

EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, BIBLIOTECAS E MUSEUS VIRTUAIS NA ESCOLA

HERITAGE EDUCATION, LIBRARIES AND VIRTUAL MUSEUMS AT SCHOOL

Ítalo Teixeira Chaves
Graduando em Biblioteconomia
italochaves55@hotmail.com

Lidia Eugenia Cavalcante
Doutorado em Educação
Professora do PPGCI - UFC
lidia@ufc.br

Resumo

Visa discorrer sobre a educação patrimonial a partir da presença de bibliotecas e museus virtuais na escola. Problematiza acerca da apropriação e usos em sala de aula das ambiências virtuais como espaços de aprendizagem, que possibilitam a salvaguarda, a valorização e o acesso à memória documental. Discute a percepção de alunos do ensino médio de uma escola pública da cidade de Fortaleza - Ceará a respeito da patrimonialização digital. Como metodologia de pesquisa, valeu-se da realização de oficina de mediação para o público jovem escolar, com o intuito de apresentar ambiências culturais cujos acervos estão disponibilizados em meio digital. Como resultado, evidencia-se que a educação patrimonial e a realização de trabalho pedagógico sistemático por meio do qual indivíduos ou coletivos sejam levados a interagir com coleções memorialísticas em diferentes formatos, suportes ou mídias, certamente contribuirão para a valorização desses bens patrimoniais.

Palavras-chave: Educação patrimonial. Bibliotecas e museus virtuais. Patrimonialização digital. Mediação da informação.

Abstract

It aims to discourse heritage education based on the presence of virtual libraries and museums in the school. It questions about their appropriation and their uses in the classroom of virtual environments as learning spaces, which allow to save, enhance, and access documentary memory. Discusses the perception of secondary school students in a public school in the city of Fortaleza-Ceará regarding digital heritage. As a research methodology, a mediation workshop was used for the young school audience, in order to present cultural environments whose collections are available on digital media. As a result, it is evident that heritage education and systematic pedagogical work through which individuals or collectives are led to interact with memorial collections in different formats, supports or media, will certainly contribute to the promotion of these heritage assets.

Keywords: Heritage education. Virtual libraries and museums. Digital heritage. Information mediation.

1 INTRODUÇÃO

Com o iminente avanço tecnológico das últimas décadas, documento e patrimônio passaram a ter sua materialidade transformada e ressignificada. Isso permitiu uma variação no que diz respeito aos formatos e suportes de registros e de disseminação da informação e do conhecimento. Além disso, o acesso e a apropriação desses bens culturais também foram atualizados, fazendo com que os usuários da informação no ciberespaço adquiram novas formas de letramento e competências para ler, se comunicar e se apropriar do que é disponibilizado nessas ambiências.

Sistematicamente, temos percebido que bibliotecas e museus têm tornado disponíveis seus acervos patrimoniais para acesso de modo virtual. Essa ação vem possibilitando experiências

educativas significativas face ao patrimônio cultural dessas instituições. Entretanto, em nossa investigação, partimos do pressuposto de que as escolas ainda não se apropriaram efetivamente desse patrimônio para o ensino-aprendizagem, bem como para gerar nos estudantes maior contato e valorização dessas coleções e do que elas podem oferecer em termos de construção do conhecimento e de valorização da memória.

Diante dessa problematização, esta pesquisa se desenvolveu a partir de estudos conceituais oriundos de levantamento bibliográfico e, ainda, de estudo empírico, mediante a realização de oficina sobre educação patrimonial, bibliotecas e museus virtuais, com alunos do ensino médio de uma escola pública da cidade de Fortaleza-Ceará.

Os eixos problematizadores que norteiam este estudo referenciam-se no que diz respeito, primeiramente, às formas de acesso às ambiências de museus e bibliotecas virtuais pelos usuários e, a posteriori, sobre como ocorre a interação do público escolar com esses ambientes virtuais. Logo, como questão de partidas temos: Como a comunidade escolar, sobretudo os jovens estudantes, percebe a importância desse tema e se apropria dessas ambiências e de seus conteúdos no ciberespaço para o ensino-aprendizagem?

Nós nos apoiamos em eixos do Programa Internacional Memória do Mundo (MOW), idealizado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), o qual se preocupa com questões referentes à proteção, preservação e salvaguarda de coleções patrimoniais e bens documentais, considerando que tais coleções estão sujeitas a danos, roubos, conflitos sociais, negligência governamental ou mesmo desastres naturais (CAVALCANTE; 2007, 2017). Essa iniciativa de preservação documental é administrada por técnicas apropriadas, fomenta o acesso universal auxiliado pelas novas plataformas digitais de informação e, por último, viabiliza a conscientização da importância do patrimônio documental (RODRIGUES, 2016).

