a possibilidade de conhecer o comportamento humano dentro do contexto da cultura digital, memória digital, práticas educativas digitais e museus virtuais que foram os eixos centrais desta dissertação.

O foco inicial da pesquisa estava pautado nas Práticas Educativas Digitais, mas, o percurso da investigação nos fez caminhar mais pelos fios da memória, o que nos proporcionou um estudo mais ligado à memória social retratado no Museu da Pessoa, museu o qual foi escolhido para ser o foco da pesquisa, neste museu, podemos encontrar características peculiares no museu virtual e na rede social, onde os seus visitantes podem ser acervo do mesmo se por acaso quiser colaborar com sua história de vida e memória que podem se interligar com outras histórias e assim, criar um espaço de troca de experiências e comunicação social, o que nos evidenciou um fenômeno social e educativo.

A relevância do estudo da memória foi apresentada no decorrer da pesquisa, pois esta categoria que analisamos esteve presente tanto nos museus virtuais que visitamos como também na narração dos personagens escolhidos para o desenvolvimento desse estudo. No decorrer da pesquisa foi encontrado um museu que guarda a memória social através de falas de pessoas comuns que podem registrar a sua história no museu. Assim

percebemos que de uma forma direta as Práticas Educativas Digitais se fazem presentes neste ambiente museal, pois, percebemos a articulação entre pessoas dentro do espaço virtual com o suporte das tecnologias digitais de informação e comunicação, e a Internet proporciona essa interação dentro do museu.

Um fator interessante que encontramos, foi que desde seu início em 1991, o Museu da Pessoa já foi criado com a intenção de ser um museu virtual, mas, somente com os artefatos tecnológicos e a Internet que esse museu passou a ser realmente um local de trocas de histórias de vidas, de práticas culturais, práticas educativas e de práticas educativas digitais. Uma das vantagens do museu ser virtual ajuda seus visitantes – e um dos componentes do acervo do museu – é que eles são encorajados pela facilidade de acesso ao museu, pois não é necessário o visitante se deslocar para contar a sua história, além das possibilidades ilimitadas de produção e disseminação de conteúdos, os sujeitos são levados a construir sua história e a história da humanidade, e fazer parte dela não mais como meros coadjuvantes, mas como protagonistas.

As histórias de vidas que escolhemos para analisar e discutir nessa dissertação foram porque todas elas são de educadoras que estão de alguma forma tentando e implantando as tecnologias digitais de informação e comunicação em escolas com poucos recursos e com crianças e adolescentes carentes que estão buscando uma oportunidade para mudar de vida. Então, encontramos uma abordagem para uma educação voltada para o uso dos artefatos tecnológicos na sociedade contemporânea.

Ao longo da investigação se constatou que as memórias das vidas das professoras analisadas são histórias de pessoas comuns que encontram suporte nas tecnologias para “eternizar” suas lembranças. O recurso *nuvens* está proporcionando a sociedade moderna locais de conservação de documentos, obras de arte e bens material e imaterial que são preservados. A memória digital está sendo um suporte a mais para a sociedade atual que esta migrando tanto para o espaço –ciberespaço- como para a cultura digital – cibercultura, o que muitas vezes o estamos vivendo momentos em que o virtual se une com a realidade atual, o que possibilita ao cidadão da cibercultura “guardar” suas memórias tanto em locais “concreto” como nas *nuvens*.

Os museus virtuais ainda estão criando a sua identidade dentro do contexto pelo o qual ele é definido. Ainda encontramos muitos museus híbrido – que tem seu espaço presencial e são denominados de museus virtuais- mas, ainda estamos – a sociedade contemporânea- buscando uma concepção mais significativa do museu virtual para a sociedade, não somente como o local da história e memória de um povo, mas, um ambiente em que possamos realizar ações educativas as crianças, jovens e adolescentes que não tem acesso a visitas presenciais aos museus. É por meio de tentarmos compreender o papel do museu virtual para a educação que concentramos esforços para a realização dessa pesquisa científica que ajude aos pesquisadores – os que já estão na caminhada e os futuros que chegaram- o conhecimento científico a todos que necessitam.

4.1 Perspectiva de Futuro Trabalho

O mundo humano é "virtual" desde a origem, bem antes das tecnologias digitais, porque ele contém em toda parte sementes de futuro, possibilidades inexploradas, formas por nascer que nossa atenção, nossos pensamentos, nossas percepções, nossos atos e nossas invenções não deixam de atualizar. (Pierre Lévy. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*).

