

## MUSEUS E VISITAS VIRTUAIS NO ENSINO DE ARTE: POSSIBILIDADES A PARTIR DA BNCC

Ana Paula Meura<sup>1</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina

Renata Cardozo Padilha<sup>2</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina

**RESUMO:** Nesta breve reflexão busca-se abordar e levantar ideias para desenvolvimento e melhoria do ensino formal de arte através da apropriação e uso de novas estratégias de mediação e fruição da arte presente em museus. Acredita-se ser significativo para a formação em Museologia, pois refletirá sobre a aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal através de vivências em espaços em que a visitação presencial seria difícil ou inviável, proporcionando o contato com a arte além de imagens estáticas, considerando a interação do público em uma visita virtual a museus e exposições. Diante disso, percebe-se que a visitação em museus e exposições virtuais é uma alternativa que possibilita uma experiência estética e um momento de fruição a diferentes espaços sem sair de fato da escola. Em suma, buscamos compreender de que forma essa aproximação pode ocorrer positivamente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Museus virtuais. Visitas virtuais. Ensino formal. Ensino não formal. Ensino de arte.

### **MUSEUMS AND VIRTUAL TOURS IN ART TEACHING: POSSIBILITIES FROM BNCC**

**ABSTRACT:** *This brief reflection seeks to address and raise ideas for the development and improvement of formal art education through the use of new art's mediation and fruition strategies at museums. It is believed to be significant to Museology training, as it will reflect on the approximation between formal and non-formal education through experiences in spaces where in-person visitation would be difficult or impractical, providing contact with art in addition to static images, considering the interaction of the public in a virtual visit to museums and exhibitions. Therefore, it is clear that visiting museums and virtual exhibitions is an alternative that enables an aesthetic experience and an enjoyable moment in different spaces without actually leaving school. In short, it is seeking to understand how this approximation can occur positively.*

**KEYWORDS:** *Virtual museums. Virtual tours. Formal education. Non-formal education. Teaching of Art.*

---

<sup>1</sup> Professora de Arte da Rede Municipal de Ensino de Palhoça/SC e graduanda em Museologia pela Universidade Federal de Santa Catarina. Possui especialização em Pedagogia da Arte e graduação em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

<sup>2</sup> Professora do curso de graduação de Museologia da Coordenadoria Especial de Museologia (CEM) e colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCIN), ambos da Universidade Federal de Santa Catarina. Doutora e mestre em Ciência da Informação (UFSC) e Bacharel em Museologia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

### 1. Introdução

A Arte sempre esteve presente na história da humanidade. É uma prática humana relacionada às experiências e interações do homem com o meio e com o outro. Antes de ser institucionalizada como conhecemos hoje, os saberes e as práticas eram passadas de geração em geração. É através da Arte que mobilizamos nossas práticas culturais através de múltiplas visualidades, sonoridades, falas, movimentos, cenas. E é desde criança que buscamos tomar consciência de como as produzimos e a interpretamos.

Diante desse aspecto, destaca-se a importância do ensino da Arte tanto formal, aquele que ocorre dentro das instituições de ensino em diferentes níveis visando um aprendizado e futura certificação para avanço em etapas seguintes; quanto o não formal, que é institucionalizado assim como o formal mas que acontece em espaços diferentes de escolas e universidades, ocorre no museu, por exemplo (PINTO, 2012). É através do ensino que visa-se (re)conhecer a Arte no cotidiano através da reflexão, do questionamento, da curiosidade, da fruição e da produção. Ações essas que são oportunizadas nas escolas e nas diferentes instituições culturais.

Esse artigo tem como objetivo principal explorar as possibilidades de união entre o ensino formal e o ensino não formal considerando diferentes questões, entre elas a pandemia de COVID-19, aliadas à construção de um novo currículo para o ensino de arte e as possibilidades com as tecnologias da informação e da comunicação.