Cavalcante (2017) destaca que é crescente o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) para fins culturais. Podemos exemplificar citando a criação de plataformas de bibliotecas digitais e museus virtuais com acesso aberto ao público, às quais têm destaque a preservação e a salvaguarda dos bens patrimoniais, pois, uma vez que esses documentos estão em ambientes virtuais não sofrem desgaste físico, dificilmente se perdem e tem sua materialidade original preservada. Essas ambiências virtuais têm papel fundamental para garantir o acesso à informação em virtude de permitir o uso por vários usuários ao mesmo tempo, de forma gratuita e sem barreiras geográficas.

As ambiências virtuais e seus recursos digitais, além de garantirem o acesso à informação, são também um passo importante para a disseminação e valorização da memória e da cultura de um povo. Sobre isso, Dodebei (2017, p.84) salienta que “[...] a memória não é algo dado no passado, mas uma construção no presente”, portanto, está atrelada ao papel desses ambientes virtuais mediar a informação que permitirá a compreensão do passado. Ademais, contribuirá também como ferramenta de ressignificação e de apropriação da história, tendo em vista que bibliotecas e museus virtuais têm por característica marcante a dinamicidade e a hipertextualidade de suas coleções.

Essas ações, no âmbito da comunicação e da cultura, fazem surgir o fenômeno da patrimonialização digital. A criação, portanto, de novos ambientes virtuais como bibliotecas digitais e museus virtuais, que garantem não somente interatividade e acesso ao usuário, permitindo intercâmbio de informações antes limitados ao espaço físico, mas evidenciando a salvaguarda da memória documental. Essas instituições, conseqüentemente, asseguram o acesso à informação, à multiplicação e à preservação do patrimônio documental e cultural da humanidade. Assim, promover estratégias educativas que contribuam para a disseminação do patrimônio documental em meio virtual é contribuir com ações inovadoras no fazer pedagógico, fazendo surgir novas práticas de valorização da cultura e do conhecimento.

Desenvolver estratégias e metodologias para a mediação e a apropriação cultural na escola, das coleções existentes em bibliotecas e museus virtuais é o principal objetivo deste estudo. O texto, ora apresentado, é fruto da pesquisa realizada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) vinculado ao Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, no período de agosto 2018 a julho de 2019.

2 PATRIMÔNIO CULTURAL E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

O conceito de patrimônio tem sido continuamente atualizado, adquirindo variados significados ao longo da história, como salienta Mendes (2013). Em muitos casos, o termo geral “patrimônio” é utilizado para identificar suas diversas formas de apropriação e adjetivação: seja histórico, cultural, científico, geográfico, econômico e documental, para citar alguns. O campo temático de estudos sobre patrimônio tem se ampliado, desdobrando-se em subcategorias, recebendo características e dimensões importantes como material e imaterial (MENDES, 2013). Outro fator marcante para os atuais estudos sobre patrimônio é a aproximação de novos públicos, atores e realidades historicamente pouco representativas no passado e que, no presente, passaram a se ver como protagonistas.

Com essa atualização conceitual, saindo do contexto acadêmico, comunidades, grupos sociais e culturais, ou mesmo familiares, têm se apropriado das diversas formas de atualização do conceito de patrimônio. Dessa forma, reconhecem nas narrativas e práticas sociais a importância de suas culturas e necessidade de preservação coletiva de tradições, ritos, crenças, manifestações populares e saberes, tecidos no cotidiano, para construção de uma memória e herança cultural de resistência e salvaguarda.

Entendemos o patrimônio cultural, de acordo com Melo e Cardozo (2015, p.1060), como sendo “[...] a objetivação da produção histórico-social da humanidade, e, portanto, necessita ser socializada, o que é o objetivo da educação patrimonial.” Esse olhar cultural e educativo sobre o patrimônio e a sua presença com maior dinâmica na sociedade, deveria despertar também significativa valorização das práticas pedagógicas de aproximação do público escolar com a memória e a história e, conseqüente interesse por sua preservação e disseminação. Nesse sentido, cabe questionar, por exemplo, como as escolas têm efetivamente se apropriado dos estudos sobre patrimônio nos currículos pedagógicos e quais as práticas desenvolvidas em salas de aula que discutem a importância dessa temática. Trata-se de mais um desafio no fazer cotidiano dos docentes e na dinâmica pedagógica do ensino-aprendizagem, não somente inserido na disciplina de História, mas como elemento para pensar as experiências de vida e cultura dos alunos e sua inserção histórica, na política e na construção da sociedade. É justamente o que é lembrado e celebrado do passado pelos seres humanos que constituirá o patrimônio da humanidade e os seus registros e legados, sejam por meio do documento ou do monumento, como assinala Le Goff (1990). Além disso, a apropriação da memória possibilitará a ampliação dos horizontes e de respeito às identidades, à diversidade e à cultura, estabelecendo vínculos importantes para compreender o conceito de cidadania e para a proteção dos bens patrimoniais.

