

Museus Virtuais: o Museu da Pessoa na Construção do Conhecimento Histórico e Geográfico pela Criança em Tempos de Pandemia de Covid-19

Virtual Museums: the People's Museum in the Construction of Historical and Geographical Knowledge by Children in Times of the Covid-19 Pandemic

ISSN 2177-8310
DOI: 10.18264/eadf.v12i1.1667

Waldemir Rodrigues Costa
Júnior^{1*}

Zeina Rebouças Corrêa Thomé¹

¹Universidade Federal do Amazonas
Av. Gen. Rodrigo Octávio, 6200
Coroado - Curso de Doutorado
Programa de Pós-Graduação em
Educação na Amazônia - PGEDA
Manaus - AM - Brasil
*junior.wrc@gmail.com

Resumo

O objetivo principal deste trabalho consiste em discutir como os museus virtuais, em especial o Museu da Pessoa, podem ser utilizados pelos professores, em tempos de Pandemia de Covid-19, em ações didáticas nas disciplinas de História e Geografia do 4º Ano do Ensino Fundamental. Trata-se de um estudo propositivo, resultante de pesquisa bibliográfica e exploratória, com abordagem qualitativo-interpretativa, para o qual foram estabelecidas as transformações e permanências sociais e culturais (História) e a diversidade cultural das regiões brasileiras (Geografia), como recortes de conteúdos, propostos pela BNCC para o 4º ano do Ensino Fundamental, que podem ser trabalhados pelo professor, através das coleções de histórias do Museu da Pessoa, incorporando-se procedimentos investigativos da área de História e Geografia. Constatou-se que as histórias de vida e imagens de pessoas de diferentes regiões do Brasil, que constituem o acervo do Museu da Pessoa, podem ser utilizadas por professores para trabalhar esses conhecimentos de modo contextualizado com a sua realidade junto às crianças. Portanto, o Museu da Pessoa pode contribuir com as ações didáticas do professor, em tempos de Pandemia de Covid-19, em face à construção do conhecimento e o desenvolvimento do pensamento histórico e geográfico pelas crianças do 4º ano do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: Museus virtuais. Museu da pessoa. Conhecimento histórico e geográfico. Ações didáticas. Criança.



Recebido 19/11/2021
Aceito 08/02/2022
Publicado 22/02/2022

COMO CITAR ESTE ARTIGO

ABNT: COSTA JUNIOR, W. R.; THOMÉ, Z. R. C. Museus Virtuais: o Museu da Pessoa na Construção do Conhecimento Histórico e Geográfico pela Criança em Tempos de Pandemia de Covid-19. **EaD em Foco**, v. 12, n. 1, e1667, 2022. doi: <https://doi.org/10.18264/eadf.v12i1.1667>

Virtual Museums: the People's Museum in the Construction of Historical and Geographical Knowledge by Children in Times of the Covid-19 Pandemic

Abstract

The main objective of this work is to discuss how virtual museums, especially the Museum of the Person's, can be used by teachers, in times of the Covid-19 Pandemic, in didactic actions in the subjects of History and Geography in the 4th year of Elementary School. This is a purposeful study, resulting from bibliographic and exploratory research, with a qualitative-interpretative approach, for which the social and cultural transformations and permanences (History) and the cultural diversity of Brazilian regions (Geography) were established as clippings of contents, proposed by the BNCC for the 4th year of Elementary School, which can be worked by the teacher, through the collections of stories of the Museu da Pessoa, incorporating investigative procedures in the area of History and Geography. It was found that the life stories and images of people from different regions of Brazil, which constitute the Museum of the Person collection, can be used by teachers to work on this knowledge in a contextualized way with their reality with children. Therefore, the Museum of the Person's can contribute to the didactic actions of the teacher, in times of the Covid-19 Pandemic, in view of the construction of knowledge and the development of historical and geographical thinking by children in the 4th year of Elementary School.

Keywords: *Virtual museums. Museum of the person. Historical and geographic knowledge. Didactic actions. Kid.*

1. Introdução

Em razão da Pandemia de Covid-19, declarada oficialmente em 11 de março de 2020 pela OMS – Organização Mundial da Saúde, uma nova realidade se impôs em escala planetária. Caracterizada a tragédia sanitária, desencadeou-se uma crise econômica e política, na medida em que levou ao fechamento de setores do comércio e de serviços, ao aumento do desemprego, da fome e da miséria, por um lado, e a uma crise nos governos sobre as estratégias a serem adotadas na gestão da pandemia, por outro lado. Com a imposição do isolamento social, entre outras medidas sanitárias para frear o avanço do novo coronavírus, a população mundial passou a praticar o confinamento domiciliar, tornando a moradia também espaço escolar e de trabalho.

Esse quadro evidenciou a necessidade de uso das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC's em todas as esferas da vida: na economia, na cultura e, principalmente, no trabalho e nos processos de escolarização. Conforme se expressou antecipadamente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, Lei n.º 9394, de 20 de dezembro de 1996, as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação já eram regulamentadas enquanto novas mediações em diferentes níveis e modalidades da Educação (BRASIL, 1996).

Muitos professores e alunos, contudo, têm enfrentado dificuldades ou problemas na implementação da BNCC – Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), tais como a velocidade e estabilidade do sinal de internet de boa qualidade; aquisição de dispositivos, como *notebook*, *desktop*, *smartphones* e *tablets*. Entre os desafios encontrados, destacam-se aprender a operar os dispositivos tecnológicos; movimentar-se em plataformas de ensino; fazer uso das funcionalidades e recursos para a construção do conhecimento escolar.