Percebe-se como uma reflexão importante para o ensino formal de arte por buscar compreender as mudanças no currículo que vem oportunizando a apropriação e o uso de novas estratégias de mediação e fruição da arte presente em museus, ampliando as discussões sobre o ensino de arte. Ainda assim, considera-se também importante para a museologia pois reflete sobre a aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal através de vivências em espaços em que a visita presencial seria difícil ou inviável, proporcionando o contato com a arte além de imagens estáticas, considerando a interação do público em uma visita virtual a museus e exposições.

Ao longo do texto apontam-se questões importantes, ressaltando positivamente que a conexão entre o ensino formal e o não formal pode ocorrer através de novas estratégias que podem ser muito significativas e oportunizar novas experiências nos espaços formais de ensino.

Isso, pensando a partir de uma nova proposta de currículo proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Enquanto busca-se também refletir com alguns autores como Castells (2011) e Muchacho (2005), os desafios, as tentativas e novas possibilidades que os museus já implementam e que contribuem com novas metodologias de ensino.

## **2. Primeiras reflexões com o novo currículo de Arte com base na BNCC**

É a partir de experiências profissionais relacionadas ao ensino de Arte que desdobram-se as reflexões que seguem acerca, de modo geral, do uso das ferramentas digitais para o ensino de Arte nas escolas, mais especificamente visitas virtuais à exposições e/ou museus, com foco nos Anos Iniciais (1º ao 5º ano). As discussões propostas levam em consideração dois aspectos recentes importantes: a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), a relação com o ensino não formal e a situação da pandemia de COVID-19<sup>3</sup>.

O ensino de Arte nas escolas básicas (1º ao 9º anos) já é algo consolidado mas ainda luta por espaço. A história do ensino de Arte no Brasil tem uma trajetória longa de lutas e mudanças gradativas ao longo do seu processo de implementação e busca por reconhecimento.

Para Martins e Picosque (2009, p.12), "a arte é importante na escola, principalmente, porque é importante fora dela.". Ou seja, ao longo da história da humanidade tornou-se imprescindível acessar e refletir sobre a produção artística das diferentes culturas. E uma das formas de alinhar essas questões e incentivar o pensamento crítico, reflexivo e criativo diante das situações do mundo e do cotidiano é através do ensino da Arte na escola.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para o ensino infantil e ensino fundamental. O documento articula a partir do desenvolvimento de competências e habilidades, questões com foco no desenvolvimento e consolidação da autonomia do indivíduo (criança e adolescente).

Com base nas competências e nas habilidades (presentes na BNCC), o indivíduo, em desenvolvimento, buscará resolver situações-problemas, comunicar-se com clareza e compreender o seu papel na sociedade. As competências mobilizam conhecimentos e habilidades, atitudes e valores para resolver demandas da vida cotidiana. E permitem aos/as alunos/as gerenciar e agir

---

<sup>3</sup> Diante de um novo contexto global a partir da pandemia de COVID-19, com altas taxas de transmissão e mortes por um vírus desconhecido, tornou-se um modo de ficar em segurança o isolamento social, ocasionando o uso de recursos digitais para a continuação de tarefas rotineiras como trabalhar e estudar.

diante das diferentes situações através do incentivo à reflexão, pesquisa e desenvolvimento de prática, valorizando o processo, os conhecimentos e os interesses dos indivíduos. As habilidades garantem o desenvolvimento das competências, são da ordem do fazer. Tudo isso mediado pelo/a professor/a em diferentes ações de pesquisa, curadoria educativa e planejamento.

Essa nova organização requer dos/as professores/as estudo e dedicação ao elaborar ações em que o/a aluno/a seja protagonista das ações desenvolvidas. Além de estar atento ao processo de construção do conhecimento e ao diálogo permanente. Nos Anos Iniciais (1º ao 5º anos), as crianças passam a compreender as diferentes linguagens e a se apropriar delas, são expostas de forma mais independente a experiências em diferentes contextos (familiar, social e cultural), buscam reconhecer a sua identidade, trabalham com suas memórias e a noção de pertencimento a um grupo, além de estarem em constante contato com as diferentes tecnologias da informação e da comunicação.