O objetivo da educação patrimonial é, portanto, a compreensão da importância da preservação e da valorização do patrimônio cultural nas suas mais variadas nuances, como já discutimos anteriormente. Nessa perspectiva, destacamos o patrimônio documental que continuamente tem sido atualizado, de modo a tornar-se mais acessível, a exemplo dos museus virtuais e das bibliotecas e arquivos digitais. Assim como destaca Le Goff (1990), podemos dizer que o século XX propiciou o triunfo do documento e a revolução documental. Essas mudanças foram fundamentais para instituições de memória, de salvaguarda e de disseminação do conhecimento e de suas coleções patrimoniais.

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm conquistado espaço nos ambientes tradicionais de (in)formação como arquivos, bibliotecas, museus, universidades e escolas. Esses locais trouxeram para a educação as tecnologias e toda a sua atratividade e interatividade, especialmente para o público jovem, continuamente atraído pelas TDIC. Não é raro observar o uso de *tablets* ou *smartphones* como ferramentas no auxílio pedagógico e de serviços de informação ou mesmo em sala de aula. Exemplo disso são os catálogos online ou mesmo os leitores digitais com sua hipertextualidade e ampla possibilidade de pesquisa e apropriação do conhecimento.

Com o surgimento de documentos em novos suportes de registro do conhecimento a partir das TDIC, as possibilidades e potencialidades de atuação e inserção de bibliotecas, arquivos e museus nas ambiências escolares se tornam cada vez mais vastas. Diante disso, refletimos sobre as possíveis abordagens do patrimônio documental na educação, uma vez que esse campo se encontra em constante transformação, pois interagem o histórico e o tecnológico e isso afeta diretamente as formas de como a mediação da informação ocorre (CAVALCANTE, 2007).

As possibilidades tecnológicas, aliadas à facilidade de acesso, permitem, por exemplo, que cidades como Porto Alegre possuam aplicativos que funcionem como “guias” para os usuários, sejam eles turistas ou habitantes. Massoni *et al* (2017, p. 151) explicam que “[...] o aplicativo funciona não apenas como um guia turístico, mas se constitui uma fonte de informação responsável pela construção das memórias de Porto Alegre”. Desta maneira, percebemos que a construção do conhecimento envolvendo patrimônios culturais torna-se dinâmica, uma vez que na contemporaneidade o usuário fica na posição de produtor e consumidor de conteúdo, promovendo uma rede de retroalimentação entre o patrimônio cultural, a memória e o usuário (DODEBEI, 2017; ARAÚJO, 2017).

Esses avanços tecnológicos fomentaram - e vem fomentando - mudanças sociais e culturais complexas, sobretudo, educativas (NEHMY; PAIM, 2002). Isso afeta diretamente as concepções de patrimônio, pois a dinamicidade dos processos de patrimonialização que ocorrem no século XXI se transformam cotidianamente. Viver na “sociedade da informação” é estar imerso em constantes transformações, inclusive nas concepções a respeito de patrimônio, visto que essas mudanças ocorrem em âmbito coletivo, que repercutem inclusive nos modos de comunicação entre os indivíduos. Dodebei (2017) aponta que essa facilidade no acesso à informação virtual possibilita ainda novas narrativas no desenvolver do conhecimento. Memória e patrimônio se integram na vida das pessoas, em sua imaterialidade tecnológica, sobretudo no que tange aos bens patrimoniais, cultural/documental, que se tornam acessíveis e interativos, tornando o leitor não apenas um expectador, mas partícipe do jogo de interatividade que é a tecnologia e suas possibilidades de comunicação ubíqua.

O patrimônio cultural é, sobretudo, um bem coletivo, que pode ter sua construção também de maneira coletiva ou individual (CAVALCANTE, 2007). Assim, as coleções digitais são, portanto, forma representativa desse patrimônio, que passam a ter sua existência em ambientes físicos e virtuais, garantindo que a integridade física dos documentos originais seja preservada e em segurança. Dessa forma, o Programa Memória do Mundo salienta que “o patrimônio documental mundial pertence a todos e deve ser completamente preservado e protegido por todos” (UNESCO, 2020, on-line).

Dodebei (2017, p. 83) explica que “[...] o processo de patrimonialização permite estudar o estatuto patrimonial dos objetos culturais, ou seja, conhecer as modalidades por meio das quais os objetos materiais ou imateriais tornam-se patrimônios”. Dessa forma, a patrimonialização digital compreende o estudo do patrimônio nos ambientes virtuais. Ainda segundo a autora, o processo de patrimonialização está ligado à construção social. São os significados que atribuímos às coisas que farão com que se tornem bens patrimoniais representativos da coletividade, daí a importância de se discutir o patrimônio cultural em ambiências como a escola e a biblioteca.

Nas últimas décadas, evidenciamos de modo significativo o fenômeno da patrimonialização digital, como parte da cultura contemporânea. Pequenas e grandes organizações que possuem documentos memorialísticos dedicam-se cotidianamente a fomentar políticas para o desenvolvimento de ações efetivas para digitalização de suas coleções, visando a salvaguarda, o acesso e a disseminação da informação. Atravessando fronteiras culturais, econômicas e territoriais, instituições culturais, a exemplo dos museus, bibliotecas e arquivos, vão estabelecendo estratégias de digitalização de acervos para a preservação e democratização do acesso de patrimônios locais, nacionais ou de representatividade internacional, que contribuam para o alargamento do programa de memória mundial, como preconiza a UNESCO (CAVALCANTE, 2017).