Em relação ao objeto da pesquisa realizada, constatou-se que os professores ficaram impossibilitados de mediar as experiências de aprendizagem das crianças em espaços físicos de conhecimento como os museus tradicionais/clássicos, que, fechados diante das circunstâncias, precisaram se adequar à nova realidade pandêmica, vindo a se modernizar não apenas com novos aparatos tecnológicos, mas também criar estratégias para visitas virtuais, a fim de proporcionar a continuidade de suas atividades.

Com base em Deleuze e Guatarri (1995), os museus virtuais podem ser considerados um novo espaço de interação e de subjetividades mutantes, mas também traz outras possibilidades de construção do conhecimento e desenvolvimento do trabalho pedagógico, em meio ao caos trazido pela Pandemia de Covid-19.

O objetivo principal deste trabalho consiste em discutir como os museus virtuais, em especial o Museu da Pessoa, podem ser utilizados pelos professores das disciplinas de História e Geografia do 4º ano do Ensino Fundamental na construção do conhecimento histórico e geográfico, considerando a proposta curricular estabelecida pela BNCC, organizada por objetos de conhecimento, competências e habilidades (BRASIL, 2017).

2. Metodologia

Essa pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e exploratória, com abordagem qualitativo-interpretativa. O método utilizado nesta pesquisa é o da cartografia, a partir das bases filosóficas de Deleuze e Guatarri (1995), configuradas na obra *Mil Platôs*. Esse método não é pronto nem é prescritivo, pois não é regido por regras e objetivos prévios (PASSOS; BARROS, 2015), mas se faz mediante pistas, estratégias e procedimentos concretos. Os caminhos da cartografia são delineados de modo que um caminho não se dissocia do outro, visto que cada passo dá prosseguimento contínuo ao outro. Assim, cada momento da pesquisa remete ao anterior e se desdobra nos momentos posteriores (L. BARROS; KASTRUP, 2015).

Uma condição para o desenvolvimento desse método, enquanto modo de acompanhar processos é o dispositivo. Segundo Deleuze (1990), os dispositivos são máquinas de fazer ver e falar, comportando linhas de força (a dimensão do poder-saber) que passam por todos os pontos do dispositivo. Estamos em *meio* a essas linhas e elas também movem palavras e coisas a serem afirmadas. Esses dispositivos estão aliados aos processos de criação e cabe ao pesquisador-cartógrafo desembaraçar as linhas que os compõem (KASTRUP; R. BARROS, 2015).

Com base no método da cartografia, foram utilizados os seguintes procedimentos e estratégias metodológicas para o desenvolvimento desta pesquisa: leitura, revisão bibliográfica, análise interpretativa e temática, bem como a construção de uma rede conceitual a partir das seguintes bases: a) filosóficas, sobre os dispositivos tecnológicos e suas implicações educacionais (DELEUZE; GUATARRI, 1995; LEVY, 1998, 1999, 2003); b) teórico-metodológicas do ensino-aprendizagem de História e Geografia; c) bases tecnológicas – os museus virtuais, seus dispositivos e possibilidades na abordagem do conhecimento histórico e geográfico.

Além disso, realizou-se trabalho de campo no Museu da Pessoa (www.museudapessoa.org), para estar junto e mergulhar na dinâmica das ações museológicas e das histórias de vida, pois o método cartográfico

requer habitação em um território existencial, que o cartógrafo não conhece (L. BARROS; KASTRUP, 2015; ALVAREZ; PASSOS, 2015). Através do trabalho de campo, objetivou-se: a) verificar como as histórias de vida foram produzidas e organizadas em coleções; b) observar os agenciamentos e os dispositivos que criam elos entre as pessoas, as histórias e os espaços; c) levantar conhecimentos, habilidades e ações didáticas que podem ser trabalhados pelo professor através do Museu da Pessoa nas aulas de História e Geografia, considerando a proposta curricular da BNCC para o 4º ano do Ensino Fundamental e as bases teórico-metodológicas do ensino-aprendizagem de História e Geografia.

3. As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: museus virtuais e implicações no ensino-aprendizagem nas aulas de História e Geografia

Segundo Pierre Lévy (1999), está em voga o “paradigma do ciberespaço”, em que a rede mundial de computadores possibilita novo ambiente de interconexão entre pessoas e lugares, gerando um espaço virtual, o *ciberespaço*, definido pelo autor como um espaço de comunicação aberto ou em rede, onde os computadores e suas memórias estão conectados mundialmente.

Junto com o crescimento do *ciberespaço*, desenvolve-se a *cibercultura*, que é o conjunto de técnicas, práticas, formas de pensamento e valores. O ciberespaço é permeado de informações, nessa concepção, que possibilitam a construção e a troca da *inteligência coletiva*, em diversos lugares, sendo reconhecida e organizada em tempo real, no qual são identificadas as habilidades dos indivíduos que, por conseguinte, são coordenadas e usadas coletivamente (LEVY, 1999; 2003).

