# EDUCAÇÃO PATRIMONIAL E MUSEUS VIRTUAIS

Juliana dos Santos Nogueira

**Eixo 1 –**Arte, Tecnologia e Educação

Orientador: João Batista Bottentuit Junior

UFMA - FAPEMA

e-mail: juliana.dsn@hotmail.com;

joaobbj@gmail.com;

Os museus são um processo e uma prática social e devem ser colocados a serviço da sociedade, das comunidades locais, visando seu desenvolvimento. Nesse sentido, o museu não é um fim em si mesmo, mas um meio, uma ferramenta que deve ser utilizada para o exercício do direito à memória, ao patrimônio e à cultura; para o desenvolvimento de processos identitários e de valorização da diversidade cultural. As funções básicas das instituições museológicas são a preservação, a investigação e a comunicação e suas finalidades gerais são educação e lazer.

Neste sentido, a partir de uma pesquisa analítica, o presente pesquisa visa analisar como as constantes transformações tecnológicas estão colaborando para o ensino, aprendizagem e democratização da cultura, observando a partir das possibilidades didáticas dos museus virtuais, uma vez que estas ferramentas têm se mostrado um campo fecundo para a exploração de experiências de ensino e aprendizagem.

Esta pesquisa visa ainda descrever os resultados obtidos no campo da educação patrimonial a partir da utilização da ferramenta com alunos do ensino médio do Colégio Unversitário – Colun. Desta forma, cabe ressaltar o papel do Museu Digital, por ser um ambiente virtual, torna-se democratizante, permitindo a existência de relações distintas, construções da identidade capazes de gerar reconhecimento e pertencimento a locais, regiões etc. O Museu digital ainda constrói relações interativas, o que faz com que as culturas de lugares diferentes possam ser espelhadas, isso porque ele é um método de fácil acesso, é dinâmico. (FERRETTI, 2012, p. 06)

**Palavras-chave:** Museus**;** Museus virtuais; Tecnologia; Educação; Educação Patrimonial.