Em 1992, a UNESCO criou o Programa Internacional Memória do Mundo (MOW), cuja importância política e cultural, bem como a crescente propagação pelo mundo tem possibilitado a produção e o acesso universal ao patrimônio documental da humanidade. Essa iniciativa nasceu da preocupação política de instituições governamentais, organizações e entidades históricas, culturais e sociais com os riscos inerentes e reais aos quais os bens patrimoniais estão submetidos. Especialmente pelas condições de preservação e salvaguarda de acervos documentais, representativos da história de povos e nações espalhados por todas as partes do mundo, de todas as épocas, marcadamente ameaçados por eventos como guerras, conflitos sociais, falta de recursos para preservação ou desastres naturais.

O MOW tem por objetivo garantir a preservação e salvaguarda do patrimônio documental, de representatividade mundial, levando em consideração as singularidades de cada nação e região, os aspectos significativos da memória dos povos e da memória global comum (UNESCO, 2020, on-line).

O Programa da UNESCO está ancorado em quatro importantes eixos: 1. *A Preservação*, 2. *O Acesso*, 3. *A Sensibilização do Público*, e 4. *O Marketing*, que envolvem questões técnicas e tecnológicas, acessibilidade e inclusão, sensibilização e conscientização, bem como meios de difusão e distribuição (GOULD; EBDON; VARLAMOFF, 2002).

Esta pesquisa se pauta especialmente nos eixos 2 - referente ao *acesso* e eixo 3 - que destaca a *sensibilização* do público. Além da preservação, há que se pensar a questão referente à educação patrimonial como item essencial à sensibilização do público para conteúdos digitais e o acesso, que leve ao entendimento da dimensão digital patrimonial como bem público e essencial à construção da memória social para as gerações do presente e do futuro. LUDDEN (2017) salienta que os objetivos digitais estão entrelaçados com o envolvimento do público, levando ao necessário desenvolvimento de estratégias de articulação. Dessa forma, não basta desenvolver tecnologias para digitalização e preservação digital sem que sejam pensadas estratégias de educação patrimonial, o que pode ocorrer a partir dos primeiros anos escolares e do trabalho desenvolvido por bibliotecas, museus e arquivos.

A biblioteca é uma das instituições que também possui responsabilidade no âmbito da educação patrimonial. Furtado (2010) cita que o paradigma custodial é algo que não tem mais sustentação na atualidade. Logo, cabe às bibliotecas atuarem no cerne da disseminação da informação, independente do suporte de registro. É importante destacar que existem mudanças consideráveis com relação aos usos da informação no ambiente virtual, como por exemplo “[...] a forma de acesso, conteúdo, veracidade, paginação, visualização, estímulo, interação e transmissão, mediação, pertinência, descobertas e concepção” (CAVALCANTE, 2007, p. 102).

Ao relacionarmos, portanto, a educação patrimonial aos bens documentais disponibilizados por bibliotecas, arquivos e museus em ambiente virtual, compreendemos que faz-se necessário a construção de um percurso pedagógico de práticas educativas e de informação a serem desenvolvidas na escola e em ambiências informacionais e de memória, que permitam estabelecer ações de mediação colaborativa entre docentes e profissionais da informação com foco na apropriação, usos e valorização, tanto em termos de preservação quanto para aprofundar discussões no âmbito das políticas públicas.

De acordo com Dodebei (2017, p.83),

A reflexão sobre esse princípio implica a análise de três processos: patrimonialização, memoração e mediação. O processo de patrimonialização permite estudar o estatuto patrimonial dos objetos culturais, ou seja, conhecer as modalidades por meio dos quais os objetos materiais ou imateriais tornam-se patrimônios; a memoração [...] representa o processo que se dá a partir da relação da sociedade com o tempo, o espaço, a linguagem, a criação; e a mediação é o que permite estabelecer o processo memo-informacional nas relações entre públicos e dispositivos como, por exemplo, exposições, textos, mídias digitais.

Do ponto de vista da mediação, entende-se que esse mecanismo leva à educação patrimonial mediante o entendimento de como projetos e programas de cunho cultural e educacional que envolvem acervos digitais podem contribuir para que indivíduos se tornem público efetivo de museus, bibliotecas e outros cenários de acesso virtual. Evidenciando, dessa forma, o papel das tecnologias na aquisição de saberes e na valorização do conhecimento e da memória.