O *ciberespaço* é constituído tanto por essas informações quanto por uma infraestrutura material de comunicação digital, sendo marcado por relações sociais, econômicas e de poder, e pelo acesso às informações e interações (LEVY, 1999). No entanto, com a pandemia de Covid-19, os professores têm enfrentado desafios quanto ao uso das tecnologias digitais no ensino, em especial na construção do conhecimento sobre espaço-tempo pela criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O contexto pandêmico evidencia que a realidade atual demanda um novo papel do professor, uma vez que se faz necessária uma mudança qualitativa nos processos de aprendizagem. O paradigma tecnológico não extingue a função docente na escola, pois a função principal do professor não pode ser reduzida à difusão dos conhecimentos. Isso significa que sua competência deve ser mobilizada com vistas ao incentivo à aprendizagem e ao pensamento e, nessa perspectiva, ele se torna um *animador da inteligência coletiva* dos grupos que são de sua responsabilidade (LÉVY, 1999).

As tecnologias são aqui entendidas como escritas da inteligência, constituindo-se, juntas ao uso da escrita e da inteligência, em meios de construção do conhecimento (LÉVY, 1998). O uso de tecnologias no ensino de História e Geografia não elimina o papel do professor, mas as ferramentas possibilitam ao estudante o acesso às várias fontes de conhecimentos, dados e informações, via internet, com vista à aquisição do saber, mas valoriza e qualifica o papel do professor enquanto mediador na construção do conhecimento histórico e geográfico (VLACH, s/d).

Assim, o trabalho docente centra-se no acompanhamento e gestão das aprendizagens, no estímulo à troca de saberes, na mediação relacional/simbólica e na condução da aprendizagem do estudante, pois, no ciberespaço, a velocidade das tecnologias da informação e comunicação favorece novas formas de trocas, construção de conhecimentos e a produção de subjetividades mutantes (LEVY, 1998; 1999; DELEUZE & GUATARRI, 1995).

O uso da internet também revolucionou o campo da museologia, uma vez que, de um lado, os museus físicos passaram a utilizá-la modernizando os seus espaços e ações museológicas e, por outro lado, favo-

receu o surgimento dos museus virtuais. No entanto, trata-se de um conceito relativamente recente na história da museologia e, para sua compreensão, estão implicados os conceitos de virtual e digital. O virtual não é o que se opõe ao real, mas ao atual, o que existe em potência, e não em ato. A virtualização não é a transformação do real em não real, mas coloca em movimento o centro de gravidade do objeto (LEVY, 1996; HENRIQUES, 2004). Assim, as bases conceituais dos museus virtuais não se configuram apenas nos museus físicos, mas também na concepção de virtual.

“Interação”, “mediação” e “virtual” são elementos-chave definidores do museu virtual, pois segundo Henriques (2004), este é um espaço virtual, complementar e paralelo ao museu físico, que privilegia a mediação e a interação do público com o patrimônio, e essa mediação ocorre através de ações museológicas. Nessa perspectiva, o museu virtual pode ter duas vertentes: pode ser outra dimensão de um museu físico, complementando-o, ou pode ser um museu essencialmente virtual, nem sempre pressupondo a existência de um museu físico (HENRIQUES, 2004).

O que caracteriza o museu como essencialmente virtual é o desenvolvimento de ações museológicas ancoradas no *ciberespaço*, mediadas por diversos dispositivos da *web*, o que favorece o envolvimento do sujeito visitante com o patrimônio e a sua participação. Ou seja, ele pode absorver informações assim como intervir nelas, remodelando-as e produzindo novos conteúdos. Esses espaços virtuais podem apresentar interfaces que potencializam as experiências interativas variadas, dentre as quais se destacam a difusão, reflexão e apropriação de diversas narrativas históricas (SOUZA; ALVES, 2019).

Nesse sentido, na era das revoluções tecnológicas, discute-se não apenas a possibilidade de os museus tornarem-se virtuais, como também de serem utilizados de forma interativa, propiciando novos caminhos para a aquisição de competências e para a construção do conhecimento, estratégias de aprendizagem ativa e novas perspectivas sobre o passado. Assim, os sujeitos podem se constituir como ativos através de ações transformadoras dos conteúdos dos museus virtuais interativos. Dentre as categorias de museus na internet, destacam-se, para os propósitos deste trabalho, os *museus interativos em ambientes virtuais*, que não se restringem a apenas um *site*, pois implica uma realidade museológica cuja projeção não depende necessariamente do sítio real ou físico. Nessa concepção de museu virtual, a interatividade é uma condição para que o visitante não apenas possa construir coleções próprias e organizar sua visão de museu, como também se apropriar, dentre outras ações, dos objetos digitais (DIAS-TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019).

A interatividade é outro elemento-chave implicado na concepção de museus virtuais, uma vez que este também comunica e seu público visitante não é um mero receptor passivo. Para Pierre Levy (1999), no livro “Cibercultura”, a interatividade destaca a participação ativa do usuário no processo da informação, envolvendo vários níveis em que o destinatário descodifica, interpreta, participa e movimenta seu sistema nervoso de diferentes maneiras. O grau de interatividade, segundo o autor, pode ser avaliado pela “possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor” (LEVY, 1999, p.80).

O museu virtual configura-se, assim, como espaço virtual e interativo de construção de conhecimento e de aprendizagem, considerando que o sujeito age sobre o patrimônio cultural, descobre os objetos existentes, desconstrói e reconstrói todo o conhecimento ali presente para inventar o novo. Nesse sentido, potencializa as ações dos sujeitos-visitantes, tornando-os curadores do seu próprio museu e proporcionando uma experiência construtivista, ao mesmo tempo local e global, dinâmica, multidisciplinar e em contínua atualização. A exploração virtual dos objetos e ambientes históricos potencializa no sujeito a construção de conhecimentos e a compreensão no nível da significância, e da empatia histórica, apropriando-se de memórias e conhecimentos significativos (DIAS-TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019).

