

Uma Noite no Museu D. Diogo de Souza: uma atividade imersiva de educação patrimonial com o Curso de História Urcamp

Ângela Carretta¹
Clarisse Ismério²
Gabriela Swenson³

doi.org/10.47585/eici2022.01.08

Introdução

O Curso de História da Urcamp, Graduação I possui um currículo pautado no ensino por competências, tendo como uma delas a formação para a valorização do patrimônio cultural, que é desenvolvida sob a perspectiva da Educação Patrimonial e Museológica. Essa competência constitui-se num dos diferenciais do curso e foi proposta justamente porque a Fundação Áttila Taborda, mantenedora do Centro Universitário da Região da Campanha - Urcamp, é responsável pela curadoria do Museu D. Diogo de Souza⁴, fato que amplia a possibilidade de construção da referida competência.

Os museus, no passado, eram definidos como um local de guarda e preservação das artes e das ciências, mas na contemporaneidade esses espaços de memória assumem funções culturais, sociais e educativas. Nessa perspectiva o Museu D. Diogo de Souza se constitui como laboratório do Curso de História,

1 Docente do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP | E-mail: angelacarretta@urcamp.edu.br

2 Docente do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP | E-mail: clarisseismerio@urcamp.edu.br

3 Docente do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP | E-mail: gabrielaswenson@urcamp.edu.br

4 O Museu Dom Diogo de Souza é um dos quatro museus que estão sob a curadoria do Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) e se localiza na Cidade de Bagé. Foi fundado em 20 de setembro de 1956, tendo como seu idealizador o historiador Tarcísio Taborda.

onde professores e alunos desenvolvem as atividades de ensino, pesquisa e extensão.

Assim, no presente artigo, descrevemos e analisamos uma atividade imersiva de educação patrimonial que desenvolvemos no Museu D. Diogo de Souza e que, posteriormente, a ideia foi replicada por alunas do curso como atividade do estágio no Ensino Fundamental.

Museus: lugares de memória e educação

Os museus são lugares de memória, que salvaguardam uma parte do patrimônio cultural, formado pelos objetos e coleções que compõem o seu acervo museológico, sendo “formado por objetos bi ou tridimensionais, de ampla variedade tipológica, podendo ser de cunho etnográfico, antropológico, arqueológico, artístico, histórico, tecnológico, imagético, sonoro, virtual, de ciências naturais, entre outros” (PADILHA, 2014, p. 21). Destacam-se por sua complexidade e importância ao guardar identidades e práticas sociais experienciadas ao longo da história, vindo a se constituir como

lugares em uma tríplice acepção: são lugares materiais onde a memória social se ancora e pode se apreendida pelos sentidos; são funcionais porque têm ou adquiram a função de alicerçar memórias coletivas e são lugares simbólicos onde essa memória coletiva, vale dizer, essa identidade se expressa e se revela. São, portanto, lugares carregados de uma vontade de memória. Longe de ser um produto espontâneo e natural, os lugares de memória são uma construção histórica e o interesse que despertam vem, exatamente, de seu valor como documentos e monumentos reveladores dos processos sociais, dos conflitos, das paixões e dos interesses que, conscientemente ou não, os revestem de uma função icônica. (NORA. 1993, p. 21-22).

Portanto é de extrema relevância que sejam desenvolvidas práticas e ações educativas nos museus, voltadas para o desenvolvimento da educação patrimonial, buscando a “ativação da memória social, recuperando conexões e tramas perdidas [...] promovendo a apropriação pelas comunidades de sua herança cultural, resgatando ou reforçando a autoestima e a capacidade de identificação dos valores culturais” (HORTA, 2000, p. 35).

Devemos lembrar da amplitude do termo Educação Patrimonial, pois:

Todas as vezes que as pessoas se reúnem para construir e dividir conhecimentos, investigar para conhecer melhor, entender e transformar a realidade que as cerca estão realizando uma ação educativa. Quando tudo isso é feito levando em conta algo relativo ao patrimônio cultural, então trata-se de Educação Patrimonial. A Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o patrimônio cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação.⁵

5 <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/343>.