As ações educativas e históricas dentro dos museus virtuais são inúmeras, a Educação no seu sentido mais amplo, nos proporciona a diversas vertentes do seu fenômeno. O Museu da Pessoa aqui estudado nessa dissertação nos mostrou que a memória é apenas um dos recursos que podemos encontrar e analisar dentro dos ambientes museais virtuais. As Práticas Educativas Digital estão inseridas, ainda que timidamente, dentro dos museus, mas, estudos sobre acessibilidade de visitas aos museus virtuais – sejam elas guias ou não- podem produzir inúmeras mudanças no contexto educacional devido à complexidade do fenômeno educativo. A busca pelo resgate da cultura e da educação nos ciberespaços pode envolver uma questão carregada de complexidade conceitual que merece estudos mais empenhados em analisar as implicações no âmbito da educação formal e informal.

Tentar trabalhar com atividades escolares, esteja elas ou não na grade curricular da instituição de ensino, pode nos apresentar uma

possibilidade do fenômeno educativo enfatizando os fenômenos de ensino, aprendizagem e avaliação tanto do ambiente virtual do museu, como dos sujeitos que estão praticando a educação no contexto digital. Uma vantagem de pesquisar nos ambientes virtuais é que não ficamos “presos” apenas ao espaço físico, podemos nos deslocar a vontade por outras instituições de ensino e de museus virtuais e analisar como as redes de comunicação virtual estão interagindo. Assim, podemos encontrar nas TDIC o auxílio necessário para futuras pesquisas do mesmo contexto.

Buscaremos em futuras pesquisas um estudo sobre o uso do museu virtual e das PED nas instituições de ensino, seja ela formal ou não formal, em que a formação, metodologias e práticas desenvolvidas nesse sentido seriam de valia fundamental na medida em que encontrarmos os contextos socioeducativo e culturais dentro da escola e dos museus virtuais e na sociedade contemporâneas como manifestações do fenômeno educativo.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**, Livro X. Tradução de J. Oliveira Santos, S.J., e A. Ambrósio de Pina, S.J. São Paulo: Nova Cultural, 2010.

ALEXANDER, E. P. **Museums in motion** - American Association for State and Local History - Nashville, 2008, pg. 7

AMADO, Marta Margarida Rodrigues. **O museu do pão em Seia** uma iniciativa de desenvolvimento local com expressão nacional. 131 páginas. Dissertação de Mestrado em Geografia Humana, Ordenamento do Território e Desenvolvimento, apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, 2011.

AMORA, Antônio Soares. Minidicionário Soares Amora da língua portuguesa. 19ª ed- São Paulo, Saraiva, 2011.

ANADON, Marta. A Pesquisa Dita “Qualitativa”: Sua Cultura e Seus Questionamentos. In: **Colóquio Internacional de Formação, pesquisa e desenvolvimento em Educação**. UNEB/UQAC – Senhor de Bomfim, Bahia, Brasil, em junho de 2005.

ANDREWS, J., SCHWEIBENZ, W.: The Kress study collection virtual museum project, a new medium for old masters. In: **Art Documentation**, v. 17, n. 1, Spring Issue 1998, p. 19-27.

ARRUDA, E.P. Museu Virtual, Prática Docente e Ensino de História: Apropriações dos Professores e Potencialidades de Elaboração de um Museu Virtual Orientado ao Visitante. In: **Anais Eletrônico do IX Encontro Nacional dos Pesquisadores do Ensino de História**, 18, 19 e 20 de abril de 2011– Florianópolis/SC.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no Ensino da Arte**. São Paulo: Perspectiva/Fundação lochpe, 1991.

BARROS FILHO, Edgar Marçal; SANTOS, R.; VIDAL, C.; ANDRADE, R.; RIOS, R. museuM: Uma Aplicação de m-Learning com Realidade Virtual. In: **Seminário Integrado de Hardware e Software** - SEMISH, 2005, São Leopoldo - RS. A Universalidade da Computação, 2005. Disponível em: www.lia.ufc.br/~great/artigos/museM.pdf. Acessado em: novembro/2013.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**. Tradução: Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BEMVENUTI, Alice. Museu Para Todos: O Papel da Ação Educativa como Mediadora Cultural. In: **16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais**, Florianópolis – 24 a 28 de setembro de 2007.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. Ensaio Sobre a Relação do Corpo Com

o Espírito. 4. ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BLANCO, Ángela García. **Didáctica Del Museo**: el descubrimiento de los objetos. Madrid: Ediciones de La Torre, 1994.

BRASIL. **Lei nº 11.906**, de 20 de janeiro de 2009 (Criação do Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM).

_____. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Arte. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: História. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: n 9393/96. Brasília 1996.