Sendo assim, do ponto de vista educativo, a interação com o museu virtual potencializa a motivação do estudante e as possibilidades de construção de conhecimento, uma vez que, os conteúdos estando

adaptados aos seus interesses e aos da turma, contribui com a criação de um ambiente de aprendizagem, além da sua participação ativa e apropriação de objetos de conhecimento (DIAS-TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019).

Contudo, a atual crise sanitária impôs restrições às atividades educativas presenciais nos museus físicos, levando-nos a pensar no uso didático dos museus virtuais como possibilidade na construção do conhecimento nas aulas de História e Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental, em tempos de pandemia de Covid-19.

4. O Museu da Pessoa e ações didáticas: a construção do conhecimento de História e Geografia pela criança no 4º ano do Ensino Fundamental

A BNCC estabelece como uma das referências do ensino-aprendizagem de História e Geografia o raciocínio espaço-temporal, na perspectiva de que o ser humano produz e se apropria do espaço ao longo do tempo. Com isso, constitui-se como agente do saber produzido e de domínio sobre os fenômenos naturais e históricos (BRASIL, 2017).

Conforme a Base, os objetos de conhecimento das Ciências Humanas devem ser voltados à construção de habilidades e para a capacidade do estudante de pensar não só a diversidade de culturas e sociedades, considerando os seus tempos históricos, territórios e paisagens, como também a sua inserção singular em diferentes contextos sociais e espaciais.

Esse processo construtivo engloba a valorização e problematização das vivências e experiências dos estudantes, envolvendo a pesquisa através de trabalho de campo, entrevistas, observações, etc. Esses procedimentos propiciam momentos de descobertas e a formação do pensamento crítico/reflexivo pelos estudantes que, familiarizando-se com as pesquisas, aprendem a identificar, comparar, analisar, interpretar, argumentar e explicar diversas fontes ou objetos (BRASIL, 2017).

A BNCC propõe competências para nortear o desenvolvimento de habilidades específicas pelo estudante na relação com o tempo presente e no seu contexto de vida. Sinaliza que a base para o estudo da História são as questões, problemas e a realidade do estudante (família, comunidades e escola) no tempo presente, as quais devem ser ampliadas progressivamente no decorrer da construção do conhecimento histórico (BRASIL, 2017; SILVA, 2017; JUZWIAK, 2021).

Para o ensino de Geografia, a BNCC estabelece, entre outras competências, o estímulo ao pensamento espacial pelo estudante, desenvolvendo com isso o raciocínio geográfico. Esse pensamento espacial é um pressuposto, conforme o documento, para que o aluno possa fazer a leitura do mundo e está relacionado ao desenvolvimento intelectual de conhecimentos, não somente da Geografia, mas de todos os componentes curriculares (Matemática, Ciência, Arte e Literatura), tendo como foco a resolução de problemas (BRASIL, 2017).

Considerando que no 4º ano do Ensino Fundamental as crianças apresentam níveis avançados de competências e habilidades de escrita, leitura, oralidade e apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, sinaliza-se, no Quadro 1, um recorte de unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades da História e Geografia para este nível, a partir da proposta curricular da BNCC, os quais podem ser trabalhados através dos museus virtuais nas aulas de História e Geografia, em tempos de pandemia de Covid-19.

Quadro 1: Unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades História e Geografia (4º ano do Ensino Fundamental)

Área	Unidades temáticas	Objetos de conhecimento	Habilidades
HISTÓRIA	Transformações e permanências nas trajetórias dos grupos humanos	O passado e o presente: a noção de permanência e as lentas transformações sociais e culturais	(EF04HI03) Identificar as transformações ocorridas na cidade ao longo do tempo e discutir suas interferências nos modos de vida de seus habitantes, tomando como ponto de partida o presente.
GEOGRAFIA	O sujeito e seu lugar no mundo	Território e diversidade cultural	(EF04GE01) Selecionar, em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares e/ou da comunidade, elementos de distintas culturas (indígenas, afro-brasileiras, de outras regiões do país, latino-americanas, europeias, asiáticas, etc.), valorizando o que é próprio em cada uma delas e sua contribuição para a formação da cultura local, regional e brasileira.

Fonte: BNCC – História e Geografia (BRASIL, 2017, p.376-377, 412-413). Org.: Os Autores (2021).

No Quadro 1, a unidade temática selecionada para a área de História e Geografia aponta para especificidades nos objetos de conhecimento e habilidades de cada área bem como também possibilidades de abordagem interdisciplinar. Na área de História, a temática “transformações e permanências nas trajetórias dos grupos humanos” tem como foco a construção tanto de noções de sucessão de tempo (passado e presente) bem como as continuidades e descontinuidades (transformações e permanências) nas esferas sociais e culturais, dando ênfase para a espacialidade dessas mudanças (a cidade) e os modos de vida. Na área de Geografia, a unidade temática trata da inserção do sujeito e suas singularidades no mundo, evidenciando que o “território e a diversidade cultural” devem ser apropriados pela criança de modo contextualizado e historicizado, partindo de sua realidade e do presente, uma vez que a habilidade a ser construída consiste na identificação e valorização da presença de distintas culturas na comunidade e na família do estudante bem como na cultura local, regional e nacional.