Nesse processo estimulamos a construção do conhecimento, apropriação dos valores e significados, contribuindo para o processo de desenvolvimento pessoal e profissional do educando, ciente de que, dessa forma:

Proporcionará aos seus públicos o acesso a uma formação voltada para o contato com os espaços museológicos, que os estimulem a olhar criticamente, a ler os objetos e os espaços, a identificar as mensagens subentendidas, a perceber o discurso oculto na expografia, a criar novos significados, relações, narrativas. Muito além da visita guiada à exposição, a ação educativa precisa privilegiar a preparação para as 'leituras da exposição', direcionando suas iniciativas para a formação integral do ser humano (FIGURELLI, 2011, p. 119).

Assim, proporcionamos aos acadêmicos do curso de História da Urcamp uma atividade educativa de imersão no Museu Dom Diogo de Souza, oportunizando “um processo de vivência em ambiente externo ao escolar visando a aprendizagem através da experimentação de situações profissionais, culturais, linguísticas, sociais, políticas, dentre outras” (DALTRO FILHO, 2019, p. 69).

Buscamos, ao propor essa atividade de formação, a oportunidade de construção de uma consciência histórica na qual os acadêmicos “poderão compreender melhor os modos de construção da identidade e de produção de memória coletiva, reviver como a sociedade se desenvolveu e influenciou a educação e ainda aprender a incluir grupos, pessoas e práticas culturais no campo do patrimônio” (ROSSI, 2017, p. 113).

Imersão no Museu D. Diogo de Souza

No dia 05 de outubro de 2021, desenvolvemos uma aula prática no Museu D. Diogo de Souza, uma imersão dos alunos voltada a experienciar uma aula de educação museológica. Para tanto buscamos inserir numa atividade organizada pelas gestoras do museu, Carmen Barros e Maria Luiza Pêgas, intitulada ‘Uma noite no Museu’, desenvolvida desde 2013.

A proposta envolveu a investigação de cinco temáticas - Educação na era Vargas, Educação no Regime Militar, Guerra Farroupilha, Etnias indígenas e Forte Santa Tecla - Indígenas - com vistas a produção de um seminário interdisciplinar compreendendo três dos componentes curriculares do módulo 3 do Curso de História do Centro Universitário da Região da Campanha - Metodologias e Práticas de Ensino, Representações e Símbolos de Poder e História do Pensamento Educacional. Com vistas a contemplar o eixo do semestre ‘Construção Profissional e Atuação do Professor Historiador’⁶, para após imersão produzir material teórico sobre uma das temáticas e propor o planejamento de uma Rotação por Estações, considerada por Carretta, Cappelari e Barros (2022) como um conjunto de estratégias, selecionadas, criteriosamente, com vistas a contribuir para a constituição do papel do aluno como protagonista da aprendizagem. Acreditamos

⁶ O eixo ‘Preocupa-se com a construção profissional e atuação do professor historiador, oportunizando a aquisição dos conhecimentos. A estrutura teórica do módulo foi concebida a partir das teorias de Bourdieu, Dewey, Nóvoa e Freire’ (PPC Curso de História, 2020).

ser esta estratégia adequada, pois a simultaneidade de tarefas, com diferentes propósitos, exige diferentes habilidades. De acordo com estas autoras, “este modelo, [...] otimiza o tempo na sala de aula, enriquecido por conhecimentos prévios disponíveis antecipadamente, em consonância com a proposta de Sala de Aula Invertida” (2022, p. 24), bem como atende os preceitos de um currículo por competências.

Inicialmente, apresentamos aos acadêmicos a proposta a ser desenvolvida, combinamos data, horário e materiais necessários (lanterna, por exemplo), pois já conhecíamos este grandioso ‘laboratório’ do curso de História e havíamos contatado com a direção do Museu Dom Diogo de Souza. Durante esse momento entregamos as orientações numa espécie de guia, para que eles percebessem como propor uma imersão.

Guia prático de como planejar uma atividade imersiva

Consideramos que uma atividade imersiva pode ocorrer presencial ou virtualmente, a partir de uma aula de campo, uma visita guiada ou técnica, ou pela gamificação, simulações e realidade aumentada, pois, de acordo com Mehigan & Pitt (2010, p. 282), “a aprendizagem imersiva é a experiência educacional altamente interativa, em que ocorre o engajamento do aluno com o conteúdo para facilitar a aprendizagem”.