BRUNO, Cristina. Museu e Patrimônio Universal. In: **V Encontro do ICOM no Brasil. Fórum dos Museus de Pernambuco**. Recife, maio de 2007.

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. In: **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio** – PPG-PMUS Unirio | MAST, p. 83 - 93. 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 11ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAVALCANTE, L. E. Espaço de Mediação de Leitura na Internet. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Inovações, Cibercultura e Educação**. Fortaleza: Edições UFC, 2011.

CEARÁ. Assembleia Legislativa. **Regulamento da Instrução Primária do Estado do Ceará**. Expedido em 13 de março de 1905, Pelo Presidente Exmº Sr. Dr. Antonio Pinto Nogueira Accioly.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural**: entre práticas e representações. Tradução Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

COMPAGNON, Almir Muncio. **Em Cada Museu que a Gente For Carrega um Pedaco Dele**: Compreensão do Pensamento Histórico de Crianças em Ambiente de Museu. 2009.134 páginas dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Linha de Pesquisa: Cultura, Escola e Ensino, Setor de Educação, da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2009.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução: Roberto Machado e Luiz Orlandi. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DEMETRIO, Alexandre Bastos. **Disseminação da Arte Pela Imagem: Sírios de Museus de Ater no Brasil**. 2011. 121 páginas dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2011.

ESTRELA, Maria Teresa; ESTRELA, Albano. **Investigação Qualitativa em Educação**. Portugal, Porto editora Ltda., 2006.

ESTRELA, Maria Teresa. **Teoria e Prática de Observação de Classe: Uma Estratégia de Formação de Professores**. 4ª Ed. Portugal, Porto editora Ltda., 2008.

FERREIRA, Marieta de Moraes. **História do Tempo Presente: Desafios**. Cultura Vozes, Petrópolis, v.94, nº 3, p.111-124, maio/jun., 2000.

FIEDLER, Rojane. **Museu Virtual de Química Professor Athos da Silveira Ramos**. 2010. 71 páginas monografia de especialização apresentada ao Museu da Vida - Casa De Oswaldo Cruz – Fundação Oswaldo Cruz, Divulgação da Ciência, da Tecnologia e da Saúde. Rio de Janeiro, 2010.

FIGURELLI, Gabriela Ramos. Articulações entre educação e museologia e suas contribuições para o desenvolvimento do ser humano. In: **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio MAST** - vol. 4 no 2 – 2011.

GALVÃO, G. K. A. & BERNARDES, D. A. de M. A organização da informação como instrumento de preservação e acesso ao Museu Virtual da Coleção Etnográfica Carlos Estevão de Oliveira. In: **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST** - vol. 4 no 2 – 2011, p. 131-144.

GADOTTI, Moacir. **A Questão da Educação Formal/Não Formal**. Sion Institut International dès Drois de l'Enfant, 2005.

HENRIQUES, Luis Oliveira. A Comunicação Na Escola E No Museu. In: **Cadernos de Museologia nº 5** – 1996. p. 67-97.

HENRIQUES, Rosali. **Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus**. Disponível em: http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf. Acessado 10 de julho de 2013.

HINE, Christine. **Etnografia Virtual**. Madri: Editorial UOC, 2004.

HOBSBAWM, Eric J. **Nações e nacionalismo desde 1780: Programa, mito e realidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

ICOM. **Estatuto**. Paris, 24 ago. 2007. Disponível em: <<http://icom.museum/definition.html>>. Acessado em: 13 fev. 2013.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: O Novo Ritmo da Informação**. Campinas - SP: Papyrus, 2007. (Coleção Papyrus Educação).

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Tradução de Bernardo Leitão. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.

LEITE, Maria I. Crianças, velhos e museu: memória e descoberta. **Cadenos Cedex**, Campinas, v.26, n.68, jan./abr. 2006. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v26n68/a06v26n68.pdf>>. Acesso em: 12/02/2013.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e Pedagogos, Para Quê?** 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1995.

_____. Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas. In: **Educar**. Editora da UFPR, Curitiba, n. 17, p. 153-176. 2001.

LOPES, M. M. "A favor da desescolarização dos museus". In: **Educação e Sociedade**. 7Rio de Janeiro, nº 40, dezembro de 1991.

LOPES, M. M. "Museu e educação na América Latina: o modelo parisiense e os vínculos com as universidades". In GOUVEIA, G. et all. (orgs). **Educação e museu: a construção social do caráter educativo dos museus de ciências**. Rio de Janeiro: Faperj, Access, 2003, p. 36-82.