Se pensarmos a leitura do ponto de vista do contexto digital, verificamos que há forte convergência entre o que é produzido em termos de conteúdo, das práticas informacionais, na comunicação e no consumo da informação, já que tudo parece estar politicamente articulado no campo virtual. Porém, isso não pode ser algo meramente técnico, utópico ou tão somente para gerar consumidores. A participação ativa, crítica e autônoma dos usuários, sob o ponto de vista

da educação e da cultura deve passar por processo de mediação cuja dimensão se dá no âmbito do que é dado a ler e as formas de apropriação por parte dos leitores.

Santaella (2014, p. 28) salienta que,

O ato de ler passou a não se limitar apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra e imagem, entre o texto, a foto e a legenda, entre o tamanho dos tipos gráficos e o desenho da página, entre o texto e a diagramação.

A relação das pessoas com a leitura e o mundo assume novas dinâmicas e intensidade com as TDIC. Isso tem afetado o consumo de bens culturais e o comportamento dos usuários, muitas vezes voltado exclusivamente para o uso das redes sociais e para aquilo que é popularizado no ciberespaço.

3 “SABER QUE EXISTE É UM PRIMEIRO PASSO”: percursos da pesquisa

Após estudo da literatura sobre a temática em foco, a pesquisa empírica se desenvolveu com um grupo focal de 51 alunos do primeiro e segundo ano do ensino médio, com idade entre 14 e 17 anos, de uma escola pública, situada na periferia da cidade de Fortaleza, Ceará. Esta etapa consistiu na realização de uma oficina intitulada “Bibliotecas e museus virtuais e educação patrimonial”. O grupo de pesquisadores, composto pela professora coordenadora da pesquisa, alunos do curso de Biblioteconomia e do mestrado em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará, elaborou metodologia com o objetivo de apresentar bibliotecas e museus virtuais para os alunos, bem como observar a reação deles nas atividades desenvolvidas.

Foram apresentadas ambiências virtuais, de acesso remoto aos acervos, com o propósito de estimular práticas de pesquisa e de leitura no ciberespaço através de ação mediacional. Além disso, a atividade explorou questões sobre a importância do patrimônio documental e seus usos para variados fins, como educativo, cultural ou de lazer; conceitos de bibliotecas e museus virtuais e como esses podem contribuir para se adquirir conhecimentos. Entretanto, o principal intuito foi despertar nos jovens a consciência de valorização do patrimônio cultural documental e sua importância como memória da humanidade, de modo a se tornar elemento intrínseco ao fazer cotidiano do ensino-aprendizagem na escola e na vida dos alunos.

A oficina foi estruturada em três momentos: o primeiro consistiu em apresentação, na qual os pesquisadores dialogaram com o público sobre o que são e qual a importância das bibliotecas e museus (virtuais e físicos). Esta fase foi pautada para além da apresentação inicial, atentando-se também na escuta das impressões e experiências dos próprios alunos nesses espaços.

À etapa seguinte, prosseguiu-se com prática mediada de acesso aos sites “Era Virtual”¹ e “Domínio Público”², possibilitando momentos de interação e apropriação entre o público e o ambiente virtual. Os alunos foram convidados a explorar as duas plataformas apresentadas.

O projeto “Era Virtual”, criado em 2008, visa a promoção do patrimônio cultural brasileiro possibilitando o acesso virtual a museus, parques nacionais e sítios históricos, se tornando referência para a educação patrimonial nas escolas. “Este projeto foi e continua sendo resultado da percepção de que nesta nova era da tecnologia das informações é essencial inovar, rever e reconstruir o modo de promover a cultura” (ERA VIRTUAL, 2020, on-line).

O “Portal Domínio Público”, lançado em 2004, disponibiliza aos usuários uma biblioteca que,

Constitui-se em um ambiente virtual que permite a coleta, a integração, a preservação e o compartilhamento de conhecimentos, sendo seu principal objetivo o de promover o amplo acesso às obras literárias, artísticas e científicas (na forma de textos, sons, imagens e vídeos), já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada, que constituem o patrimônio cultural brasileiro e universal (DOMÍNIO PÚBLICO, 2020, on-line).

¹ <http://www.eravirtual.org/>

² <http://www.dominiopublico.gov.br/>

Visa, portanto, colaborar com educação e cultura, incentivando a formação de leitores de obras brasileiras, nos mais diferentes suportes e hipertextualidades, o que se constitui como ferramenta pedagógica importante para a valorização da cultura literária e artística do país, bem como para facilitar o acesso a esses acervos.

Nessa etapa, os alunos tiveram autonomia para explorar as plataformas, buscando aquilo que lhes fossem pertinentes e que despertassem interesse. Destacamos essa autonomia por reconhecer que "[...] a educação está complexamente ligada à existência dos indivíduos em sociedade, não se limitando a intervenção presencial do professor" (CAVALCANTE, 2018, p. 58).