É através da BNCC e da formulação de um novo currículo que temos a possibilidade de uma aproximação ainda maior do ensino formal e do ensino não formal. Neste novo momento do ensino da Arte, os/as professores/as se depararam com questões que pouco apareciam nos currículos até o momento. Arte e Tecnologia, Sistema das Linguagens, Matrizes Culturais e Estéticas e Patrimônio Cultural são alguns temas que aparecem, descritos como Objetos de Conhecimento, e foram desdobrados através das habilidades. Torna-se importante refletir sobre essa mudança como forma de ampliar os olhares sobre o ensino da Arte e suas diferentes relações com o entorno, reconhecendo a Arte no cotidiano e nas manifestações culturais de forma mais crítica e reflexiva.

Para os Anos Iniciais, a BNCC apresenta vinte e seis habilidades que perpassam as Unidades Temáticas que são as quatro linguagens da arte: Artes Visuais, Dança, Música, Teatro, e Artes Integradas. Dentre essas habilidades, destacam-se algumas que permitem a aproximação entre o ensino formal e não formal a partir do diálogo diante de tantas possibilidades proporcionadas pelas tecnologias da informação e da comunicação. Possibilidades abertas ao/a professor/a no planejamento e no gerenciamento de suas ações; e ao/a aluno/a, no desenvolvimento de suas ações na escola, na ampliação dos seus conhecimentos e no compartilhamento de suas experiências.

São elas:

Quadro 01: Relação de Objetos de Conhecimento e Habilidades presentes na BNCC, 2017.

Objeto de conhecimento	Habilidade
Matrizes estéticas e culturais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais. (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
Sistemas da linguagem	(EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
Patrimônio cultural	(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
Arte e tecnologia	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de criação artística.

Fonte: BRASIL, 2017.

Para cada uma das habilidades apresentadas, inúmeras são as possibilidades de atuação tanto individuais quanto coletivas. Essas possibilidades perpassam questões como: conhecer e utilizar recursos tecnológicos e digitais no processo criativo, seja na fruição, na exploração ou na criação, tanto sobre manifestações culturais quanto em trabalhos artísticos; em diferentes espaços e locais, da sua e de outras comunidades e culturas. É através dessas habilidades que se busca reconhecer e incentivar experiências e vivências relacionadas aos diversos espaços onde a Arte (podemos ampliar para as demais linguagens, ir além das Artes Visuais, descritas na habilidade) é pensada, produzida, experienciada e apresentada, incluindo ambientes virtuais.

Destaca-se, a partir da apresentação das habilidades, o importante papel da Arte na vida humana. Segundo Castells a Arte,

[...] sempre foi uma ferramenta para a construção de pontes entre pessoas de diferentes países, culturas, gêneros, classes sociais, grupos étnicos ou posições de poder. A arte sempre foi um protocolo de comunicação capaz de restabelecer a unidade da experiência humana para além da opressão, das diferenças e dos conflitos. [...] Nesse mundo, a arte, sem ter nenhum papel institucionalmente designado, sem tentar fazer nada de especial, mas pelo simples fato de ser arte, pode se tornar um protocolo de comunicação e uma ferramenta para a reconstrução social. A arte como expressão híbrida de matérias físicas e virtuais no presente e no futuro, pode tornar-se um elemento essencial para a construção de pontes entre a rede e o eu. (CASTELLS, 2011, p. 13)

Ou seja, é através do olhar sensível, da reflexão a partir do fazer e criar, que se pode estabelecer relações e proporcionar diferentes experiências através do ensino e da aprendizagem da Arte na escola e, a partir de reflexões atuais, com o auxílio e através da exploração de diferentes ferramentas digitais no fruir, apresentar e produzir arte.