Para que possa ser significativa em termos de aprendizagem necessita ser bem planejada, pois não pode ser uma atividade isolada. Dessa forma, a referida proposta caracteriza-se também como interdisciplinar, a qual exige um diálogo entre os componentes curriculares, para que ocorram sólidas representações orais, por escrito, e por ilustrações que contribuam para um fechamento, um *feedback*. Dessa forma, o que for observado e apreendido nos momentos imersivos podem se integrar a outros componentes curriculares.

Por isso, precisamos apreciar criticamente três momentos que envolvem a referida estratégia: a preparação, a realização, propriamente dita, e o *feedback*/avaliação da aula. Do *feedback* poderão surgir novas propostas, como neste caso, a solicitação de documentos históricos existentes no Museu e a releitura das temáticas propostas pelos componentes curriculares do módulo.

Aconselhamos que o primeiro passo seja realizar uma ida ao local onde será desenvolvida a imersão, para um levantamento prévio do lugar a se explorar. Esse passo nos permite saber os horários de visitação e selecionar as temáticas que terão ênfase. E, para tanto, compomos um guia para nortear as etapas da atividade.

Etapas da preparação de uma aula de educação patrimonial voltada para museus

1) Definir Objetivos: Qual seu objetivo ao realizar uma atividade imersiva presencial? Que habilidades se pretende desenvolver?

Sugerimos que revisitassem a tabela da Taxonomia de Bloom para estimar os resultados que se esperaria obter., pois “[...] a utilização da Taxonomia de Bloom um instrumento adequado para ser utilizado [...] foi avaliada e atualizada considerando os avanços estratégicos e tecnológicos incorporados ao meio educacional” (FERRAZ; BELHOT, 2010, p. 431). Esta taxonomia compreende seis níveis, cada qual com objetivos de aprendizagem capazes de nortear o planejamento das aulas e das avaliações. A elaboração dos objetivos deve abranger além do aspecto cognitivo, as habilidades, os valores e as atitudes.

2) Escolha do Local: A escolha do local que será objeto de estudo do trabalho de campo deve ser cuidadosamente analisada. Sugerimos optar por aquele que possui mais possibilidades formativas, e que, preferencialmente, esteja vinculado com o programa e com os conteúdos que os alunos estão estudando. Sempre que possível verificar a possibilidade de articular conhecimentos de outras disciplinas.

Recomendamos, que na visita de reconhecimento do local, seja enfatizado ao colaborador do museu os assuntos que emergiram em sala de aula, a posteriori e, que sejam indicadas as exposições ou salas mais importantes para sua turma.

3) Situação Problema: Ao preparar os alunos para a imersão, propusemos uma situação problema para que o acadêmico resolvesse, ao longo das próximas aulas. O problema foi proposto pelos professores do módulo, em reunião de planejamento e, conforme já citado anteriormente, se refere à produção de um texto e o planejamento de uma aula, envolvendo uma rotação de estações, com vistas ao compartilhamento de saberes, durante um seminário. Para o cumprimento da tarefa, os acadêmicos foram organizados em cinco pequenos grupos, cada um com uma temática.

Problematizar a atividade imersiva sugere ao aluno que o foco no objetivo daquela visita seja mantido, evitando que se dispersem.

4) Calendário: Uma atividade em um espaço não formal normalmente ocorre em meio ao desenvolvimento de um projeto de médio prazo, podendo ser disciplinar, multidisciplinar ou interdisciplinar. Por isso devemos lembrar que:

- Necessita de autorização da gestão escolar, bem como dos pais ou responsáveis.
- Necessita ser agendada antecipadamente.
- Necessita verificar o transporte, se será disponibilizado por um órgão público ou contratado.
- É necessário que ocorra um momento para sua preparação e outro para análise e avaliação da atividade realizada.
- É importante delimitar quanto tempo será necessário para realizar as atividades decorrentes da imersão.

5) Recursos Materiais: Consideramos fundamental pensar no que será necessário para realizar as atividades durante a ida ao Museu. Serão distribuídos roteiros para os alunos? Folhetos? Mapas? Será possível filmar, fotografar ou anotar?

Os alunos devem estar conscientes dos objetivos da imersão, bem como sobre o que se espera deles e o que terão que fazer.