A liberdade na escolha das exposições virtuais dos museus e das obras literárias possibilitou que a curiosidade de conhecer e descobrir algo novo fossem o fio condutor durante as visitas virtuais. Como conclusão da oficina, os alunos compartilharam mais uma vez suas experiências e impressões sobre bibliotecas e museus enquanto patrimônios culturais, agora com o conhecimento e vivências em ambientes virtuais. Ainda para a coleta de dados, os participantes preencheram um formulário eletrônico onde avaliaram a oficina, bem como fizeram comentários sobre as possibilidades de usos e apropriação dos museus e das bibliotecas virtuais. Além disso, os alunos também responderam à questão: *Educação patrimonial é....*, onde eles puderam expressar por escrito o que foi aprendido e (re)significado com a atividade realizada.

É importante notar que, a realização de oficinas como proposta de mediação na escola permite desenvolver processo de interação e de comunicação entre os estudantes sobre o tema. Dessa forma, as práticas possibilitaram a fruição das impressões de leituras dos alunos sobre o que fora apresentado, de modo que as descobertas e as experiências vividas por estarem eles diante do novo pudessem aflorar voluntariamente, de forma sensível e reflexiva.

3.1 Análise dos dados e discussões

Os dados relativos à realização da pesquisa empírica foram obtidos a partir da oficina na escola e das respostas dos estudantes, dispostas em formulário eletrônico, composto por doze perguntas. As primeiras cinco questões discorreram sobre: (1) a idade dos participantes; (2) se frequentavam alguma biblioteca; (3) se já haviam visitado algum museu; (4) se conheciam a existência de museus e bibliotecas virtuais; e (5) se já haviam visitado antes esses ambientes virtuais. A seguir, apresentamos um quadro com o compilado das questões de 2 a 5.

Quadro 1 – Questões introdutórias da oficina

PERGUNTA	RESPOSTAS	
	SIM	NÃO
2) Você frequenta alguma biblioteca (ambiente físico)?	30	21
3) Você já visitou um museu (ambiente físico)?	34	17
4) Você já conhecia a existência desses ambientes virtuais antes da oficina? (bibliotecas e museus)	12	39
5) Você já havia visitado algum desses ambientes virtuais antes da oficina?	8	43

Fonte: Dados da pesquisa (2019)

Com essas respostas iniciais, foi possível perceber que 58,8% dos participantes da oficina frequentam bibliotecas e, porcentagem superior, 66,7%, já visitaram algum museu presencialmente. Contudo, em relação a essas instituições, com suas coleções em ambientes virtuais, percebeu-se elevado nível de desconhecimento, ou seja, é notório que os participantes desconhecem as possibilidades informacionais presentes nesses ambientes virtuais.

A realização da pesquisa empírica nos levou ao entendimento de que ainda há longo caminho a ser percorrido pela educação no que tange ao conhecimento das potencialidades dos

usos que a internet pode possibilitar. A grande maioria dos alunos, participantes da atividade proposta, desconhecia a existência das bibliotecas e museus virtuais. É interessante notar, entretanto, que todos eles são usuários das redes sociais, se comunicam cotidianamente por meio de aplicativos, e compartilham mídias e informações muitas vezes sem criticidade ou mesmo de forma aleatória ou automática.

As tecnologias, portanto, se tornaram parte prioritária da vida dos jovens. Nesse cenário, entendemos que a escola necessita se apropriar pedagogicamente desse universo tecnológico e de suas possibilidades, com o intuito de valorizar a riqueza informacional e cultural disponibilizada. Ainda há muito o que ser vislumbrado pelos docentes acerca da aplicação e utilização das tecnologias digitais de informação e de comunicação na escola. Há um potencial de conteúdo que pode ser ricamente explorado para a apropriação e produção do conhecimento pelos estudantes a partir do que as inovações tecnológicas possibilitam. É nessa perspectiva que esta pesquisa busca se aproximar do público escolar jovem.

No âmbito da educação patrimonial, o bibliotecário é um dos profissionais que pode protagonizar tais atividades, visto que no âmago da sua práxis está a mediação da informação, da leitura e da cultura. Gomes (2014) esclarece sobre as potencialidades da mediação da informação e do agente mediador.

Por meio dela, todos os sujeitos envolvidos na ação mediadora podem ter a oportunidade de encontrar novas possibilidades e potencialidades. A complexidade e, ao mesmo tempo, a humanidade que envolve o processo de mediação demandam que se alcance maior clareza quanto à importância da posição, disposição, responsabilidades e cuidados que precisam ser conscientemente assumidos pelo agente mediado (GOMES, 2014, p. 4)

O contexto em que se promove a leitura, bem como os mecanismos de mediação permitem ao leitor a construção de sentidos para o mundo contemporâneo e suas possibilidades, na qual a mediação da informação e da cultura promova novas práticas, significações e apropriações do que é lido.