As noções de passado e presente, a partir das mudanças ocorridas na cidade e nos modos de vida, e do território e a diversidade de diversas culturas, em níveis espaciais do local ao nacional, são conteúdos do 4º ano do Ensino Fundamental que podem ser trabalhados pelo professor nas aulas de História e Geografia através de pesquisas no *site* do Museu da Pessoa (www.museudapessoa.org) (Figura 1) no laboratório de informática da escola, uma vez que esse museu virtual trabalha com histórias de vida de sujeitos de diferentes culturas e regiões do Brasil.

O Museu da Pessoa é pioneiro no Brasil, tendo sido criado em 1991, na cidade de São Paulo. Esse museu surgiu da perspectiva de ser um espaço como lugar de memória, caracterizando-se como um museu aberto a todas as histórias de vida das pessoas, que são recolhidas e registradas em coleções. O seu acervo se constitui das próprias histórias das pessoas, sendo reconhecido como uma experiência inovadora no campo da Museologia, por duas razões: 1º) por ser virtual; 2º) pela sua configuração, pois sua proposta é a valorização de histórias de vida de pessoas comuns (HENRIQUES, 2004).

Figura 1: Página principal do Museu da Pessoa, na internet.



Fonte: www.museudapessoa.org. Acesso em: 04 jan. 2022

O Museu da Pessoa se define como um “Museu Virtual e Colaborativo”, onde o usuário relata sua história e toma conhecimento das histórias de outras pessoas, valorizando a diversidade cultural e a história de cada sujeito como patrimônio. Esse museu concebe ainda o trabalho de produção e curadoria como colaborativas, pois além de “registrar a história da sua vida”, o visitante também pode ser curador, no sentido de construir coleções de histórias, imagens e vídeos¹.

O trabalho do Museu da Pessoa tem como base os seguintes eixos: registro, preservação e divulgação de histórias de vida (MIZIARA, 2016). Os três conceitos norteadores do trabalho desse museu são: memória (sua fonte e documento); museologia (sua área de atuação); e virtualidade (sua essência) (HENRIQUES, 2004). Na configuração do Museu da Pessoa, o trabalho está voltado tanto para a valorização das histórias de vida e da memória social quanto para o seu uso na transformação social e o respeito à diversidade cultural, social, sexual, política, étnico-racial e religiosa dos grupos.

Antes da construção do conhecimento histórico e geográfico, é fundamental que o professor realize uma atividade investigativa com as crianças ambientada no laboratório de informática da escola e, assim, levá-las a contextualizar o conceito de museus, levantando os seus conhecimentos sobre esses espaços. Levá-las assim a desenvolverem a reflexão, a pesquisa, a linguagem oral e escrita, sobre as origens, funções e tipos de museu. Isso implica que o professor problematize com as crianças a importância da preservação do patrimônio cultural, as histórias e memórias reveladas pelos objetos, o que os museus registram sobre nossa história e cultura (RUDEK, 2016).

Na sequência, o professor faz a abordagem sobre os museus físicos e os disponíveis na internet, introduzindo assim noções de museus virtuais *on-line*, que podem ser visitados pelas crianças em tempo, sem saírem de casa. Assim, cria-se um contexto de inserção e contextualização do Museu da Pessoa para trabalhar o tempo, as transformações e permanências nas histórias de vida (COOPER, 2012). Nesse contexto, é necessário que as crianças, com o auxílio do professor, selecionem o *link* “Conheça o Museu”, disponível na página principal no *site* www.museudapessoa.org. Ao clicar nesse *link*, as crianças serão direcionadas para a tela a seguir (Figura 2):

¹ Com base na informação disponível no Portal do Museu da Pessoa, em <https://acervo.museudapessoa.org/pt/museu-da-pessoa> Acesso em 19 de Agosto de 2021, às 20h47.

Figura 2: Acesso ao link “Conheça o Museu” do Museu da Pessoa



Fonte: www.museudapessoa.org. Acesso em: 04 jan. 2022

Por conseguinte, cabe ao professor explicar como a contação e o registro das histórias de vida são importantes para compreendermos não só a nossa trajetória de vida e cotidiano, mas também de outras pessoas, valorizando e respeitando a cultura local, regional e nacional (HENRIQUES, 2004; BRASIL, 2017). O Quadro 2 reúne uma seleção de conteúdos delimitados, a partir da proposta curricular da BNCC, que podem ser trabalhados no laboratório de informática da escola com as crianças do 4º ano do Ensino Fundamental, através do Museu da Pessoa, e as possibilidades didáticas e metodológicas do ensino-aprendizagem de História.

Quadro 2: Museu da Pessoa (MP), conteúdos e ações didáticas em História (4º ano do Ens. Fundamental)

Conteúdo	Possibilidades
Tempo e mudança nas histórias	Construção de biografias pessoais das crianças e comparação com as de outras pessoas, disponíveis no MP, retratando suas semelhanças e diferenças.
	Problematização e construção de hipóteses: Por que as coisas mudam?
	Relacionar vivências próprias de tempo com outras histórias de crianças e famílias, disponíveis no MP.
	Relacionar histórias de vida do MP quanto às transformações e permanências sociais e culturais.
	Comparação de histórias de vida das crianças com as de outras pessoas do MP para identificar as transformações e permanências físicas, sociais e culturais.
	Correlacionar as suas histórias e as de outras pessoas do MP, reconhecendo-as e valorizando-as.
	Pesquisas e comparações de histórias de vida e imagens disponíveis no MP sobre as semelhanças e diferenças entre os modos de ser, viver e trabalhar das pessoas no presente e no passado.