LOPES, Eliane Marta Teixeira. **Perspectivas Históricas da Educação**. São Paulo, Ática, 2009. p.7-37.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. **Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - IBICT, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

_____. Museus e World Wide Web: novos ambientes informacionais para as obras de arte. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 14, n.1, 2004. Disponível em < <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/77/1551>>. Acesso em agosto de 2011.

MAGALDI, Monique B. **Navegando no Museu Virtual: Um Olhar Sobre Formas Criativas de Manifestação do Fenômeno Museu.** 2010. 209 páginas. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio. UNIRIO/MAST – Rio de Janeiro, 2010.

MALUF, Maria Fernanda Terra. **O Museu e o Ato Criativo.** 2009. 153 páginas. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio. UNIRIO/MAST – Rio de Janeiro, 2009.

MALRAUX, André. **Museu Imaginário.** Tradução: Isabel Saint-aubyn. Lisboa: Edições 70, 2000.

MARTINHO RODRIGUES, Rui. A Propósito de Verdade Histórica. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Muitas Histórias, Muitos Olhares: Relato de Pesquisa na História da Educação.** Fortaleza: Edições UFC, 2011.

MARTINS, C.A; SANTANA, J.R. Práticas Educativas Digitais: Contribuições das Redes para o Exercício da Cidadania. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **História da Educação: Real e Virtual em Debate.** Fortaleza: Edições UFC, 2012.

MARTINS, C.A. **Práticas Educativas Digitais: Uma História, Uma Perspectiva.** 2011. 153 páginas dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2011.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 15ª ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

MENDES, Vítor Hugo Marcelino Sequeira. **Museus e turismo na Serra da Estrela.** 120 páginas Dissertação de Mestrado em Lazer, Patrimônio e Desenvolvimento, apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, 2011.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. Pesquisa Qualitativa Online Utilizando a Etnografia Virtual. In: **Revista Teias** v. 13 • n. 30 • 169-183 • set./dez. 2012

MILL, Daniel. PIEROBON, Jorge Luz. Contribuições das Linguagens dos Centros Culturais e Museus Virtuais para a Aprendizagem na Educação Virtual. In: **Anais do I SIED: EnPED.** São Carlos-SP – 2012.

MIRANDA, José Carlos de. Memórias em S. Agostinho. In: **Hvmanitas.** Vol III, 2001. P 225-246.

MOUTINHO, M., A construção do objecto museológico. Lisboa, Cadernos de Sociomuseologia, nº1, ULHT, 1994.

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. In: **Livro de Actas – 4º SOPCOM**, 2005, p. 1540 – 1547.

MUSEU. In: **Grande Enciclopédia Delta Larousse**. Editora Delta S.A. Rio de Janeiro, 1979, p. 4691.

NASCIMENTO, Tereza Cristina Moraes do. Museus Virtuais de Ciências: Historicizando o Conceito de Museu, Popularização da Ciência e Inclusão Digital. In: **Revista Museu Virtual**. Volume 1 – nº 1- Janeiro/Dezembro de 2010.

NÉLISSE, Claude (dir.) **L'intervention: les Savoirs en Action**. Sherbrooke, Éditions GGC, 1997. p. 17-24.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. O Museu e a sua arquitetura no mundo globalizado: entre informação e virtualidade. In: **Museologia & Interdisciplinaridade**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília Vol.1, nº1, jan/jul de 2012 – p. 184 a 208.

PASSARELLI, Brasilina. **Interfaces digitais na educação: @lucin[ações] consentidas**. São Paulo: Escola do Futuro - USP, 2007.

PEREIRA, António Serafim. **Conceitos, características e considerações sobre visitas de estudo a um museu ou centro de arte**. In: **PAIDEIA**. Revista da Escola Secundária de Peniche. N.º 4/2013.

PEREIRA, Marcele Regina Nogueira. **Educação Museal Entre Dimensões e Funções Educativas: A Trajetória da 5ª Seção de Assistência ao Ensino de História Natural do Museu Nacional**. 2010. 180 páginas. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio. UNIRIO/MAST – Rio de Janeiro, 2010.

PLATÃO. **Fedro**. Trad. J. Ribeiro Ferreira. Lisboa: Verbo, 1997.

POLAK, Y.N de S.; SANTANA, J.R; GOMES, L.K.de S. Memória e Práticas Culturais Digitais. In: FIALHO, L, M. F; VASCONCELOS, J. R; SANTANA, J.R (Org.) **História e Memória da Educação no Ceará**. Fortaleza: Edições UFC, 2013, p-p.189-198.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A danação do objeto: o museu no ensino de história**. Chapecó: Argos, 2004.

REIS, M. A. S.; PINHEIRO, M.R. Para uma Pedagogia do Museu: Algumas Reflexões. In: **Museologia e Patrimônio** - vol.II no 1 - jan/jun de 2009.

