

## UTILIZAÇÃO DE MUSEUS VIRTUAIS SOBRE A HISTÓRIA LOCAL COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA FORMAÇÃO DE ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO BÁSICA.

**OLIVEIRA, Emerson de Santana<sup>1</sup>; SOUZA, Luis Fernando dos Santos<sup>2</sup>; JUNIOR, Manoel José de Oliveira<sup>3</sup>; OLIVEIRA, Marcelo Souza<sup>4</sup>**

<sup>1</sup> Estudante do curso Técnico em química na modalidade integrado ao ensino médio no IF Baiano, campus Catu.

E-mail: emersonoliveiraifbaiano@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante do curso Técnico em química na modalidade integrado ao ensino médio no IF Baiano, campus Catu.

E-mail: contatosantosluis@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante do curso Técnico em química na modalidade integrado ao ensino médio no IF Baiano, campus Catu.

E-mail: manoelmlautner@gmail.com

<sup>4</sup> Orientador/Professor do IF Baiano, Campus Catu.

E-mail: historiadorcarlo@hotmail.com

**PALAVRAS-CHAVE :** Museu Virtual; Tecnologia; Ensino de História; Processo de Ensino-Aprendizagem

### Introdução:

O presente estudo tem por objetivo a análise sobre a implementação do aparato digital, em especial um Museu Virtual com foco na história local do município em que determinada Unidade de Ensino está inserida, como ferramenta que possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História para estudantes da Educação Básica. Considerando a observância e a prevalência dos direitos fundamentais, bem como a formação cidadã e profissional do indivíduo através da Educação, tem-se como intenção a garantia do desenvolvimento intelectual em relação com as possibilidades de aplicação deste recurso metodológico, partindo da premissa de que o Museu Virtual possa ser utilizado como instrumento que promova uma aprendizagem significativa do conteúdo didático abordado em salas de aula, segundo a ideia de Ausubel (2002). Alinhado a isto, percebe-se a correlação com o pensamento de Freire (2003), pois este aparato digital se apresenta como um caminho que possibilita a produção e construção do conhecimento. Desta forma, os Museus Virtuais surgem como uma importante ferramenta na construção do ensino e do aprendizado de História, na Educação Básica, como espaço de suscetíveis problemáticas (CHICARELI; ROMEIRO, 2013). Para os autores, os Museus Virtuais como um produto educacional podem auxiliar na didática do ensino de História na Educação Básica.

### Objetivo geral:

Analisar a importância dos recursos tecnológicos, em especial um Museu Virtual sobre História Local, para a construção do conhecimento histórico de estudantes da Educação Básica.

### Objetivos específicos:

- Dissertar sobre a implementação do aparato digital, em especial um Museu Virtual com foco na história local do município em que determinada Unidade de Ensino está inserida, como ferramenta que possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História para estudantes da Educação Básica.
- Realizar uma pesquisa entre estudantes da Educação Básica, a fim de vislumbrar o olhar deles acerca do tema e sobre a importância do conhecimento histórico local e deslindar a acessibilidade dos Museus (físicos e virtuais) para a população, especialmente aquelas que vivem afastadas dos grandes centros urbanos.

- Elaborar uma cartilha ou tirinha digital sobre o Museu Virtual Catu Em Retrato, que apresente de forma resumida e simplificada o acervo encontrado no site, visando trazer um primeiro contato com as informações ali contidas, podendo ser acessadas off-line, a fim de torná-lo ainda mais acessível.

## Justificativa:

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), devido às mudanças advindas do avanço tecnológico e da crescente adesão a elas pela acessibilidade a esses recursos, busca agregar ao cotidiano das instituições de ensino brasileiras o aparato digital, bem como o mundo virtual. Assim, entende-se que ao proporcionar transitabilidade a qualquer pessoa com uma ferramenta como a Internet, esta terá uma maior participação na sociedade que está inserida, como indica as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL/SEMTEC, 2006, p. 95). No âmbito educacional isso se mostra presente, pois a familiarização do alunado com as novas tecnologias facilita o seu aprendizado e a formação, de modo que ao mobilizar práticas de cultura digital facilita a criação e expansão dos sentidos no processo de compreensão didática.

## Materiais e Métodos:

Esta é uma pesquisa qualitativa, pois utiliza de instrumentos de coleta de dados sobre a ação de pesquisadores e docentes sobre a implementação do aparato digital em salas de aula, a fim de facilitar o processo de ensino-aprendizagem. A partir da pesquisa documental e na literatura, bem como documentos governamentais que norteiam a Educação no Brasil será feita a análise desses dados a fim de responder às indagações levantadas pela pesquisa e alcançar os objetivos estabelecidos. Assim, a pesquisa será realizada de acordo com as seguintes etapas:

1. Revisão bibliográfica para compor um arcabouço teórico e para identificar pesquisas contendo o mesmo objeto de estudo - utilização do aparato digital em salas de aula como ferramenta que possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da disciplina de História para estudantes da Educação Básica.
2. Coleta das perspectivas dos docentes, discentes e servidores das unidades de Educação Básica e da comunidade externa do município de Catu-BA, preferivelmente através de entrevistas.
3. Elaborar uma cartilha ou tirinha digital sobre o Museu Virtual Catu Em Retrato, que apresente de forma resumida e simplificada o acervo encontrado no site, visando trazer um primeiro contato com as informações ali contidas, podendo ser acessadas off-line, a fim de torná-lo ainda mais acessível.
4. Aplicação de oficinas sobre a aplicação dos museus virtuais em sala de aula, entre secundaristas do município de Catu-BA, visando comprovar a eficácia dessa ferramenta didática para formação de estudantes na educação básica.
5. Análise dos dados obtidos através do levantamento bibliográfico, do acompanhamento de Museus Virtuais, principalmente o Catu em Retrato, e dos formulários aplicados. Baseando-se nesses resultados, avaliar a funcionalidade deste aparato digital e desenvolver formas de ação para democratização do processo de ensino-aprendizagem.
6. Elaborar o relatório final da pesquisa em que os fundamentos sobre o letramento e exclusão digital, metodologias e renovação do ensino, criação de espaços que contribuam para uma aprendizagem significativa e democratização ao mundo tecnológico possam dialogar com os resultados obtidos, possibilitando uma produção textual dentro do modelo de pesquisa de divulgação científica.

## Resultados Esperados:

O Projeto de Pesquisa encontra-se na fase de aplicação de oficinas sobre a utilização dos museus virtuais em sala de aula, entre os estudantes do Colégio Estadual Isabel de Mello Goes, situado no município de Catu-BA. Com a execução desse projeto espera-se validar a importância da implementação do aparato digital, em especial um Museu Virtual com foco na história local do município em que determinada Unidade de Ensino está inserida, como suporte metodológico que promova uma aprendizagem significativa do conteúdo didático abordado em salas de aula de estudantes da Educação Básica. (PELIZZARI et al., apud AUSUBEL, 2002). Desta forma, pretende-se também estreitar a relação entre o cidadão comum e os conhecimentos acadêmicos, de tal forma que o mesmo domine o conhecimento sobre a sua própria história e desenvolva um senso crítico acerca de temáticas que envolvem a sociedade, através do estudo sobre o seu passado e traçar rotas para o futuro (GAROFALO 2019). Nisto o Museu Virtual sobre a História Local de um determinado município se demonstra como um espaço útil e dinâmico para a comunidade, independente da faixa etária. Pois, além de ser um local de preservação da memória e da História do Município de Catu, é também um ambiente que nos permite refletir e produzir saberes a respeito dessa região, portanto sendo um espaço educativo (MUNIZ, 2018).

### Considerações Parciais:

Destarte, com a implementação do Museu Virtual como ferramenta didática para formação de estudantes na Educação Básica, conclui-se que possibilita a criação de espaços que contribuam para uma aprendizagem significativa e democratização ao mundo tecnológico possam dialogar com os resultados obtidos, possibilitando uma produção textual dentro do modelo de pesquisa de divulgação científica. Ademais, o uso deste recurso virtual em prol das práticas educacionais estar diretamente ligado à qualidade do próprio ensino, visto que a didática digital é um avanço no processo de ensino-aprendizagem por se apresentar como um importante instrumento para democratização do ensino e da consciência histórica dos munícipes que este museu é aplicado.

### Referências:

- CHICARELI, Larissa, ROMEIRO, Kauana. **Museu e ensino de História: pensar o museu como local de conhecimento e aprendizagem**, 2014, p. 87. Consultado em: 28 de Março de 2021
- FREIRE, Paulo. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003, p. 47. Consultado em: 29 de Junho de 2021.
- GAROFALO, Débora. **Como trabalhar o letramento digital nas aulas**. Nova Escola, 2019. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/18674/como-trabalhar-o-letramento-digital-nas-aulas>>. Acesso em: 20 de Maio de 2021.
- MUNIZ, Raquel. **Importância dos museus para a preservação da cultura**. Jornal Hoje em Dia, 2018. Disponível em: <<https://www.hojeemdia.com.br/opini%C3%A3o/colunas/raquel-muniz-1.456804/import%C3%A2ncia-dos-museus-para-a-preserva%C3%A7%C3%A3o-da-cultura-1.625767>>. Acesso em: 11 de Abril de 2021.
- PELIZZARI et al., apud AUSUBEL, **Teoria da Aprendizagem Significativo segundo Ausubel**, 2002, p. 38. Consultado em: 06 de Junho de 2021.

### Agradecimentos:

À instituição de ensino IF Baiano *Campus* Catu, essencial no processo de formação profissional, pela dedicação, e por tudo o que aprendi ao longo dos anos do curso. Ao professor Marcelo, por ter sido o nosso orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade, bem como o professor Joab que em todo o desenvolver se manteve presente e disponível para nos auxiliar. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho de pesquisa, principalmente nosso colega Luís, enriquecendo o nosso processo de aprendizado.