6) E como avaliar uma aula de campo? Se você propôs um problema para os alunos resolverem durante a aula de campo, a solução que eles te apresentam serve como avaliação. Se você não propôs um problema, a maneira mais simples de testar os conhecimentos adquiridos é aplicar uma atividade ou um quizz sobre o tema estudado e os conteúdos da disciplina. Uma outra forma de avaliação pode ser a exposição das impressões e conclusões que os alunos tiveram. Pode ser tanto em uma roda de discussão, como em forma de relatório.

Considerando que no componente curricular Planejamento da Ação Pedagógica havíamos estudado a avaliação por rubricas, “[...] método de avaliação que considera o desempenho do aluno numa determinada tarefa ou num conjunto de tarefas, no final, produz um produto ou um determinado resultado esperado de aprendizagem” (PORTO, 2005, p. 155), os acadêmicos receberam a tabela abaixo, contendo os critérios e intensidade da avaliação.

Quadro 1. Critérios de avaliação

Critérios/Níveis de qualidade	100%	75%	50%
Conteúdo	O conteúdo foi expresso com clareza e excelente domínio.	O conteúdo foi apresentado de forma clara, evidenciando domínio.	O conteúdo foi apresentado de forma superficial.
Recursos	Os recursos visuais enriqueceram a apresentação oral, pois foram bem selecionados e extraídos da visita ao Museu.	Os recursos visuais tornaram a apresentação mais atrativa, mas poderiam ser mais adequados.	A apresentação oral foi prejudicada pela escassez de recursos visuais.
Fontes históricas	Há evidências de que as fontes históricas usadas para a produção textual são sólidas e confiáveis, disponibilizadas pelo museu-escola.	A produção textual usou parcialmente as fontes históricas confiáveis e disponíveis no museu.	A produção textual apresenta fragilidades resultantes das fontes históricas empregadas.
Termo de consentimento	O termo foi bem redigido e apresenta todos os elementos exigidos para uma saída a campo.	O termo foi bem redigido e apresenta, parcialmente, os elementos exigidos para uma saída a campo.	O termo deverá ser reescrito, atendendo às exigências de uma saída a campo.
Objetivos	Foram bem redigidos e atendem, totalmente, à proposta deste trabalho.	Foram bem redigidos e atendem à proposta deste trabalho.	Foram bem redigidos e atendem, parcialmente, à proposta deste trabalho.
Estações	O roteiro descreve o tipo de atividade/conteúdo e orienta perfeitamente, as ações de seus alunos em cada uma das estações.	O roteiro descreve o tipo de atividade e orienta as ações de seus alunos em cada uma das estações, porém poderá ser necessário explicitar oralmente as tarefas.	O roteiro não prevê a autonomia dos alunos, sendo necessário que o professor lhes dê atendimento frequentemente.

Fonte: Critérios criados pela professora Ângela Carretta

Para a imersão, os acadêmicos adentraram o glamuroso prédio que abriga o Museu D. Diogo de Souza, com lanternas nas mãos, pois, intencionalmente, a claridade era restrita; apenas as vitrines estavam iluminadas, provocando um ar de mistério; dessa forma, cada detalhe a ser observado precisava ser visto pelo foco da lanterna. O encantamento que as luzes provocaram permitiu um olhar profundo e diferenciado sobre o objeto observado (Imagem 1).

Imagem 1. Uma noite no Museu com as professoras e acadêmicas(os) do Curso de História da Urcamp