RIVIÈRE, G. H. **La Muséologie selon Georges Henri Rivière**. Paris: Dunod. 1989.

RODRIGUES, Narizanda A. M.T. **Museu Virtual da Cidade Velha**. 2010. 70 folhas. Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Engenharia Electrónica e Telecomunicações. Aveiro, 2010.

RODRIGUES, B. C; CRIPPA, G. Mediação Cultural, Arte-Educação e *Web 2.0*: Um Novo Conceito de Museu de Arte? In: **Revista MuseuVirtual**. Volume 1 – nº 2- Julho/Dezembro de 2010.

ROSENDAHL, Z E CORRÊA, R.L. (org.) **A Territorialidade da Igreja Católica no Brasil – 1800-1930**. Rio de Janeiro: s.e, 2003.

SANTANA, José Rogério. **Dialogando sobre metodologia científica**. Fortaleza: Edições UFC, 2011.

SANTANA, José Rogério. Metodologia da Pesquisa em História da Educação: Sobre a Produção de Fontes Históricas Através de Recursos Digitais. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Tempo Espaço e Memória da Educação: Pressupostos Teóricos, Metodológicos e Seus Objetos de Estudo**. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTIAGO, F.C.S; PONTES, M. G. O; SANTANA, J. R. A Preservação digital do Arquivo Diocesano de Tianguá- Ceará: Um Protótipo de Sistema de Gestão Informatizada de Informações Históricas Eclesiásticas – SIGAE de 1875 até 1903. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Inovações, Cibercultura e Educação**. Fortaleza: Edições UFC, 2011.

SANTOS, Magaly de Oliveira Cabral. **A palavra e o objeto**. Fortaleza. Secretaria da Cultura do Estado do Ceará/ Museu do Ceará. 2006.

SANTOS, Milton. A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção. 4 ed. São Paulo, Edusp, 2004.

SARLO, B. Tempo passado. **Cultura da Memória e Guinada Subjetiva**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHEINER, Tereza. **Apolo e Dioniso no Templo das Musas. Museu: gênese, ideia e representações na cultura ocidental**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro/Escola de Comunicação. Rio de Janeiro, 1998.

SILVA, Regina Cláudia Oliveira da. **O Culto da Saudade na Casa de Eudoro Corrêa**. Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2009.

SOUSA, João Carlos Carvalho Aires de Sousa. **Implementação de Exposição Virtuais em Ambientes Tridimensional em Museus de Ciências e Técnica**. 2011. 226 páginas dissertação (Mestrado em Multimédia). Programa de Pós-

Graduação de Engenharia da Universidade Federal do Porto. Porto, 2011.

SOUZA, E, C. Entrevista Narrativa e Pesquisa (Auto)Biográfica: Trajetórias e Percursos de Formação de Educadores Baiano. In: SANTANA, J.R. VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **Tempo Espaço e Memória da Educação: Pressupostos Teóricos, Metodológicos e Seus Objetos de Estudo**. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

STRAUSS, A. & CORBIN, J. **Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques**. Newbury Park, CA: Sage, 1990.

TAKAHASHI, T (Org.). **Sociedade da Informação no Brasil: Livro Verde**. Brasília: Ministério da Ciências e da Tecnologia, 2000.

TOTA, A. L. **A sociologia da arte: do museu à arte multimédia**. Tradução de I. T. Santos. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã- a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

UNESCO. Educação um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre a Educação para o século XXI. Ministério da Educação e do Desporto. São Paulo: Cortez Editora, 1996.

VALENTE, M. E. A. A Conquista do Caráter Público do Museu. In **Educação e Museu: A construção do Social do Caráter Educativo dos Museus de Ciências**. Guaraciara Gouvêa, Martha Marandino, Maria Cristina Leal [orgs.]. Rio de Janeiro: Access, 2003.

VASCONCELOS, José Gerardo; MAGALHÃES JUNIOR, Antonio Germano (Orgs.). **Memórias no Plural**. Fortaleza: LCR, 2001

VIRILIO, Paul. **A Bomba Informática**. Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

WORCMAN, Karen. Como histórias de vida mostram cidades invisíveis. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/adm/Upload/MC5FX110920121848498A4V3.pdf> Acessado em 23 de julho de 2013.

XAVIER, A.R; SILVA, A.M, XAVIER, L.C.V. Museu: real espaço de educação, cultura, história e Memória. In: SANTANA, J.R., VASCONCELOS, J.G (Orgs.). **História da Educação: Real e Virtual em Debate**. Fortaleza: Edições UFC, 2012.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