Para as questões seguintes (de seis a doze), utilizamos a escala Likert para medir a opinião dos estudantes (discordo totalmente, discordo, não concordo e nem discordo, concordo e concordo totalmente). As questões são:

6. *Após o aprendizado na oficina, pretendo continuar visitando bibliotecas e museus virtuais*
7. *Ambientes virtuais, como bibliotecas e museus, são importantes para o aprendizado, lazer e/ou divertimento*
8. *Para além da teoria, foi importante conhecer as bibliotecas e museus digitais na prática, visitando os sites propostos, lazer e/ou divertimento*
9. *Considero importante que os professores utilizem as bibliotecas e os museus virtuais no ensino, para pesquisa e leitura*
10. *Museus e bibliotecas virtuais são de fácil acesso por poderem ser visitados de qualquer local, desde que haja internet*
11. *Além da acessibilidade remota, outro ponto positivo acerca de museus e bibliotecas virtuais, é a característica de acesso livre, ou seja, gratuito*
12. *Esses ambientes virtuais podem também facilitar a democratização da informação e do acesso para as pessoas com deficiência, uma vez que há visitas virtuais com recursos audiovisuais e em libras.*

Para as questões apresentadas acima, após a apresentação das bibliotecas e museus virtuais nas plataformas “Domínio Público” e “Era Virtual”, obtivemos cerca de 80% de respostas

positivas, se somadas aquelas que responderam “concordo” e “concordo totalmente”. Podemos inferir, portanto, que o público jovem se encontra inteiramente aberto a novos aprendizados e descobertas, mas que falta ainda na escola a inserção de conteúdos que promovam novas relações com as tecnologias digitais integradas ao ensino-aprendizagem e que permitam aos alunos explorarem diferentes possibilidades de leitura e fruição e a pluralidade de suportes nos quais a informação encontra-se registrada.

Sabemos que o tempo da escola é muito limitado, com propostas curriculares previamente estabelecidas e rígidas, o que dificulta a inserção de novos conteúdos. Porém, a educação do patrimônio virtual e o uso das possibilidades das ambiências digitais podem ser inseridas no contexto do ensino-aprendizagem, por diversas formas, conteúdos e disciplinas ou mesmo nas ações desenvolvidas pela biblioteca escolar.

As oficinas, enquanto método teórico-instrucional e prático de mediação, se mostraram eficientes ao possibilitarem que os alunos compreendessem o que são ambiências informacionais virtuais, para que servem e como usá-las. Além disso, tiveram a oportunidade de praticar na própria escola e com as ferramentas e meios disponíveis. Como consequência dessa prática, expressiva maioria pretende continuar visitando esses ambientes virtuais, sejam eles museus ou bibliotecas.

Dodebei (2017, p. 83) afirma que “[...] do ponto de vista da patrimonialização, todo patrimônio deve sua existência a um processo de construção social.” Dessa forma, a educação patrimonial no formato de oficina potencializa essa construção, ao levar a temática do patrimônio cultural para a escola não somente por um viés teórico, mas também lúdico e exploratório, instigando o uso de sites de museus e bibliotecas e favorecendo o descobrimento da cultura brasileira. Nessa perspectiva, destaca-se o reconhecimento do público investigado sobre a importância dessas ambiências no ensino-aprendizagem, lazer e/ou divertimento.

Na pergunta nove, destaca-se a importância e necessidade dos museus e bibliotecas virtuais para atividades escolares no que diz respeito ao ensino, pesquisa e leitura. Nota-se que dos 51 alunos que compuseram o grupo pesquisado, 47 (92,4%) consideraram importante ou muito importante o uso das bibliotecas e museus virtuais. Isso demonstra que oficinas de educação patrimonial possibilitam resultados positivos na apropriação da informação e da cultura, e que tais práticas precisam ser continuadas no ambiente escolar, tanto na sala de aula quanto na biblioteca ou laboratórios.

Ao final do questionário, foi apresentada uma questão aberta sobre o que eles entendiam por educação patrimonial, a partir da oficina realizada. A seguir, destacamos algumas das respostas apresentadas:

"Aprender com o mundo e a cultura que construímos"

"Cultural, fonte primária e conhecimento. É enriquecimento cultural"

"É um direito de todos"

"Reconhecer e aprender o que é nosso por direito"

" O conhecimento sobre o patrimônio cultural e sua influência na sociedade"

"Uma forma de ter educação para todos, de ser acessível para todas as pessoas, incluindo quem tem algum tipo de deficiência ou dificuldade em poder visitar museus ou bibliotecas. É conhecimento para o público, uma forma de ter uma democracia melhor."

Optamos por refletir também acerca da questão relativa à acessibilidade para pessoas com deficiência, visando saber se os recursos existentes nessas ambiências virtuais, como por exemplo uma visita guiada em um museu em linguagem de sinais ou exposições com recursos audiovisuais, facilitam a democratização da informação e o acesso. Essa questão deu-se principalmente pelo fato de que museus trabalham com estratégias de *design thinking*, processo de produção que visa

o público em primeiro lugar, portanto, pensa todos os usuários e suas necessidades (LUDDEN, 2017).