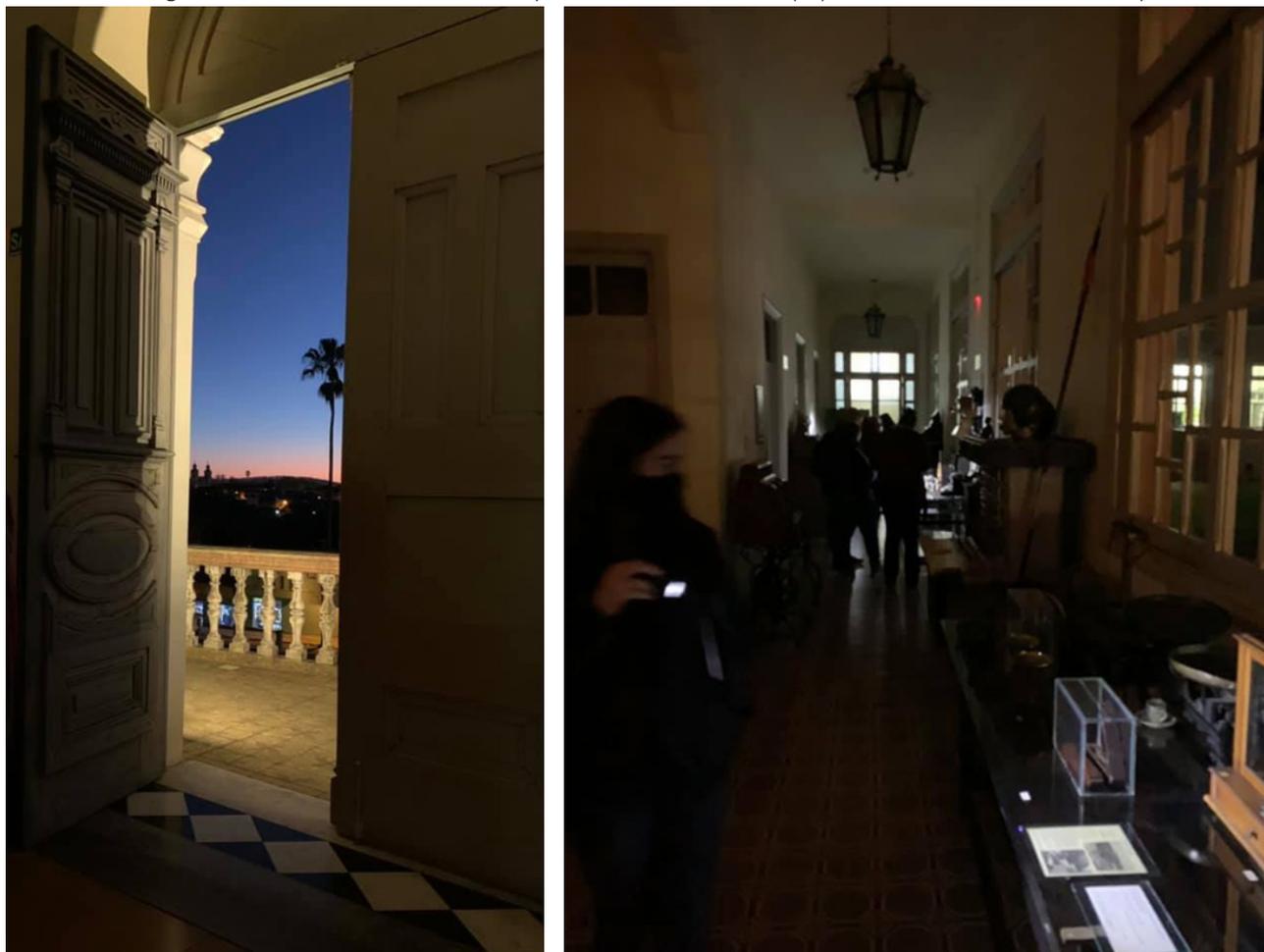


Foto: Maria Luiza Pêgas (Museu D. Diogo de Souza), Arquivo do Curso de História .

A visitação ao espaço foi guiada por colaboradores e pela professora historiadora Dra. Clarisse Ismério, coordenadora do curso. As observações eram entremeadas por questionamentos, fotos e anotações, pois a tarefa decorrente da imersão era a construção de um texto básico fundamentado, versando o tema específico, o qual poderia servir como material balizador para aulas de História na Educação Básica, acompanhado do planejamento de uma sequência didática, envolvendo a Rotação por Estações, uma estratégia interessante para a aprendizagem ativa.

O clima era de curiosidade frente ao acervo museológico, o qual abriga 20 mil fotos e

4500 objetos tombados⁷. Ao final da visita organizamos os grupos e a escolha dos temas para o aprofundamento e planejamento da aula⁸. Na Imagem 2, registramos um momento de descontração das professoras e acadêmicos que participaram da atividade.