### **3. Habilidades e possibilidades: Visitas Virtuais a museus e exposições**

Ao se deparar com um novo currículo e com a mudança significativa na forma de abordar as manifestações artísticas, que antes estavam voltadas, principalmente, para as artes visuais contempladas através da linha do tempo e de práticas voltadas ao desenho e a pintura, a datas comemorativas, os/as professores/as tem um novo universo para desvendar que vai além da sua formação inicial, seja a linguagem que for. Ao destacar uma parte desse documento da BNCC (2017), pode-se refletir sobre a inserção mais efetiva de assuntos e práticas voltadas ao patrimônio cultural, as manifestações culturais e artísticas e ao uso das tecnologias; em âmbito local, regional, nacional e mundial, reconhecendo novos caminhos para o ensino de Arte através das práticas de diferentes sociedades e culturas.

Neste contexto, é importante destacar o papel que os museus podem desempenhar a partir das novas práticas propostas pela BNCC: possibilidades de encontros e experiências. Para Castells (2011, p.9) “museus são instituições culturais, isto é, são sistemas de armazenamento, processamento e transmissão de mensagens culturais potencialmente interativas, dentro de, e para um determinado contexto social.”. A partir do autor, reafirma-se o potencial dos museus ao comunicar através de seus acervos narrativas que contribuem para o pensamento reflexivo sobre o meio em que se vive. Um objeto, um acervo, uma exposição são carregados de significados que contribuem com as diferentes relações estabelecidas com o cotidiano.

Os museus como "lembretes da temporalidade" (CASTELLS, 2011, p.16), são meios de comunicação em que a vida, a cultura, a arte e tantos outros aspectos que permeiam nosso cotidiano se encontram em uma narrativa cheia de gatilhos para novas experiências e processos na escola. Diante das novas ações propostas pela BNCC e das tantas possibilidades que tanto nós, professores/as, quanto os/as profissionais de museus e as próprias instituições sabem que existem nesta relação entre o ensino formal e não formal, como promover esse encontro atualmente?

A atuação da primeira autora como professora de Arte no município de Palhoça, cidade da Grande Florianópolis, Santa Catarina, possibilita essa consciência da realidade das escolas municipais. Atualmente são 24 escolas municipais que atendem crianças e adolescentes do 1º ao 9º

anos. Entre escolas grandes, médias e pequenas, cada uma apresenta uma realidade, atende a um ou mais perfil de estudantes. Palhoça não possui museu, são pontuais alguns espaços voltados para a arte e cultura. Neste cenário, acessar museus e instituições culturais das cidades vizinhas não é impossível, mas é necessário considerar algumas dificuldades:

- **Burocracia:** aspectos que fazem parte do processo como elaboração de projeto e envio para Secretaria Municipal de Educação, solicitação de transporte, articulação de calendário - instituição, validação do projeto, disponibilidade do transporte.
- **Logística:** as escolas atuam, frequentemente, das 8h às 12h e das 13h às 17h. É necessário articular que os/as alunos/as fiquem mais tempo fora de casa atingindo a rotina familiar, devido ao trânsito e ao funcionamento das instituições. É necessária ainda uma reorganização do horário, articulando mais professores/as para acompanhar a saída de campo e não prejudicar as aulas das turmas que permanecem na escola.
- **Segurança:** retirar crianças e adolescentes da escola sempre foi uma grande responsabilidade. Atualmente, os riscos continuam. O transporte pode não ser seguro (falta de cinto de segurança, a não ser que seja um ônibus alugado, o que gera um custo que muitas famílias não podem arcar), o próprio trajeto e demais situações que são comuns em cidades com grande movimentação de veículos e pessoas.
- **Pandemia:** atualmente, apesar de muitos/as alunos/as estarem indo à escola, a situação requer ainda mais atenção e cuidados para não expor aluno/as e professores/as a situações de risco.