Fonte: Cainelli (2006) e Cooper (2012)
Elaboração dos autores (2021)

O Museu da Pessoa traz como possibilidade didática com as crianças do 4º ano do Ensino Fundamental, o trabalho com a pesquisa de histórias de vida, clicando-se no *link* “Histórias” (Figura 3).

Figura 3: Acesso ao link “Histórias”, disponível no Museu da Pessoa

Fonte: www.museudapessoa.org. Acesso em: 04 jan. 2022

Essas narrativas são fontes históricas, ou seja, documentos escritos ou orais que se apresentam como traços do passado. Através da problematização desses registros, potencializa-se a percepção, explicação e compreensão sobre o porquê de as pessoas contarem e registrarem as suas histórias de vida, e o significado dessas histórias para elas. Disponíveis no Museu da Pessoa, essas fontes possibilitam às crianças se envolverem com a pesquisa histórica, fazendo adivinhações e aprendendo a fazer inferências sobre as histórias de vida. Esses registros podem ser assim reinterpretados pelas crianças, pois revelam as ações das pessoas e trazem evidências da presença de diferentes culturas e mudanças sociais nos modos de viver, ser e trabalhar (CAINELLI, 2006; COOPER, 2012).

Ao problematizar, construir hipóteses, realizar pesquisas, comparações e relacionar as suas histórias de vida com as de outras pessoas, utilizando textos e imagens, disponíveis no Museu da Pessoa, potencializa-se o desenvolvimento da “imaginação histórica” dos estudantes, uma vez que as crianças aprendem, com as histórias, a fazer demarcações cronológicas e a situar os relatos nessas demarcações; descobrir os fatores que deram origem a essas histórias; compreender os acontecimentos e por que ocorreram; de onde vieram as pessoas, onde, quando e por que se instalaram em determinada localidade; a distinguir entre o que é conhecido e o que pode ser adivinhado; inferências sobre modos de vida; fazer suposições (COOPER, 2012); perceber a presença de traços de diferentes grupos na sua família, comunidade e cultura local, regional e nacional; valorizar semelhanças e diferenças físicas, sociais e culturais entre os modos de vida de diversos grupos e localidades, no presente e no passado (BRASIL, 1997; BITTENCOURT, 2011); produzir textos orais e escritos, sequenciando e explicando eventos significativos.

Esse trabalho investigativo com imagens e textos das histórias de vida também potencializa o desenvolvimento de interpretações do passado pela criança, visto que as histórias de vida do Museu da Pessoa são narrativas de uma época e localidade, e dão sentido ao passado e ao presente; implicam a compreensão de que as interpretações se transformam com o tempo e o lugar; possibilitam a compreensão das mudanças sociais e culturais; são fontes de leitura e registro escrito (COOPER, 2012); expressam características sociais e culturais dos grupos de uma época e localidade; implicam conceitos e medidas temporais, e as causas e efeitos das transformações sociais e culturais ao longo do tempo (RUDEK, 2016); podem ser utilizadas para contextualização e produção de roteiro sobre como as crianças podem fazer registro escrito de suas histórias de vida e organizá-las em uma exposição. O Museu da Pessoa também pode potencializar a construção do conhecimento geográfico a partir dessas mesmas histórias (Quadro 3).

Quadro 3: Museu da Pessoa (MP), conteúdos e ações didáticas em Geografia (4º ano do Ens. Fundamental)

Conteúdo	Possibilidades
<p>As regiões brasileiras e a diversidade de manifestações culturais</p> <p>Culinária, dança, folclore e música</p>	<p>Levantamento e seleção de histórias de vida de pessoas do MP que retratam a diversidade de manifestações culturais da região da criança e de outras regiões do Brasil.</p>
	<p>Pesquisa, registro escrito e identificação no mapa da divisão política do Brasil, das cidades e regiões de origem de manifestações culturais.</p>
	<p>Comparação entre as imagens e histórias de vida de pessoas (índios, brancos, quilombolas, afrodescendentes, etc.) da região da criança e de outras regiões brasileiras, disponíveis no MP, para identificação das semelhanças e diferenças culturais.</p>
	<p>Identificação da presença de traços culturais de outras regiões do Brasil na cultura local e regional da criança, a partir das histórias de vida do MP.</p>
	<p>Representação cartográfica das manifestações culturais características de cada região no mapa de divisão regional do Brasil, utilizando o alfabeto cartográfico.</p>

Fonte: Brasil (1997; 2017). Elaboração dos Autores (2021).

O acervo de histórias de vida do Museu da Pessoa, como visto anteriormente, apresenta uma vasta coleção de relatos de pessoas de diferentes épocas e regiões do Brasil, constituindo-se num rico banco de dados e informações sobre modos de vida, de trabalho e de manifestações culturais, como folclore, música, dança, culinária, festas, etc., de várias localidades do país. Nesse sentido, contribui com o trabalho pedagógico nas aulas de Geografia com as crianças do 4º ano do Ensino Fundamental, sobre o “território e a diversidade cultural”, como proposto pela BNCC.