Imagem 2. Uma noite no Museu com as professoras e acadêmicas(os) do Curso de História da Urcamp



Foto: Maria Luiza Pêgas (Museu D. Diogo de Souza), Arquivo do Curso de História .

Após a atividade de imersão, o trabalho decorrente desta proposta de formação para a valorização do patrimônio cultural deveria incorporar: - Visitação de reconhecimento do local (você a fizeram na noite do dia 5). - Simulação da seleção de turmas que participaram da saída a campo, bem como a duração da temática (indicar nível da educação básica e o ano). (i) - A simulação da redação do termo de consentimento, a ser enviado aos pais. (ii) - Definição dos objetivos que visam o desenvolvimento cognitivo, das competências,

⁷ Atualmente no acervo do Museu D. Diogo de Souza existem 20 mil fotos e negativos tombados, 100 mil em processo de pré-tombamento, 4500 objetos tombados e em pré-tombamento mais de 4000.

⁸ Confira no YouTube como foi essa experiência: <https://www.youtube.com/watch?v=n6qTh1knJOI>.

os valores e atitudes (pelo menos um de cada). (iii) - Delimitação da proposta didática, a partir de uma das cinco temáticas que compõem as salas de exposição do Museu D. Diogo de Souza: a) Revolução Farroupilha (Bira e Miriã); b) Era Vargas (Felipe e Mauren); c) Ditadura Militar (Érica, Mariana e Matheus); d) Etnias indígenas (Liliana e Kátia); e) Forte de Santa Tecla (Antônio, Marilaine e Odonel). - Elaboração do roteiro das três estações (Rotação por Estações). (iv) - Um texto básico fundamentado, versando sobre o tema, o qual poderá servir como material balizador para aulas de História na Educação Básica. (v) - A apresentação oral, com suporte tecnológico, foi marcada para o dia 16 de outubro, às 19h. - Cada grupo aplicará uma atividade com os colegas para fixação do conteúdo. (vi) - A avaliação será por rubrica.

As atividades tiveram prosseguimento nas semanas seguintes. Dessa forma, alguns precisaram retornar ao local, em busca de materiais impressos e fotos para ampliar o conhecimento do tema escolhido.

O seminário ocorreu com a apresentação do texto produzido, o plano de aula e a aplicação de uma das atividades da Rotação por Estações com o grupo de colegas.

Propostas apresentadas

Destacamos neste momento propostas apresentadas no seminário pelas(os) acadêmicas(os) que participaram da imersão, sendo uma voltada para a censura na Ditadura Militar e duas para a história do Forte Santa Tecla.

A atividade proposta pelo acadêmico Matheus Figueiredo Camacho foi pautada na Censura na Ditadura Militar, especificamente observada na suspensão dos direitos civis pelo Ato Institucional de 1968 (AI-5), ao reprimir a liberdade de expressão censurando livros, filmes e músicas. Inicialmente ocorreria a apresentação e análise do filme Jango (1984) e do filme Marighella (2019), dos quais deveriam destacar os principais pontos de cada obra e fazer uma apresentação em sala de aula. Num segundo momento escolhiam uma das músicas censuradas, para verificar se as letras falam diretamente ou indiretamente da ditadura militar.

O Forte de Santa Tecla é muito significativo para a nossa região, por se tratar de um patrimônio cultural de Bagé, que foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) em 1970 (Nº Processo:0392-T-48). Historicamente, sua construção iniciou em 27 de janeiro de 1774, ordenada por D. José de Vertiz y Salcedo, para demarcar a posse dos espanhóis no local, impedir a expansão portuguesa e possibilitar intercâmbio de reforços com as Missões (TABORDA, 2015, p. 63). Em sua construção participaram 360 indígenas, liderados pelo capitão Francisco Piera. Possuía o formato de um pentágono irregular, cujas muralhas eram feitas de leivas de barro socado (taipa). Existiam, também, construções, casas e quartéis que eram de pau-a-pique, cobertas de palha, distribuídas em torno da praça de armas. Os armazéns possuíam cobertura de couro, para garantir a segurança contra incêndio (FLORES, 1996, p. 467; FAGUNDES, 2012, p. 30).