Diante das situações expostas, deixa-se claro que nada substitui a experiência física, de sair e explorar novos espaços, ver situações e pessoas diferentes do que se percebe em sua rotina, ter contato com objetos, obras de arte, manifestações artísticas e profissionais de diferentes áreas. Porém, com as inúmeras ferramentas que temos acesso algumas situações e experiências podem ser oportunizadas no ambiente escolar.

Partindo dos pressupostos em que: (1) parte dos/as aluno/as tem e outra parte não tem acesso aos meios digitais fora do ambiente escolar (celular, internet de qualidade, internet em casa, computador, etc.), (2) a maior parte das escolas tem acesso bom a internet e possui computador e data show; Dá-se prosseguimento refletindo potencialidades e oportunidades da relação entre o ensino formal e não formal enfatizando importância do museus para a sociedade e sua

contribuição, nesse caso, com o ensino de Arte; e o uso de ferramentas digitais no ambiente escolar, que superam as dificuldades expostas anteriormente e abrem caminhos de exploração através de visitas virtuais a exposições e/ou à museus.

Apesar do acesso, muitas vezes restrito, aos meios digitais e até mesmo a falta de habilidade em gerenciar tantas informações, as mudanças na sociedade pedem mudanças também das instituições que contam sua história. Para Muchacho (2005, p. 1540), “A instituição museológica sofreu grandes alterações e foi alvo de salutar discussão que motivou novas formas de pensar o museu, havendo, agora, consciência de que necessita de se libertar do seu espaço tradicional e limitado, para se tornar acessível ao grande público.”. O museu está se adequando a novas realidades e a novas formas de comunicar a seus diferentes públicos.

Sabe-se que o público escolar é um dos principais focos de muitas instituições e exposições. Diante disso, inclusive para esse público essa mudança e essa disponibilidade é necessária. Afinal, não são apenas as escolas de Palhoça que, apesar de ter como vizinhas inúmeras instituições culturais, enfrentam dificuldades em ir até os locais; muitas escolas de cidades do interior também enfrentam as mesmas dificuldades. Aliar às tecnologias a possibilidades de acesso e oportunidade de experiência é um grande passo para o reconhecimento, valorização e reflexão acerca do trabalho das instituições.

Ao alinhar o uso das ferramentas digitais com ensino de Arte através dos museus e demais instituições culturais, propõem-se ações que possam auxiliar professores/as na atuação com as habilidades. Para Muchacho (2005, P. 1541),

Os novos *media* e em particular a internet são um instrumento precioso no processo de comunicação entre o museu e o seu público. A sua utilização como complemento do espaço físico do museu vem facilitar a transmissão da mensagem pretendida e captar a atenção do visitante, possibilitando uma nova visão do objecto museológico.

Atualmente algumas ferramentas apresentam mecanismos importantes. Atentando para o fato de que “A internet vem possibilitar uma maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e conhecimentos [...]” (MUCHACHO, 2005, p. 1542). Pensando a partir do Projeto Museus Virtuais<sup>4</sup>, em que um mediador faz visitas a diferentes instituições espalhadas pelo mundo através do *Google Art Project* (iniciativa do Google que

---

<sup>4</sup> Mais informações sobre o Projeto Museus Virtuais podem ser encontradas no site <https://www.institutomaratonacultural.com/mvmenu>.

proporciona a visão 360° dos museus através da internet), pensa-se ser possível articular a mesma dinâmica em aulas de Arte.

Todas as ações desenvolvidas com as turmas nas escolas são planejadas pelo/a professor/a, que considera muitos aspectos, levando em consideração o perfil do seu público, suas potencialidades e suas necessidades. Cabe ao/a professor/a pesquisar e selecionar as referências que darão vida a suas ações tendo como objetivo o/a aluno/a, “É dele, a partir dele e por ele que se fazem escolhas e direcionamentos das discussões em sala de aula. Ao selecionar, o professor torna-se, assim como em exposições de Arte, um curador, aquele que organiza, seleciona, cuida e monta imagens, vídeos, músicas, textos, entre outros recursos para expor aos alunos.” (PALHOÇA, 2019, p. 287).