Dentre as possibilidades do uso do Museu da Pessoa para a construção do conhecimento geográfico com esse público de crianças, destaca-se o desenvolvimento do processo de investigação, incorporando metodologias de pesquisa e de representação cartográfica específicos da Geografia escolar. Esse trabalho investigativo contribui para que a criança desenvolva várias capacidades/habilidades cognitivas, de leitura e produção de textos orais e escritos, como também de compreensão da presença de outros grupos na formação da sua cultura local, regional e nacional.

Nesse processo investigativo, o levantamento e estudo comparativo dessas histórias de vida possibilitam à criança desenvolver as capacidades/habilidades de identificar, reconhecer e valorizar a presença das distintas culturas na formação da sua região e de outras regiões do Brasil, bem como de leitura e escrita de textos orais, escritos e de mapas. Desenvolve, por fim, o raciocínio geográfico, visto que se apropria de modo progressivo da linguagem geográfica (conceito de região e os limites, divisas e fronteiras na separação entre os territórios) e cartográfica (noções de escalas, legendas e orientação espacial).

Assim, as histórias de vida do Museu da Pessoa trazem a possibilidade de criação de contextos significativos de aprendizagem para as crianças em Geografia, pois cada história se passa numa dada cultura, espaço e tempo. O desdobramento disso é a aprendizagem sobre como as manifestações culturais, expressas nessas histórias, materializam-se no espaço, transformam-se com o tempo e se tornam específicas de cada região. Ao representá-las cartograficamente, a criança aprende que os mapas são, além de instrumentos de representação, ferramentas de leitura do espaço, sendo a cartografia outra base de aprendizagem da Geografia (CALLAI, 2005; CASTROGIOVANI, 2012).

5. Conclusões

No período atual de pandemia de Covid-19, os professores encontram-se diante de desafios pedagógicos, em razão da ruptura dos processos de ensino-aprendizagem das disciplinas de História e Geografia, dada a suspensão das aulas presenciais. Há ainda desafios quanto ao uso de tecnologias da informação e comunicação, visando-se implementar a BNCC nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois as atividades presenciais nas escolas e nos museus físicos foram suspensas.

O estudo propositivo desenvolvido neste trabalho evidencia que as coleções de história de vida do Museu da Pessoa possibilitam ao professor desenvolver com as crianças a construção do conhecimento histórico e geográfico, através da pesquisa com essas narrativas, potencializando a apropriação dos objetos de conhecimento e o desenvolvimento das habilidades propostas pela BNCC para o ensino de História e Geografia no 4º ano do Ensino Fundamental.

As crianças podem descobrir novas evidências da sociedade do passado, a partir dos relatos de quem viveu nesse tempo, diferenciando-a da sociedade atual quanto a atitudes, valores e crenças (CAINELLI, 2006; COOPER, 2012). O trabalho educativo com histórias de vida do Museu da Pessoa potencializa o desenvolvimento da narrativa histórica pela criança, que é uma condição do pensamento histórico na medida em que, ao estudarem histórias de vida (concretas), materializam as operações mentais acerca do tempo, transformando o passado em presente. Ao serem apresentadas a essas histórias de vida, as crianças incorporam objetos de conhecimento da História ao seu campo mental (ABUD, 2012).

As histórias de vida do Museu da Pessoa são fontes que podem ser utilizadas também pelos professores nas aulas de Geografia, com foco na construção do conhecimento sobre as regiões brasileiras, a partir da diversidade cultural, tanto através do desenvolvimento dos conteúdos e uso da linguagem geográfica (conceitos e categorias) quanto através da leitura e representação desses espaços pela mediação da linguagem cartográfica. Os mapas, nessa perspectiva, não seriam apenas o fim do conhecimento em si, mas o meio através do qual elas exercitam capacidades e habilidades do pensamento científico, como observação, hipóteses, interpretação, comparação, descrição, sínteses e conclusões (CALLAI, 2012; CASTELLAR; VILHENA, 2011).

Agradecimentos

À Dr.^a Márcia Josanne de Oliveira Lira, Professora Associada I aposentada do Departamento de Métodos e Técnicas – DMT/FACED/UFAM, pela revisão gramatical do texto.

Biodados



COSTA JUNIOR, W. R. é doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Educação na Amazônia – PGEDA/ Associação Plena em Rede/ Universidade Federal do Amazonas. Possui Bacharelado (2008), Licenciatura (2012) e Mestrado em Geografia (2011) pela UFAM. Atualmente é Professor Assistente I do Departamento de Métodos e Técnicas – DMT da Faculdade de Educação - FACED/ UFAM. Pesquisador do Grupo de Pesquisa CEFORT – Comunicação, Tecnologia e Conhecimento para a Educação Presencial e a Distância (CNPq). Tem experiência no ensino e pesquisa com ênfase na relação entre História e Geografia na formação inicial de professores no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia – FACED/ UFAM. Seus interesses de pesquisa incluem: Currículo, Metodologias de Ensino e Práticas pedagógicas nas relações entre História e Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental; Natureza e Sociedade na Educação Infantil; Aprendizagem e Construção do conhecimento na integração curricular entre História e Geografia, com destaque para Museus virtuais e mediações didáticas na abordagem das relações entre espaço-tempo na formação inicial do Pedagogo.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7039-4576>