Nesse tema, o acadêmico Antônio Luís Hoesel Nogueira teve como objetivo, em sua

atividade, contar a história do Forte Santa Tecla a partir de uma Corrida do Tempo. Para tanto estabeleceu o seguinte roteiro:

Será passado um texto aos alunos acerca do Forte Santa Tecla em data anterior a aula para que estejam informados sobre o assunto;
Durante a aula, os alunos serão divididos em grupos de 5;
Cada grupo receberá uma cartela, 20 cartas com perguntas e 5 peças;
Cada aluno deverá escolher uma peça para si;
A cartela constará com 4 casas e 5 colunas, bem como uma linha de chegada ao topo;
Os alunos decidirão a ordem das jogadas (quem começa, os seguintes jogadores e quem termina);
Logo após isso, deverão sortear uma carta contendo uma pergunta do Forte para o jogador da vez responder, ele contará com um tempo de 30 segundos. Caso acerte, deverá andar uma casa, caso erre, deverá permanecer no mesmo lugar;
O primeiro que chegar na linha de chegada ganhará o jogo (Antônio Luís Hoesel Nogueira trabalho apresentado dia 16 de outubro de 2021).

A acadêmica Marilaine Rodrigues de Rodrigues propôs fazer uma visita ao Museu D. Diogo de Souza, centrando na exposição sobre o Forte Santa Tecla, para sensibilizar e proporcionar uma experiência de imersão. Utilizando e aplicando a metodologia de Rotação por estações, solicitou:

Estação 1 - Assistir a um pequeno vídeo, disponível em, Vídeo <https://globoplay.globo.com/v/5430748/>, apresentado na edição de 7 de novembro de 2016, no programa Bom Dia Rio Grande, para que os alunos gravem um áudio contando sobre o Forte de Santa Tecla.
Estação 2 - Produzir um texto, ilustrado, relatando o que aprendeu a partir da visita ao museu.
Estação 3 - Ao término da atividade, serão analisadas as impressões e o quanto cada aluno esteve atento durante a visita ao museu (Marilaine Rodrigues de Rodrigues, trabalho apresentado dia 16 de outubro de 2021).

Kátia e Liliane organizaram a apresentação, tendo como elemento tecnológico o aplicativo QRCode, pois o consideram um recurso pedagógico capaz de instigar o interesse e a motivação dos alunos, bem como o acesso fácil a novos elementos que enriquecem e aprofundam a temática em estudo, haja visto que o referido aplicativo tem como característica principal a mobilidade. Para isso elaboraram questões, ilustradas por imagens obtidas no museu e disponibilizaram vídeos e textos curtos, num QRCode para que os alunos buscassem informações e ampliassem a aprendizagem, a partir da imersão.

Quanto à abordagem do acadêmico Ubiratan Balim para a temática Guerra Farroupilha propôs um jogo de tabuleiro, um caça-palavras e a construção de um mapa mental para organizar as aprendizagens decorrentes da imersão e da rotação por estações.

Nas propostas apresentadas observamos que nosso objetivo foi alcançado, pois integravam as temáticas e os objetos museológicos com os conteúdos de história e com a prática docente, vindo a se constituir como aulas em educação patrimonial.

Repercussões pedagógicas

Consideramos que a atividade proposta foi extremamente significativa para os acadêmicos envolvidos, sendo essa constatação evidenciada pela proposta desenvolvida pelas acadêmicas Kátia Silva e Miriã Rosa durante o desenvolvimento das atividades de docência no estágio obrigatório para o Ensino Fundamental. As acadêmicas estavam realizando nas turmas do 6º ao 9º ano da Educação de Jovens e Adultos (EJA), na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cívico-Militar São Pedro. A atividade proposta, inicialmente, contou com uma sensibilização desenvolvida em aula, cujos conteúdos trabalhados foram os conceitos de Patrimônio Cultural (material e imaterial), Educação Patrimonial e noções sobre a estrutura dos museus e visavam, segundo as autoras, “Refletir sobre a importância da preservação do patrimônio cultural, a partir da Educação Patrimonial”. Ao final foi proposta a atividade de imersão “Uma noite no Museu D. Diogo de Souza”, que ocorreu dia 27 de maio, às 19h (Imagem 3).

Imagem 3. Uma noite no Museu com para estudantes e professores do EJA, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cívico-Militar São Pedro.