É a partir desse planejamento que o/a professor/a fará suas escolhas. Ao delimitar sua temática, escolhe-se uma instituição, uma exposição ou um artista. Prepara-se uma sala de aula, escurecendo-a o máximo possível, organiza-se o equipamento (computador e data show), verifica-se a conectividade e convidam-se os/as aluno/as para uma saída de campo virtual. Pode-se ir na cidade do lado ou do outro lado do oceano. Para Muchacho (2005, p. 1546), “O museu virtual é um verdadeiro laboratório de experimentação que se manifesta especificamente na maneira como a tecnologia determina a própria forma da experiência.”.

A experiência pode ser oportunizada em uma sala de aula transformada em uma sala de cinema com recursos que as escolas em Palhoça, realidade que se tem conhecimento, já possuem. A visita pode ser organizada pelo/a professor/a em uma mediação que traga assuntos já abordados por ele/a com seus/suas alunos/as anteriormente. Pode ser uma experiência introdutória em que, a partir da contribuição da turma, um processo de trabalho seja iniciado. Ainda pode se tornar uma experiência individual, em que cada aluno/a esteja em um computador e, orientado pelo/a professor/a, faça o seu próprio percurso e suas próprias descobertas.

As exposições virtuais<sup>5</sup> permitem a exploração de percursos indicados ou intuitivos e podem abrir espaço para diferentes reflexões e descobertas em sala de aula; visitas virtuais a museus físicos<sup>6</sup>, oportunizam a exploração de discursos expositivos diversos em diferentes tipologias de museus, permitindo ao estudante a exploração e o reconhecimento de diferentes culturas, histórias, pessoas; o acesso a diversos acervos com obras de arte e objetos diversos em alta

---

<sup>5</sup> Exemplo de exposição virtual: *Leonardo da Vinci 500 anos de um gênio*, disponível em <<https://www.exposicaodavinci500anos.com.br/#/>>.

<sup>6</sup> Exemplo de visita virtual a um museu físico: Museu Frida Kahlo, disponível em <<https://www.museofridakahlo.org.mx/en/the-blue-house/virtual-tour/>>.

resolução, podem trazer desdobramentos sobre os processos de criação e utilização de materiais; a exploração de museus virtuais<sup>7</sup>, traz reflexões sobre a materialidade, a memória, a contemporaneidade e a forma de gerenciar “coisas”, coisas essas relacionadas a nossas coleções particulares, aos nossos apegos, afetos, a nossa produção de conteúdo diário, (re)conhecendo, assim, as nossas diferenças, semelhanças, abrindo espaço para discussão com respeito. Todas essas situações, sejam individuais ou coletivas, podem ser experienciadas a partir, principalmente, da nova proposta que surge para o ensino de Arte. As instituições ganham mais notoriedade e abrem-se espaços em que a relação entre o ensino formal e não formal possa ser fortalecida, agora também, através dos recursos digitais.

Refletindo com Muchacho (2005), e considerando as situações expostas acima,

A exposição virtual vem facilitar a recepção informativa, pedagógica e estética do objecto museal. O visitante deixa de ser um sujeito passivo, que apenas reage à mensagem transmitida, passando a ser incentivado a participar e interagir com o espaço. De acordo com a sua experiência, gostos pessoais e nível cultural, cada visitante pode criar o seu próprio percurso expositivo. (MUCHACHO, 2005, p. 1543)