Reconhecemos que muitos desafios existem para a inclusão das pessoas com deficiência, mas esses recursos já demonstram considerável avanço com o objetivo de democratizar o acesso à informação e promover acessibilidade. Constatamos que 86% dos alunos concordaram ou concordaram totalmente sobre isso, além de terem pontuado sobre a educação patrimonial que é, segundo respostas obtidas, "*uma forma de ter educação para todos, de ser acessível para todas as pessoas, incluindo quem tem algum tipo de deficiência ou dificuldade em poder visitar museus ou bibliotecas. É conhecimento para o público, uma forma de ter uma democracia melhor.*". Essa percepção evidencia o caráter acessível e dialógico que a educação patrimonial pode proporcionar para o público.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As bibliotecas e os museus virtuais estão presentes na internet há certo tempo e percebemos que cada vez mais tem aumentado a quantidade de sites que disponibilizam obras digitalizadas ou exposições virtuais. As instituições culturais estão com o olhar voltado para o virtual como forma de preservar a memória, fomentar estudos e pesquisas e, especialmente possibilitar o acesso e a acessibilidade. Contudo, a disseminação e a apropriação desses conteúdos digitais e, conseqüentemente, da cultura e da leitura, ainda é desafio na atual sociedade, seja por falta de conhecimento ou de condições para usá-los.

A educação patrimonial e a realização de trabalho pedagógico sistemático por meio do qual indivíduos ou coletivos sejam levados a interagir com acervos memorialísticos em diferentes formatos, suportes ou mídias certamente contribuirão para a valorização desses bens patrimoniais. Além disso, mediante ação educativa, espera-se que ocorra processo de apropriação e valorização do conhecimento por meio da memória, levando à preservação sustentável de coleções documentais históricas e culturais para o fortalecimento do sentido de pertencimento e de identidade.

Ressaltamos que a patrimonialização digital é algo crescente, aumentando consideravelmente os desafios para a sensibilização do público para com o bem patrimonial virtual. Dessa forma, a educação patrimonial é um caminho para que isso aconteça e a escola, enquanto ambiente educacional e formativo, pode possibilitar essa mediação.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. V. F. Memória e rastro: subsídios para uma ideia de cultura e patrimônio na era da informação. In.: **IV Seminário Serviços de Informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017.

CAVALCANTE, L. E. Competência, aprendizagem colaborativa e metodologias ativas no ensino superior. *Revista Folha de Rosto*, v. 4, n. 1, p. 57-65, 2018.

CAVALCANTE, L. E. A construção do patrimônio digital: dimensões da política cultural para preservação e acesso. In.: **IV Seminário Serviços de Informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 37-46.

CAVALCANTE, L. E. Os percursos da memória: a exposição virtual *cartes postales du Québec dantan* como fonte de informação histórica. **Inf. & Soc.: Est.**, João Pessoa, v.17, n.3, p.99-105, set./dez. 2007.

DODEBEI, V. Cultura e patrimônio na era da informação. In.: **IV Seminário Serviços de Informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 81-90.

DOMÍNIO PÚBLICO. **Missão**. Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/Missao/Missao.jsp>. Acesso em: 08 abril. 2020.

ERA VIRTUAL. **Apresentação Era Virtual**. Disponível em:
<https://www.eravirtual.org/apresentacao/>. Acesso em: 05 maio. 2020.

FURTADO, C. C. Educação e bibliotecas digitais. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 8, n. 2, p. 103-116, 2010.

GOMES, H. F. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 46-59, 2014.

GOULD, Sara; EBDON, Ricard; VARLAMOFF, Marie-Thérèse. IFLA/UNESCO: enquête sur la numérisation et la préservation. Paris: UNESCO, 2002.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 1990.

LUDDEN, J. A metáfora da API aberta: incentivar a inovação e a sustentabilidade. In.: **IV Seminário Serviços de Informação em Museus: informação digital como patrimônio cultural**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 13-36.

MELO, A.; CARDOZO, P. F. Patrimônio, turismo cultural e educação patrimonial. **Educação & Sociedade**, [s. l.], v. 36, n. 133, p.1059-1075, dez. 2015.

MENDES, J. Amado. **Estudos do patrimônio, museus e educação**. 2 ed. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2013.

MASSONI, L. F. H. et al. As narrativas da cidade no Aplicativo Porto Alegre Guide. **Informação e Sociedade**, João Pessoa, v. 27, n. 1, p.147-160, jan. 2017.

NEHMY, R. M. Q.; PAIM, I. Repensando a sociedade da informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 7, n. 1, 2002.

RODRIGUES, M. C. Patrimônio documental nacional: conceitos e definições. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 14, n. 1, p. 110-125, 2016.

SANTAELLA, L. O leitor ubíquo e suas consequências para a educação. In: TORRES, Patrícia Lupion (Org.). **Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento**. Curitiba: Senar, 2014. p. 27-44.

UNESCO. **Programa Memória do Mundo**. Disponível em: <http://mow.arquivonacional.gov.br/index.php/2015-03-20-10-44-04/apresentacao.html>. Acesso em: 05 maio 2020.