CONTATO: +55 92 98120 5902

E-MAIL: junior.wrc@gmail.com



THOMÉ, Z. R. C. é graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (1985), mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (1993) e doutorado em Engenharia de Produção - Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001). Realizou Estágio de Pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, dedicando-se ao desenvolvimento de software e de material didático para suporte às ações stricto sensu na modalidade de Educação a Distância (2013-2015). É Professora Titular aposentada da Universidade Federal do Amazonas. Líder do Grupo de Pesquisa CEFORT - Comunicação, Tecnologia e Conhecimento para a Educação Presencial e a Distância (CNPq). Professora orientadora do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) desde 2005. Professora orientadora do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPG-ECIM) desde 2014 e do Programa de Pós-graduação em Educação na Amazônia - PGEDA desde 2020. Coordenadora do Laboratório de Ambientes Hiperídia de Aprendizagem e Núcleo de Concepção e Produção das Mediações Didáticas e Tecnológicas do Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para as Redes Públicas de Ensino - FACED/CEFORT, voltados para o desenvolvimento das ações de Formação Continuada de Professores, objetivadas pelos Materiais Impressos/Fascículo, Vídeos Educativos e Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Comunicação, Educação e Tecnologia, atuando principalmente nos seguintes temas: conhecimento, ensino, aprendizagem, informática e tecnologia aplicada.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7483-8186>

CONTATO: +55 92 99991 5173

E-MAIL: zeinathome@gmail.com

Referências

- ABUD, K. M. TEMPO: a elaboração do conceito nos anos iniciais da escolarização. **Historiae**, Rio Grande, vol. 3, n.º 1, p. 9-17, 2012.
- ALVAREZ, J.; PASSOS, E. Pista 7: Cartografar é habitar um território existencial. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015, p.131-149.
- BARROS, L. P. de; KASTRUP, V. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p.53-75.
- BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2011. (Coleção docência em formação. Série ensino fundamental). 408p.
- BRASIL. **Lei n. 9.394**, 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm Acesso em: 05 abr. 2019.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: História, Geografia**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **BNCC – Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017.
- CALLAI, H. C. Aprendendo a ler o mundo: a Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005.
- CALLAI, H. C. Estudar o lugar para compreender o mundo. In: CASTROGIOVANI, Antônio Carlos; CALLAI, Helena Copetti; KAERCHER, Nestor André. **Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. 10ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.
- CAINELLI, M. Educação histórica: perspectivas de aprendizagem da história no Ensino Fundamental. **Educar**. Curitiba: Ed. UFPR, n.º Especial, p.57-72, 2006.

- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2011. (Coleção ideias em ação).
- CASTROGIOVANNI, A. C. Apreensão e compreensão do espaço geográfico. In: CASTROGIOVANNI, Antônio Carlos (Org.). **Ensino de geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. 10.ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.
- COOPER, H. **Ensino de História na Educação Infantil e Anos Iniciais**: um guia para professores. Traduzido por Rita de Cássia K. Jankowski, Maria Auxiliadora M. S. Schmidt e Marcelo Fronza. Curitiba: Base Editorial, 2012. 264p. Título original: History 3-11 early years & primary: guide for teachers.
- DELEUZE, G. O que é um dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento, Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-161.
- DELEUZE, G.; GUATARRI, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Vol.1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- DIAS-TRINDADE, S.; RIBEIRO, A. I.; MOREIRA, J. A. Museus virtuais interativos enquanto artefactos digitais para a aquisição de competências e conhecimentos. In: ALVES, Lynn Rosalina Gama; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo (Orgs.). **Museus virtuais e Jogos digitais**: novas linguagens para o estudo da história. Salvador: EDUFBA, 2019, p.193-214.
- HENRIQUES, R. M. N. Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa. **Dissertação**. 187p. Mestrado em Museologia, Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Geografia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa-PT, 2004.
- JUZWIAK, V. R. Entre disputas e debates: a construção da BNCC de História. **Dissertação**. 196p. Mestrado em Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2021.
- KASTRUP, V.; BARROS, R. B. de. Pista 4: Movimentos-funções do dispositivo na prática da cartografia. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virginia; ESCÓSSIA, Liliana da (Orgs.). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2015, p.76-91.
- LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed.34, 1998.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1999.264p. (Coleção TRANS). Tradução de: Cyberculture.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- MIZIARA, R. Experienciar museus: Um olhar sobre o Museu da Pessoa. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, maio, 2016, p.2
- PASSOS, E.; BARROS, R. B.. Pista 1: A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: ____; KASTRUP, Virginia; ESCÓSSIA, Liliana da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2015, p.17-31.
- RUDEK, S. Unidade didática de História: a exploração dos museus virtuais como recurso metodológico para o ensino de História. In: PDE. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**: produções didático-pedagógicas. Programa de Desenvolvimento Educacional, Secretaria de Estado da Educação: Curitiba-PR, 2016. 67p.
- SOUZA, I. C. A. da S.; ALVES; L. R. Entre museus e jogos digitais. In: ALVES, Lynn Rosalina Gama; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo (Orgs.). **Museus virtuais e Jogos digitais**: novas linguagens para o

estudo da História. Salvador: EDUFBA, 2019, p.39-58.

VLACH, V. R. F. **Ensino de Geografia no início do século XXI**: desafios e perspectivas. SL: S/D. Disponível em: <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal9/Teoriaymetodo/Teoricos/04.pdf> Acesso em: 05 abr. 2019