As reflexões e ideias iniciais expostas aqui abrem possibilidades para diferentes caminhos na prática. Atualmente, nenhuma dessas experiências foi realizada na escola. Objetiva-se aprofundar os estudos sobre os recursos digitais relacionados ao ensino não formal e propor tais práticas gradativamente. Primeiro, formulando um projeto, aguardando o retorno gradual e mais efetivo dos encontros presenciais. Depois, antes de propor para alunos/as, explorar essas possibilidades com os/as professores/as de Arte da Rede Municipal de Ensino de Palhoça, abrindo espaço de diálogo e troca de ideias, aprofundando e aperfeiçoando a prática de acordo com a realidade de cada um. Após, deseja-se chegar aos/às alunos/as, oportunizando uma experiência de visitas virtuais mediadas ou propondo a exploração de novas realidades através das diferentes manifestações artísticas e culturais que possam ser proporcionadas.

#### **4. Considerações Finais**

Diante do exposto ao longo do texto, ressalta-se que a visita presencial a museus e espaços culturais não se torna menos importante ou pode ser substituída por recursos digitais e visitas virtuais. Deixa-se claro que são experiências diferentes e que a aproximação entre o ensino formal

---

<sup>7</sup> Exemplo de museu virtual: Museu das Coisas Banais, disponível em <<https://museudascoisasbanais.com.br/>>.

e o ensino não formal pode ocorrer de forma mais efetiva e com mais frequência a partir de experiências como a proposta neste artigo.

Os museus e demais instituições culturais são celeiros de histórias e narrativas fundamentais para o ensino formal. É através desses locais que vivências provocadas pela curiosidade, fruição e reflexão podem abrir múltiplos espaços de discussões e questionamentos sobre cotidiano, modos de vida, hábitos, utilização de materiais, desenvolvimento de técnicas e produção, ou seja, de toda uma interação do ser humano com o seu entorno. Tais vivências nesses espaços, sejam físicos ou virtuais, oportunizam a interação, o movimento, a ativação de sentidos que vão além do quadro, da sala de aula, das imagens estáticas nos livros didáticos.

Falou-se também sobre os desafios que os museus encontram ao se deparar com públicos que buscam esses recursos. As instituições vêm buscando se adequar, pesquisam e criam meios de atingir seus públicos oportunizando uma aproximação, trazendo suas narrativas cada vez mais para perto de cada indivíduo. Além disso, com recursos como visitas virtuais, tem-se a oportunidade de conhecer espaços, artistas, cidades, exposições que estão de fato a longas distâncias e que não se poderia chegar a conhecer fisicamente. Essa oportunidade de visitas virtuais amplia as possibilidades nas escolas, atrai o público escolar e fortalece a relação entre o ensino formal e o ensino não formal.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: MEC, 2017. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2021.

CASTELLS, Manuel. Museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. Musas: Revista Brasileira de Museus e Museologia, n. 5, 2011. p.8-21. Disponível em <<https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>>. Acesso em : 11 abr. 2021.

INSTITUTO MARATONA CULTURAL. Museus Virtuais. Disponível em:

<<https://www.institutomaratonacultural.com/projetos>>. Acesso em 11 abr. de 2021.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo. São Paulo: FTD, 2009.

MUCHACHO, R. Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 4, 2005, Aveiro. Livro de Actas do... Aveiro: Universidade de Aveiro, 2005. p. 1540-1547. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>>. Acesso em: 01 de abr. 2021.

PALHOÇA. Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça– 2019/ Organização: Odimar Lorenset e Rafaela Maria Freitas – Palhoça (SC): Prefeitura de Palhoça. Faculdade Municipal de Palhoça, 2019. Disponível em: <http://www1.palhoca.sc.gov.br/BC.pdf>. Acesso em 31.03.2021.

PINTO, J. R. O Papel Social dos Museus e a Mediação Cultural: Conceitos de Vygotsky na Arte-Educação Não-Formal. Palíndromo, Florianópolis, v. 4, n. 7, 2013. DOI: 10.5965/2175234604072012081. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/3341>. Acesso em: 27 nov. 2021.