Foto: Maria Luiza Pêgas (Museu D. Diogo de Souza), Arquivo do Curso de História .

Considerações finais

Proporcionar projetos voltados para a educação patrimonial é nitidamente importante para a formação do futuro historiador, pois possibilitam o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes que irão repercutir em ações de valorização e preservação do patrimônio cultural.

Diante da compreensão e pelo privilégio do Curso de História da Urcamp ter como seu laboratório o Museu D. Diogo de Souza, propomos uma atividade imersiva cujos critérios oportunizaram a organização de um guia prático, cujos pressupostos metodológicos foram baseados na Taxonomia de Bloom, na Rotação por Estações e na Avaliação por Rubrica.

E, ao analisarmos a riqueza das propostas pedagógicas criadas pelos acadêmicos, constatamos que são fruto do amadurecimento dos conteúdos, teorias, procedimentos técnicos e metodológicos desenvolvidos ao longo do curso em seus diferentes módulos.

Finalizando, consideramos que essa atividade de imersão também foi exitosa devido ao engajamento das professoras, que integraram seus conhecimentos e competências para desenvolver e pôr em prática uma proposta pedagógica interdisciplinar voltada para a educação patrimonial, bem como os acadêmicos que aderiram à proposta e também desenvolveram suas habilidades criativas.

Referências

BRAGA, Isis. **Realidade Aumentada em Museus: As Batalhas do Museu Nacional de Belas Artes, RJ**. Tese (Doutorado). Curso de Doutorado em Ciências em Engenharia Civil, Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://coc.ufrj.br/pt/teses-de-doutorado/151-2007/1089-isis-fernandes-braga>>. Acesso em: 26 dez 2014.

Carretta, Ângela Susana Jagmin; CAPPELLARI, Lize Helena; BARROS, Carmen Lúcia Simões Pires de. Modelo de rotação por estações de trabalho: reverberações do protagonismo acadêmico. *In*: Ismério, Clarisse. (Org.). **Educação Contemporânea: Reflexões e Experiências**. 1 ed. São Paulo: Vecher, 2022. p. 21-32. Disponível em: <<https://doi.org/10.47585/9786584591103.2>>. Acesso em: 15 jul. 2022.

CARLAN, Claudio Umpierre. Os museus e o patrimônio histórico: uma relação complexa. **História**, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 75-88, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-90742008000200005>>. Acesso em: 30 nov 2014.

DALTRO FILHO, Gildásio de Cerqueira. **Aprender Fazendo: Guia de Estratégias Didáticas para a Educação Profissional**. Dissertação (Mestrado). Curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1215>>. Acesso em: 06 jun. 2022.

FERRAZ, A. P. C. M.; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 29 jun. 2022.

FAGUNDES, Elisabeth Macedo de. **Inventário Cultural de Bagé: Um passeio pela história**. 2 ed. Porto Alegre: Praça da Matriz/Evangraf, 2012.

FLORES, Moacyr. **Dicionário de História do Brasil**. Porto Alegre: EIPUCRS, 1996.

IPHAN. **Educação Patrimonial**. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/343>>. Acesso em: 07 jun. 2022.

MEHIGAN, Tracey J.; PITT, Ian. Toward an Ubiquitous Future: Modeling Existing Mobile Learning System Research. In: GUY, Retta. **Mobile learning: pilot projects initiatives**. California: Informim Science Press, 2000. p. 273-290.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 12. 1993.

PADILHA, Renata Cardozo. **Documentação Museológica e Gestão de Acervo**. Coleção Estudos Museológicos. v. 2. Florianópolis: FCC Edições, 2014.

PORTO, S. A avaliação da aprendizagem no ambiente online. In: SILVA, R. V.; SILVA, A. V. (Org.). **Educação, aprendizagem e tecnologia**. Lisboa: Edições Sílabo, 2005.

ROSSI, Cária M. S. Educação Patrimonial e História da Educação: contribuições para a formação de professores. **Horizontes**, v. 35, n. 1, p. 113-120, maio 2017. Disponível em: <<https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/122>>. Acesso em: 07 jun. 2022.

TABORDA, Tarcísio Antônio. **Bagé de ontem e de hoje**: coletânea de artigos publicados na imprensa (1939 - 1994). Bagé, RS: Ediurcamp, 2015.